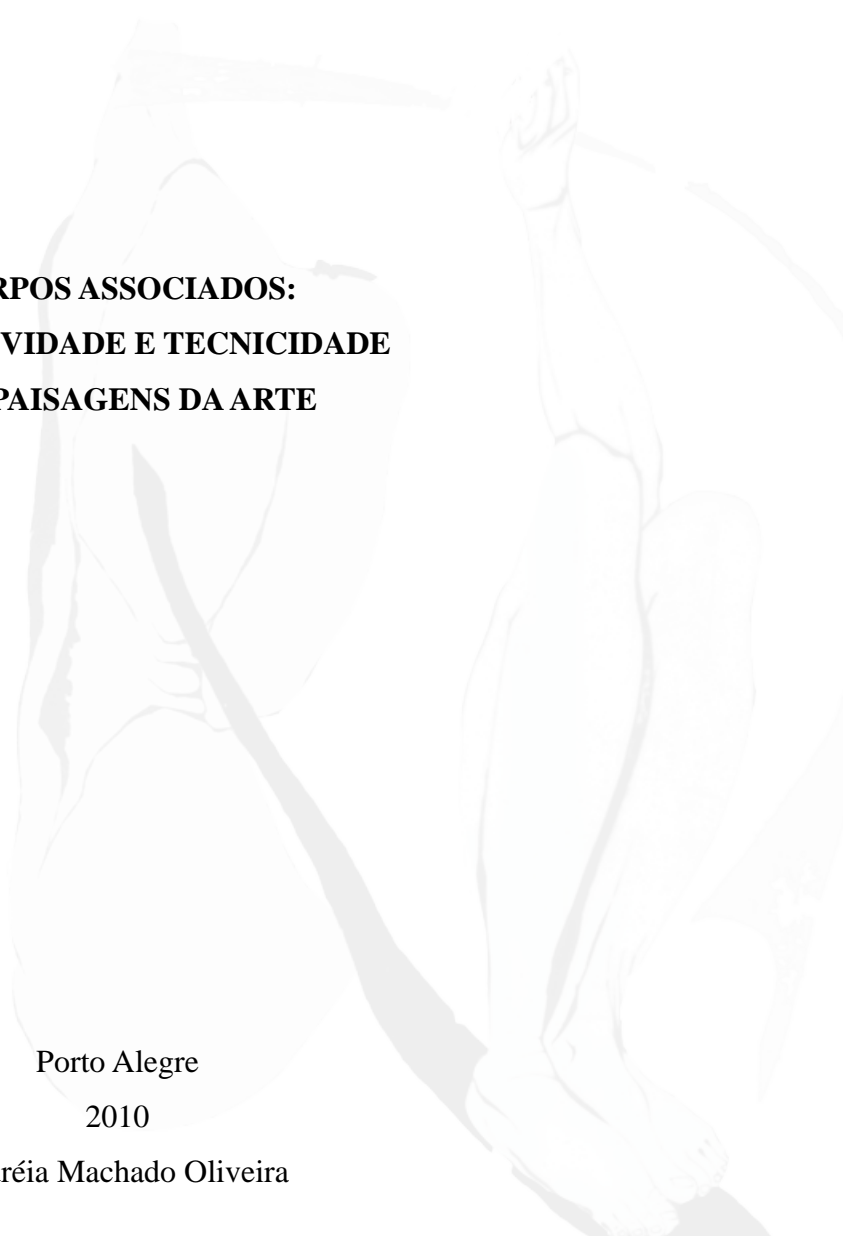


UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Andréia Machado Oliveira



**CORPOS ASSOCIADOS:  
INTERATIVIDADE E TECNICIDADE  
NAS PAISAGENS DA ARTE**

Porto Alegre

2010

Andréia Machado Oliveira

Andréia Machado Oliveira

**CORPOS ASSOCIADOS:  
INTERATIVIDADE E TECNICIDADE  
NAS PAISAGENS DA ARTE**

Tese apresentada ao programa de Pós-Graduação em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para obtenção do título de Doutor em Informática na Educação.

Orientador: Tania Mara Galli Fonseca

Coorientador: Maria Cristina Villanova Biazus

Linha de Pesquisa: Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição

2010



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretor do CINTED: Profa. Rosa Maria Vicari

Coordenador do PPGIE: Prof. José Valdeni de Lima

## DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO-CIP

---

O48c Oliveira, Andréia Machado  
Corpos associados : interatividade e tecnicidade nas paisagens da arte [manuscrito] / Andréia Machado Oliveira. – 2010. 231 f.

Tese (doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Porto Alegre, BR-RS, 2010.

Orientação: Tania Mara Galli Fonseca.

Co-orientação: Maria Cristina Villanova Biazus.

1. Interatividade – Arte. 2. Corpo – Graus de interatividade.  
3. Relação – Artista – Obra – Espectador – Meio associado.  
4. Imagem. I. Fonseca, Tania Mara Galli. II. Biazus, Maria Cristina Villanova. III. Título.

CDU: 7.039

---

Bibliotecária responsável: Jacira Gil Bernardes – CRB 10/463

Andréia Machado Oliveira

**CORPOS ASSOCIADOS:  
INTERATIVIDADE E TECNICIDADE  
NAS PAISAGENS DA ARTE**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para obtenção do título de Doutor em Informática na Educação.

Aprovada em 20 dez. 2010.

---

Profa. Dra. Tania Mara Galli Fonseca – Orientador

---

Profa. Dra. Maria Cristina V. Biazus – Coorientador

---

Prof. Dr. Brian Massumi – Coorientador/UdM/Canadá

---

Profa. Dra. Cleci Maraschin - UFRGS/PPGIE

---

Profa. Dra. Maria Ivone Santos - UFRGS/PPAVI

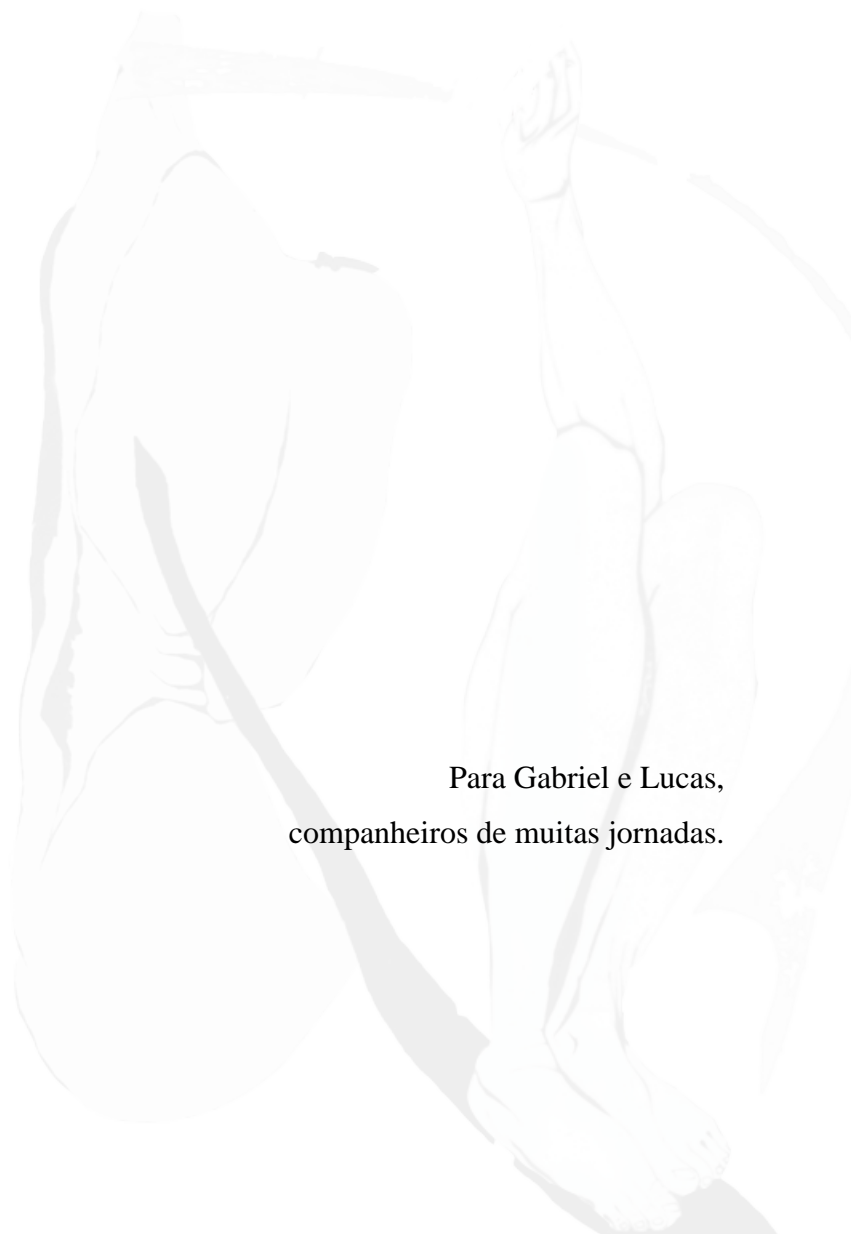
---

Profa. Dra. Liliana de Escóssia – UFS

---

Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand – UNICAMPI/PUCSP





Para Gabriel e Lucas,  
companheiros de muitas jornadas.

## AGRADECIMENTOS

À Tania Mara Galli Fonseca, minha orientadora, pelo incentivo e força neste anos de amizade, pela orientação preciosa, presença constante e cuidado dedicado em meus vãos acadêmicos.

À Maria Cristina V. Biazus, minha co-orientadora, pela amizade, estímulo e parceria em projetos de aprendizagem.

À minha Família pelo apoio incondicional e carinho constante nesta trajetória.

Ao Felix Rebolledo pelas paisagens novas descobertas juntos, pelo companheirismo, apoio e incentivo acolhedor.

Aos membros do grupo de pesquisa Corpo, Arte e Clínica, em especial à Luciana Barone e à Andréa Amparo pelas colaborações em minha videoinstalação.

Aos membros do grupo NESTA (Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte), em especial ao Julio Costa pela amizade e ajuda em todos momentos, e suporte no trabalho da videoinstalação, à Vanessa Maurente, ao Rafael Wild e ao Rafa Diehl.

À querida amiga Helena Kanaan pelas fabulações tecidas juntas que se estenderam em um texto sobre meu trabalho.

Às amigas Fernanda Amador, Tânia Bischoff e Regina Jaeger pelos bons encontros dessa vida.

À amiga Diacuí Costa pelas alegrias que duram até hoje e pela revisão da tese.

Às pessoas que me receberam, apoiaram e tornaram possível a realização de meus projetos em Montreal/Canadá:

Ao Prof. Brian Massumi, Université de Montreal, por me acolher como sua aluna, pelo suporte na realização de minhas atividades e pela precisa orientação.

À Profa. Erin Manning pelo convite e pelo suporte na realização de minha residência artística no grupo SenseLab/Hexagram/Concordia University, facilitando e apoiando meus projetos.

Ao Ron Simon por facilitar e viabilizar a realização de meus projetos com sua disponibilidade e ajuda em vários momentos.

Ao Mazi Javidiani por conceder seu tempo e habilidades tecnológicas na realização de minha videoinstalação.

À Profa. Tiiu Poldma e Sylvain Bertin do Laboratoire Forme, Couleur, Lumière – FoCoLUM da Udm com os equipamentos necessários e sugestões para a realização da videoinstalação.

Ao Patrick Visentin pela disponibilidade de ceder os laboratórios de informática da Concordia University para trabalhar na edição das imagens.



Às amigas Isabelle Ruelland e Ana Creus por me fazerem me sentir em casa com seus carinhos.

À instituição UFRGS pela formação de qualidade proporcionada.

Ao CNPq pela bolsa concedida de doutorado no Brasil e no exterior.

E àqueles que de algum modo colaboraram para realização deste trabalho.



## Sumário

- Em que meio nos encontramos?	14
1 – O cOrPo PrOmíSCuo dA aRTe	23
1.1 - mIStuRaS	24
- associações de corpos e meios	27
- pragmáticas em planos de imanência	30
1.2 – aTrAçÕes	51
- devires da arte animal	54
- experiências dos afectos	59
2 - aS TeCnicidadeS Do fAzeR vIdA	69
2.1 - (In)coRPoraÇõeS	70
- tecnologias dos fazeres	77
- tecnicidades do objeto tecno-estético	89
2.2 - (In)cOrpOraIs	102
- operações técnicas entre matéria e forma	104
- dinâmicas dos elementos	110
3 – aS iNtEnSidadeS dO hAbiTAr pAiSageNs	123
3.1 – ImPerCePçõeS/ Impercepções e percepções PerCePçõeS	124
- sistema obra-humano-meio	127
- interatividade como ressonância interna	135
3.2 – PaiSAgenS/ Paisagens Passagens PasSAgenS	140
- panorama e o fascínio pelo ilusionismo	144
- simulacro e o encontro das dessemelhanças	150
4 - o qUAntO pOde uM CorPo?	163
- graus de interatividade dos signos	165
- potências da arte interativa	174
- por uma Ética da potência	192
- Referências Bibliográficas	198
- Imagens	208

## Resumo

A presente tese aborda os *graus de interatividade* presentes na experiência com e na obra de arte. O ato de experienciar na obra de arte nos mostra que qualquer experiência se constitui por relações intensivas entre corpos e meios em processos de interatividade. Constata-se que há diferentes *graus de interatividade* na experiência, sendo: misturas, atrações, incorporações e percepções. As misturas são as afecções voluntárias e involuntárias entre corpos em meios associados. A compreensão sobre as misturas dos corpos está relacionada às diferentes concepções filosóficas sobre imanência. As atrações falam de uma arte animal que nos ensina a potência do meio e os afectos dos corpos. O corpo que se menciona, aqui, não se restringe ao humano, mas também ao não humano – animal, tecnológico, imaterial – formado de velocidades e lentidões da matéria-tomando-forma. Tais corpos incorporam a vida via *tecnologias dos fazeres* e suas tecnicidades que não dissociam natural e artificial, analógico e digital, matéria e forma. As (im)percepções produzem paisagens efêmeras no sistema meta-estável obra-humano-meio. As paisagens oscilam entre panoramas, presos a ilusionismos e representações miméticas; e simulacros que se formam no encontro das dessemelhanças e produzem realidades inventadas. Tais idéias são fundamentadas nas filosofias de Benetithus Espinosa, Gilbert Simondon e Gilles Deleuze. Ainda, são levadas para o campo da Arte Interativa, uma vez que estas obras se efetuam e se modificam ao longo da experiência artista/espectador/obra/meio. Deste modo, entende-se que os processos de interatividade direcionam-se para uma Ética da potência de agir dos corpos, ou seja, *o quanto pode um corpo* na experiência a partir das dinâmicas dos *graus de interatividade* na obra de arte. Tal investigação resulta na produção teórica da tese e na produção da videoinstalação “CorposAssociados” e da série de fotografias “Incorporações”.

**Palavras-chave:** meio associado, corpo, tecnicidade, paisagem-simulacro, sistema obra-humano-meio, graus de interatividade.

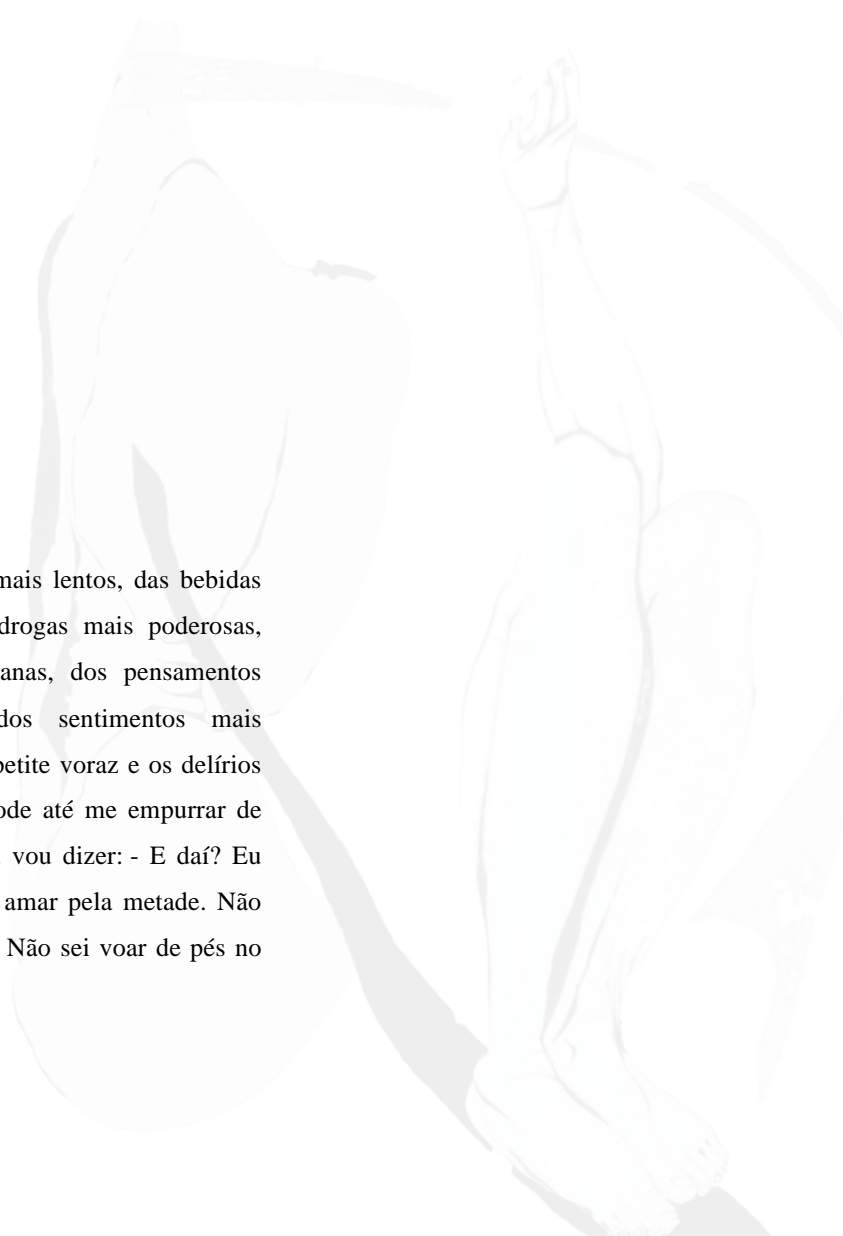
## Summary

This thesis addresses the *degrees of interactivity* produced with and within an artwork. The act of experiencing an artwork shows that any experience is made up of relations of intensity within processes of interactivity between bodies and milieus. It is maintained that there are various *degrees of interactivity* in experience: mixtures, attractions, incorporations, embodiments and perceptions. Mixtures are the voluntary and involuntary affects between bodies in associated milieus. The understanding of mixtures of bodies is related to various philosophical conceptions of immanence. Attractions speak of an animal art that shows us the potential of the milieu and the affects of bodies. The body referred to includes not only the human but non-human others as well—animal, technological, immaterial—formed by the speed or slowness of matter-taking-form. Such bodies embody life through technics and technicities which do not dissociate the natural and the artificial, the analog and the digital, matter and form. The (mis)perceptions produces an ephemeral *landscapeness* within the meta-stable system constituted by the artwork-human-milieu. The landscapes oscillate between panoramas—prisoners of illusion and mimetic representations—and simulacra which are formed in the encounter of dissimilarities which produce invented realities. These ideas are based on the philosophical writings of Baruch Spinoza, Gilbert Simondon and Gilles Deleuze and are applied to the field of interactive art in order to understand that artworks are created and modified through the artist/spectator/artwork/milieu experience. Thus, interactive processes are driven by an Ethics of the potential of bodies to act, which is to say, *by what a body can do in its intensity* in the dynamics of *degrees of interactivity* in the experience of the artwork. The research has resulted in this theory-based thesis, the production of a video installation entitled “CorposAssociados” and the series of photographs “Incorporações”.

**Key Words:** associated milieu, body, technicity, landscapeness-simulacrum, artwork-human-milieu system, degrees of interactivity.



**- Em que meio nos encontramos?**



Gosto dos venenos mais lentos, das bebidas mais amargas, das drogas mais poderosas, das ideias mais insanas, dos pensamentos mais complexos, dos sentimentos mais fortes... tenho um apetite voraz e os delírios mais loucos. Você pode até me empurrar de um penhasco que eu vou dizer: - E daí? Eu adoro voar! Não sei amar pela metade. Não sei viver de mentira. Não sei voar de pés no chão.

Clarice Lispector

O que instiga essa escrita é a grande pergunta espinosiana *o que pode um corpo?* Resposta: *nunca se sabe o que pode um corpo* antes do encontro e, ainda, o que ele pode vai depender da intensidade do encontro, de sua capacidade de afectar e ser afectado. Tal pergunta espinosiana atravessa essa tese e é problematizada em três campos distintos do conhecimento, simultaneamente: na Arte, na Filosofia e na Psicologia<sup>1</sup>. Começa-se com a pergunta *o que pode* e encaminha-se para *o quanto pode* um corpo no encontro, no caso com a obra de arte. Neste encontro com a obra, entende-se que as relações de afectos e afecções entre os corpos obra/artista/espectador e meio ocorrem em processos de interatividade. Qualquer experiência implica em interatividade, todavia interessa-se aqui como ocorre essa interatividade, quais são seus modos de produção, como os corpos se afectam, quais são as nuances dessa experiência. Deste modo, visa-se investigar uma ontologia da experiência com a obra, ou melhor, na obra de arte com seus processos de interatividade que, aqui, denomina-se *graus de investigação* dessa escrita<sup>2</sup> e *interatividade*. Tal resulta na produção das poéticas “CoRPosAsSocIaDos” (Figuras 1 - 2) e “InCorpORaÇõEs”<sup>3</sup> (Figuras 3 - 12) que se dão a partir de um pensamento processual e sistêmico não dissociando obra-humano-meio e direcionado às intensidades dos encontros. Portanto, a questão *o quanto pode o corpo* no encontro com a obra é pensada a partir dos *graus de interatividade* entre corpos e meios associados em uma experiência intensiva.

<sup>1</sup>Mesmo que o foco da tese seja a experiência estética com a obra de arte, não se pode falar que é uma tese de Arte, uma vez que as questões da Arte são problematizadas no plano da Filosofia e atravessadas pelos processos de subjetivação. Tal intersecção é decorrente de minha própria formação: Bacharelado e Licenciatura em Arte, Mestrado em Psicologia Social e Institucional, e Doutorado em Informática na Educação - na linha de pesquisa Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição. Questões referentes à Informática na Educação são, também, elevadas a um plano filosófico e problematizadas com outro viés, tais como: relação homem e máquina, tecnologia e tecnicidade, e conceitos como informação, virtual e interatividade. Esclarece-se que não se aborda diretamente a Educação, todavia entende-se que esta encontra-se implícita nos processos de subjetivação e individuação.

<sup>2</sup> A produção da escrita, além dos orientadores de tese, teve contribuição do Prof. Dr. Brian Massumi, professor titular e responsável pelo Programa de Doutorado Conjunto em Comunicação (Faculdade de Artes e Ciências) da Universidade de Montreal .

<sup>3</sup> A animação da videoinstalação “CoRPosAsSocIaDos” se realizou nos laboratórios da Concordia University; os testes de projeção, no Laboratoire Forme, Couleur, Lumière – FoCoLUM/Université de Montréal; e a parte dos sensores interativos e a produção das fotografias “InCorpORaÇõEs” ocorreram na residência artística realizada no grupo de pesquisa e criação SenseLab/Hexagram/Concordia University, sob orientação da Profa. Dra. Erin Manning.

O corpo que se menciona, aqui, não se restringe ao humano, mas também ao não humano – animal, tecnológico, imaterial – formado de velocidades e lentidões da matéria-tomando-forma. Corpo inevitavelmente formado por alguma tecnologia – tecnologias do pensar, do derivar, do caminhar, do olhar, do digitar –, sendo sua natureza, essencialmente, artificial. Corpo que não sustenta dicotomias, uma vez que é analógico e digital, humano e máquina, natural e artificial, perceptivo e imperceptivo, corpo e alma, matéria e forma. Ressalta-se que esse corpo, matéria-tomando-forma, existe somente na presença de outro corpo e pertence a um meio associado pelo qual foi criado e o criou. Corpo obra, humano, animal, máquina, paisagem, ideias... corpos com carne, sangue, chips, imagens, sons, ondas, frequências, afectos, signos... corpo que não se finda na pele, no suporte, na parede, no monitor... Corpos em extensão pelos meios em que se associam em relações intensivas.

Procura-se por corpos promíscuos/éticos na experiência arte e vida. Promíscuos no ato de se misturar, incoerentes em suas faculdades disjuntivas, intensivos em seus afectos e afecções; promíscuos porque transitam e se entregam em diferentes meios: tecnológicos, sociais, biológicos, experimentando-se de diferentes modos. Éticos em sua potência de agir a partir das dinâmicas dos *graus de interatividade* de cada experiência. São as experiências intensivas entre corpos e meios, na arte, o que aqui interessa. Cada experiência inquire certos corpos e certos meios, sendo ambos, fundamentalmente, mutantes. Ser mutante é ser ético, é mostrar respeito à vida que não cessa de variar e não permite engessamentos de relações de afectos. Carregar o mesmo corpo em deslocamento por meios genéricos exige uma moral castradora que inibe a interatividade entre corpos e meios. Moral que ignora as necessidades dos corpos em cada relação e fixa-se em valores *a priori* estabelecidos.

Portanto, entende-se que os corpos estão sempre em relação, associados ao meio ao qual pertencem. É uma ilusão pensar que existe o corpo individual blindado em seu contorno; são associações de corpos e meios em associações de signos e ideias em associações em cadeias espaço-temporais. Deste modo, para abarcar esses corpos relacionais, faz-se necessário um método associativo<sup>4</sup> que dê conta de corpos e meios associados. Tal método constrói a escrita da tese, bem como a produção da videoinstalação e das séries de fotografias. A escrita não é uma descrição das obras e seus procedimentos, nem as obras são ilustrações dos conceitos escritos; ambas são realidades inventivas. Não se trata de hipóteses que devem



ser comprovadas em um método científico ou de um problema *a priori* que busca uma resposta, mas de processos de invenções surgidos das operações tecno-estéticas que cruzam escrita e obras, problematizando o próprio processo do fazer e resultando tese e obras como a própria construção do problema<sup>5</sup>.

Esta investigação se inicia a partir de algumas inquietações e constatações sobre questões constitutivas da obra, como: a obra pertence a um meio associado, a obra é um objeto tecno-estético produzido por certa tecnologia e aporta tecnicidades, e a obra somente pode ser entendida a partir do sistema obra-humano-meio. Essas ideias associaram-se aos diversos elementos vindos dos planos<sup>6</sup> por onde a autora se move, formando o corpo-tese, corpo-obra, corpo-artista entre outros. Como Espinosa nos fala, são as ideias, signos que se associam, se sucedem e pensam na alma, bem como se misturam com os afectos dos corpos e não uma alma autônoma que governa as ideias de mundos transcendentais. Dessas questões iniciais, emergiu que a obra se produz nas relações entre corpos e meios, mediadas por certas *tecnologias do fazer* e suas tecnicidades, sendo que tais relações ocorrem em diferentes intensidades de interatividade, isto é, em distintos *graus de interatividade*. Tais graus são nuances do ato de experienciar: as misturas, as atrações, as incorporações e as percepções. Movimentos distintos de misturar-se ao meio, de atrair-se e incorporar fragmentos de corpos, e de perceber(se) corpo e meio associados em paisagens efêmeras.

As misturas são inevitáveis, são as afecções voluntárias e involuntárias entre corpos em meios associados. Corpos híbridos que pertencem ao meio e querem se experimentar de

---

<sup>4</sup> Associações não em um sentido de sequência atrelada a uma linearidade da memória, todavia associações como cadeias de sentido, como existência em série.

<sup>5</sup> Convida-se alguns intercessores para se fabular juntos o problema: artistas, filósofos, teóricos, amigos, orientadores, obras, livros. As produções dos anos 60/70 e da artemídia contemporânea são fundamentais como intercessores para se pensar sobre a experiência de experienciar e os graus de interatividade entre corpos e meios. A própria tese é intercessora das obras de arte produzidas e vice-versa. No processo da escrita da tese, os intercessores aparecem ora na continuidade da escrita, ora em falas cruzadas, pensamentos soltos, pequenas armadilhas para divagações.

<sup>6</sup> A trajetória da autora como artista plástica vem desde sua formação em bacharelado – ênfase em gravura – e licenciatura do curso de Artes Visuais da UFRGS, se estendendo com várias exposições individuais e coletivas de xilogravura. Desde 2005 vem trabalhando com infografia e em 2008, foram realizadas observações em alguns centros de arte e tecnologia da Europa (em uma viagem de estudos): ArsEletronica em Linz – Áustria (<http://www.aec.at/en/>); CIANT em Praga – República Tcheca (<http://www.ciant.cz/>); ZKM em Karlsruhe – Alemanha (<http://on1.zkm.de/zkm/e/>); e Le Cube em Paris – França (<http://www.lesiteducube.com/homepage/01.html>). O contato com tais centros proporciona um panorama internacional e evidencia inúmeras possibilidades de pesquisa e produção na área de arte e tecnologia que se mostram como campo de expansão no Brasil.

diversas maneiras. Para compreender as pragmáticas dos corpos faz-se imprescindível um entendimento sobre as relações dos corpos imanentes. Aponta-se que a ideia de imanência em Platão, em Espinosa e em Deleuze e Simondon produz corpos diferenciados. Em Platão e Aristóteles os planos transcendententes e imanentes se opõem, assim como corpo e alma, prevalecendo a supremacia da alma. Espinosa une transcendência e imanência, bem como corpo e alma em relações de paralelismo. São relações imanentes e intensivas entre corpos e meios, sendo os corpos e as almas relações de velocidades e lentidões. Somos iguais em atributos e singulares nos modos de existir. Sua Ética é sobre o que um corpo é capaz e os bons encontros que o potencializam. Em Simondon e Deleuze, corpos e meios se adaptam e constroem-se, mutuamente, no ato de experienciar. Os corpos se misturam e se movem, promiscuamente, por múltiplos planos existenciais. Corpos em rel(ações) de individuação, não mais submissos às substâncias aristotélicas *a priori* estipuladas; o Ser como união de indivíduo e meio, não mais um Ser Divino espinosiano. As misturas nos falam das relações interdependentes entre corpos e meios, mostram que *corpo e meio são compostos pelo mesmo barro* e povoados pelos signos mundanos. São os signos mundanos que habitam as misturas. Signos paradoxais que podem nos levar às relações intensivas com o meio, abrindo os corpos aos contágios; ou, fazer com que se fique em ações-reações vazias, deixando o corpo sofrer os efeitos sem conhecer as causas.

As atrações movem os corpos. Os corpos se tocam pelo meio associado em que constroem em cumplicidade. O desejo expande os corpos pelo meio, mantendo-os conectados. Uma arte animal que nos ensina a potência do meio e os afectos dos corpos a partir do comportamento animal de sentir as vibrações dos outros corpos via o meio associado. *O animal somente pode pegar sua presa quando parte do seu corpo e parte do da presa já estão misturados. Quando parte da obra de arte já faz parte do corpo do espectador, quando se entra com um corpo na obra e se sai com outro.* São devires-animal que nos levam a descobrir corpos não humanos. Volta-se para as afecções das relações em que se conhecem as causas das ações dos outros corpos sobre o nosso, bem como se sente os afectos como variações da força de existir da alma e a potência de agir do corpo. Nas atrações, compreende-se que os corpos produzem afectos, sendo a Arte um bloco de afectos e perceptos. Ao se ser atraído, se é capturado pelos signos amorosos que enganam e criam ficções, fazendo com que se fique presos aos ilusionismos das representações, buscando origens e verdades; ou se libere para as fabulações, mentiras e invenções de realidades.

As incorporações são viscerais, uma vez que se dá corpo ao que se vive. Não somente se conhece as causas, mas se criam causas; se produz proposições, objetos, experiências via tecnologias. O *ato de incorporar a vida é tecnológico*, uma vez que o natural se efetiva pelo artificial. Precisa-se de tecnologias apropriadas para dar forma, ou melhor, para a matéria-tomar-forma. Os artistas utilizam/inventam tecnologias para compor os elementos que os afectam, chegando às tecnicidades da obra. As tecnicidades pertencem aos corpos, são suas qualidades expressivas a partir das composições e organizações de seus elementos, modos singulares do fazer: o cantar de um pássaro, a coloração de uma planta, a funcionalidade de uma máquina, a expressividade de uma obra, os gestos de um dançarino. Pode-se dizer que as tecnicidades transitam entre as dimensões técnica e estética dos objetos tecno-estéticos, nos centrando no que ocorre no *entre* matéria e forma. Cada elemento aporta formas implícitas que se manifestam nas operações tecno-estéticas, bem como as determinam. Não se trata de um relativismo materialista infundado que aceita qualquer corpo, em qualquer meio, tomando qualquer forma. Nem de um idealismo que requer uma forma ideal e se cega às formas implícitas da matéria, admitindo almas desconfortáveis em corpos estranhos. Trata-se de compreender o que se produz na experiência obra, artista, espectador, galeria -, com suas matérias, elementos e formas implícitas. Incorpora-se a partir dos signos sensíveis, os quais nos falam das qualidades materiais e nos levam ao imaterial da Arte. Signos que levam a um *grau de interatividade* onde se produzem informações que desacomodam o sistema obra-humano-meio em ressonâncias internas. Assim as tendências e atrações, se tornam incorporações.

As (im)percepções são cri(ações) de paisagens para se viver. São ações decorrentes das incorporações realizadas, isto é, são efeitos das misturas, das atrações e das incorporações. Para se viver, precisa-se de paisagens que abriguem nossos corpos e almas. A arte, além de explicitar que criamos paisagens efêmeras, nos conduz à criação de paisagens inusitadas. A singularidade das paisagens consiste em tornar visível o que está invisível, de se chegar ao imperceptível da percepção, ao imaterial do material, às tecnicidades das tecnologias. Ressalta-se que *o corpo percebe antes que a alma contemple*, percebe não somente com os órgãos dos sentidos, mas com os afectos que o habitam. As percepções se dão entre quem percebe e o que é percebido, nos *entre* meios das formas dinâmicas. Por isso a obra de arte somente pode ser compreendida nas dinâmicas intrínsecas e extrínsecas do sistema meta-estável obra-humano-meio. Tal sistema encontra-se em ressonância interna que, aqui, entende-se como interatividade. Como o sistema é meta-estável, está sujeito à

problematizações causadas pelas informações que são disparações para novas individuações. A função da arte é produzir informações, é causar estranhamentos para que surjam as paisagens-simulacros. As paisagens se formam na oscilação entre panoramas, presos a ilusionismos e representações miméticas; e simulacros que se formam no encontro das dessemelhanças e produzem realidades inventadas. O mais alto grau de interatividade é a invenção. São os signos da Arte que vão dar acesso às informações que ocasionam mudanças de fase do sistema obra-humano-meio. O signo da Arte não é a perfeição dos signos. Ele é paradoxal como os demais, fecha-se quando cai na dissolução da forma, podendo ir ao extremo de paisagens esquizofrênicas; abre-se quando absorve a dimensão imaterial da vida pela percepção na percepção e cria-se paisagens repletas de diferentes signos para se habitar.

Misturas em signos mundanos, atrações em signos amorosos, incorporações em signos sensíveis, percepções em signos da Arte: *graus de interatividade* de uma experiência. Para que a experiência seja intensiva, o signo deve ficar aberto aos seus processos dinâmicos e associativos, uma vez que não se fala em um signo ou elemento em particular, mas nas associações de signos e elementos que se movem por todos os *graus de interatividades*. Nesse sentido, o problema que a tese aporta se refere à dinâmica dos *graus de interatividade* na experiência dos corpos – obra, artista/espectador, máquina, ideias – e de seus meios associados. Ao se investigar interatividade na Arte, torna-se inevitável não levar tal problema para o campo da arte interativa. 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, é uma experiência de presentificação.* As obras interativas digitais estão atreladas a sua programação em dígitos, codificada em 0s e 1s; ficando restritas a certas possibilidades dessa programação. Todavia, sua potência imaterial 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.* Ao ser uma arte de ação, pode produzir ações-reações instantâneas, ou sua ação pode ser efetivações de operações tecno-estéticas da própria obra realizadas pelos espectadores, ou seja, uma obra que mantém abertas suas operações, fazendo com que o próprio espectador possa ter acesso às formas implícitas da obra. A arte interativa apresenta possibilidades de explicitar a processualidade das *tecnologias dos fazeres*. Logo, *pergunta-se o que é possível ou não nesta construção de corpos e meios na arte interativa? Qual o limite ético que norteia*

*tais produções? O quanto pode um corpo aguentar nestas relações propostas?*

A conclusão que se chega com esta investigação é que os processos de interatividade, bem como particularmente a arte interativa, direcionam-se para a potência de agir dos corpos, para *o quanto pode um corpo*. Inquire-se o quanto uma obra de arte pode provocar bons encontros que abrem à potência de agir e aos diversos *graus de interatividade*. Não existe a obra em si, mas a experiência estética com e na obra, a individuação do sistema obra-humano-meio. A Ética em Simondon se volta a um pensamento processual em constante individuação. Sua filosofia técnica direciona-se a uma ontogênese do ser (indivíduo e meio) humano e não humano, preocupando-se com como as coisas se tornam o que são, e não suas configurações finais. Pensamento que pode sustentar a arte interativa que é feita para ser modificada ao longo do tempo e ganha existência justamente em seu processo de construção matéria-tomando-forma.



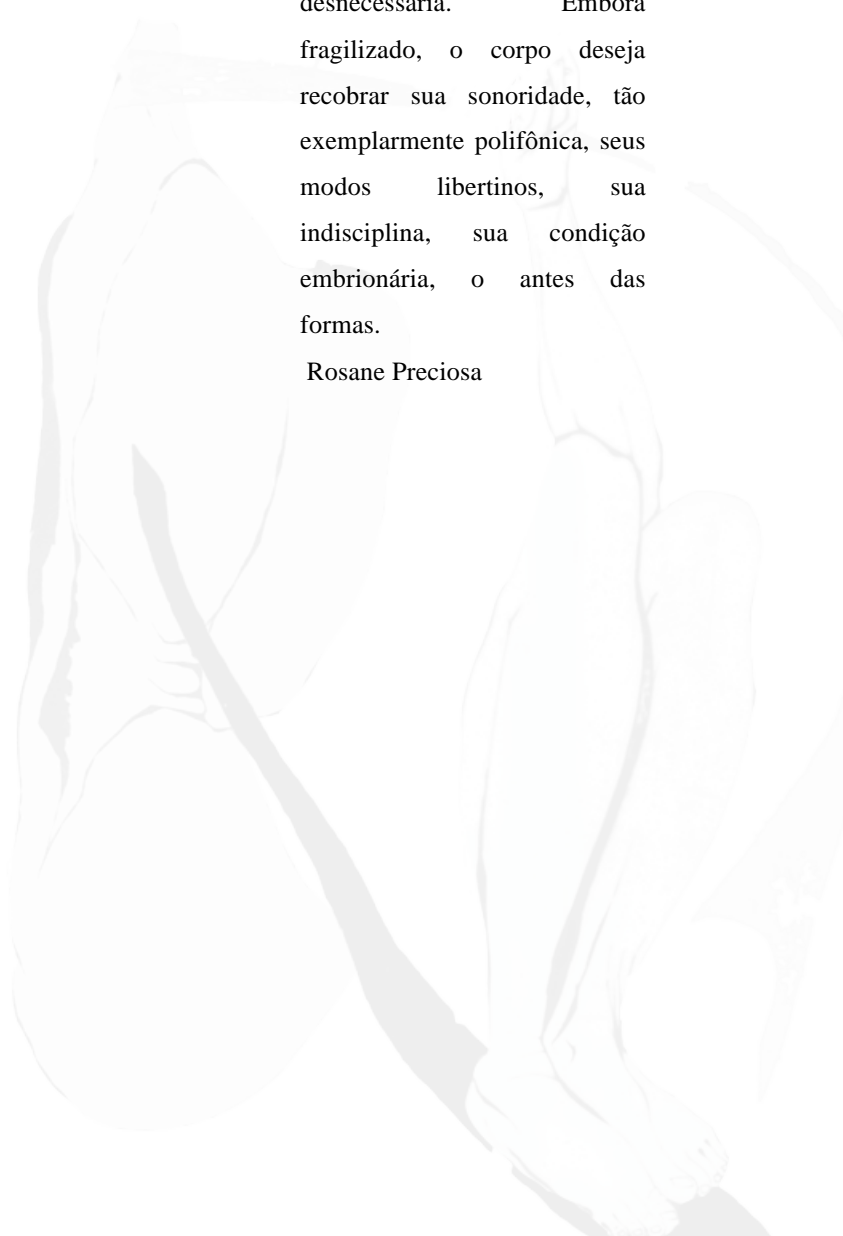


## 1 – O cOrPo PrOmíSCuo dA aRTe

Corpo tempestuoso, flui  
agradecido por estar vivo...

Uns, parecem nada trocar com o  
meio em que circulam. Vivem  
como se nele tivessem sido  
depositados, vivem distraídos  
de si. Outros, diferentemente,  
recusam a platitude da  
paisagem. Despem-se da  
tepidéz, da toalete  
desnecessária. Embora  
fragilizado, o corpo deseja  
recobrar sua sonoridade, tão  
exemplarmente polifônica, seus  
modos libertinos, sua  
indisciplina, sua condição  
embrionária, o antes das  
formas.

Rosane Preciosa



## 1.1 - mIStuRaS

Os corpos quiseram se misturar. Estavam por um longo tempo em repouso, acostumados com suas configurações dadas através do espelho. Havia se habituado às solidões que lhes permitia o silêncio do papel. Cada corpo havia sido colocado cuidadosamente em cada papel e, desejosamente, entreolhavam-se agora. Desejavam a mistura, mas como poderiam misturar-se? Precisariam ser retirados do papel e levados para outro meio, para outra superfície, que, entretanto, percebia outros corpos. Assim, percebendo que aquele estado de repouso não lhes pertencia mais, resolveram, cuidadosamente, se movimentar por outras superfícies. Ao se movimentarem, se aproximaram por demasiado dos corpos que antes somente miravam e desejavam. Agora, a vontade em seu ímpeto, os movia. Havia uma promiscuidade em seus corpos que os fazia se contaminarem, se experimentarem de outros modos, em outras configurações. Queriam que seus cheiros profundos passassem para outras peles através da superfície de suas formas. Suas matérias-moléculas em movimento pediam uma outra forma, queriam transgredir os contornos obsoletos que haviam sido esquecidos pelo hábito de ser.

Um corpo não é uma unidade fixa com uma estrutura interna estável ou estática. Ao contrário, um corpo é uma relação dinâmica cuja estrutura interna e cujos limites externos estão sujeitos a mudanças. Aquilo que conhecemos como corpo é simplesmente uma relação temporariamente estável.  
HARDT, 1996, p. 147.

Quais memórias tais corpos carregam? Vieram da madeira<sup>7</sup>, de uma série de seis mulheres que buscavam seus avessos (Figuras 13 – 18). Nessa busca, quatro corpos foram misturados: o corpo da modelo sobre o corpo da madeira gravado pelo da artista sobre o papel. Ocorreram rebatimentos entres os corpos, os quais foram sendo incorporados uns aos outros. Foi no encontro que os corpos se (des)cobriram, todavia não chegaram a um núcleo essência, ao contrário, se perderam nas camadas que os constituíram e inventaram outros corpos. Quando a artista desenhou o corpo da modelo sobre o corpo da madeira, ela tocou seu próprio corpo. O cheiro da madeira penetrou em suas memórias e a convidou a se aproximar; a modelo aconchegou sua forma no berço-madeira sobre o qual a artista se debruçou e se

<sup>7</sup> Andréia Oliveira, série “Aversos”, 2004. Xilogravuras.



deleitou acariciando o corpo-modelo nas fibras da madeira. Desse entrecruzamento de corpos, passou-se a perguntar a quem pertenceria esse corpo híbrido de todos que saía impresso no papel?

Esse corpo, sem nome próprio, não finaliza sua jornada ao impregnar sua forma na tinta sobre o papel. Em curso, ele se liberta para outras superfícies. É um corpo que pede para se experimentar de outros modos. Quando levado da xilogravura para a tela do computador, sua pele, textura e tinta se digitalizam em pixel numérico. E agora, o que pode esse corpo digitalizado<sup>8</sup>? Como corpos impressionistas, foram pulverizados, fragmentando suas formas iniciais que esperavam por uma nova estrutura. Em dígitos e pixels dialogaram com o corpo do programa e adquiriram visibilidade em diversas superfícies e tamanhos: monitores, paredes, chãos, tecidos.... não tinham mais a segurança do papel que preservava suas formas, uma vez que estas agora se modificavam de acordo com a variação de imprevisíveis superfícies. O contato artista e imagens também foi modificado. O toque-mão passou para o toque-olho, o gesto do corte que exigia força e contato tátil, tornou-se gesto delicado de tocar nas teclas do computador a partir das escolhas guiadas pelo olhar. “O *digital* parece assinalar o máximo de subordinação da mão ao olho: a visão torna-se interior, e a mão é reduzida ao dedo, quer dizer, só intervém para escolher as unidades correspondentes a formas visuais puras”<sup>9</sup>. Contudo, ainda, são gestos metódicos, como na xilogravura, com etapas sucessivas. O que mudou foi a velocidade dos corpos. Com que agilidade e desprendimento esses corpos se moviam! Não tinham o peso da matéria-madeira fabricada pelo tempo, bem pelo contrário, careciam de história. Muitos gestos da artista foram necessários para construir certa densidade de tempo na matéria digital. E no tecer do tempo, certas formas iam se tornando necessárias. Havia uma exigência estética nessa necessidade de formar algo, uma necessidade de bons encontros para que os corpos informes se aderissem em outra forma. Nessa vacância de formas que se sobrepõem ao bel-prazer no corpo-máquina computador, nesse toque-olho da artista que se deixa ser levado, primeiramente, pela mistura das formas na edição das imagens, e, posteriormente, pela velocidade dos corpos em movimento numa animação digital; nesse esgotamento por se libertar da primeira forma visualizada, os corpos vão se

---

<sup>8</sup> A série de xilogravuras “Avessos” foi digitalizada, editada e animada no computador.

<sup>9</sup> DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002a. p.155.

misturando, e no final, ainda carregam a pergunta: a quem pertencem? A uma configuração inicial que já não existe mais? À máquina-computador que lhes concede visibilidade e movimento?

Não mais nos papéis das xilogravuras ou nos monitores das infografias e das animações; os corpos mutantes se movem, agora, pelas paredes de uma videoinstalação. Mas

Os corpos se misturam, tudo se mistura numa espécie de canibalismo que reúne o alimento e o excremento. Mesmo as palavras se comem. É o domínio da ação e da paixão dos corpos: coisas e palavras se dispersam em todos os sentidos ou, ao contrário, soldam-se em blocos indecomponíveis.

DELEUZE, 1997, p. 31.

o que faz esses corpos se lançarem a outros meios (da madeira para o papel, do papel para o monitor, do monitor para as paredes)? O prazer de perder-se na mistura dos corpos. O prazer estético de (de)compor abrindo suas configurações para outras formas, de libertar o corpo do organismo sujeito, a forma da

permanência carcerária. A arte permite a promiscuidade dos corpos para se misturarem e se contaminarem, ou melhor, a arte nos mostra que o viver é um ato promíscuo, uma vez que se está constantemente em mistura. Promiscuidade como capacidade de abrir o corpo, de se misturar, de se afectar e de aceitar, não a qualquer encontro, mas aos bons encontros que compõem a vida de modo dinâmico. Promiscuidade como afirmação do impuro e menosprezo à ascese; como prática antropofágica de provar o corpo alheio. Promiscuidade que evidencia que o corpo é um híbrido em permanente contágio. Na videoinstalação “CoRPosAsSocIaDos”<sup>10</sup>, o espectador recebe um convite para compartilhar o mesmo meio das figuras femininas projetadas em movimento e permitir que seu corpo se experimente naquela experiência estética. Busca-se que a (des)construção do corpo som/imagem realizada na videoinstalação provoque uma efêmera perda do sentido de organização do corpo do espectador, deixando-se levar pelo ato de se misturar. Não mais pela dominação de um dos sentidos, mas por uma experiência sinestésica em que o visual se converte em háptico. “Enfim, falaremos de *háptico* toda vez que não houver mais subordinação rigorosa em um sentido ou em outro, nem subordinação branda nem conexão virtual, isto é, quando a visão descobrir em si mesma uma função de tato que lhe é característica, e que pertence só a ela,

<sup>10</sup> Videoinstalação interativa “CoRPosAsSocIaDos” de Andréia Oliveira, 2010. As imagens editadas e animadas, anteriormente, foram trabalhadas em um programa interativo, juntamente, com sons capturados do interior do corpo humano. Imagens e sons são projetados e amplificados na videoinstalação interativa.

distinta de sua função ótica”<sup>11</sup>. Há um processo visual, todavia os olhos tocam a obra. Mãos, seios, pés, sons, convidam o espectador a entrar e permanecer naquele meio e (re)criar a obra e a si próprio. Nesse momento de estar na obra, resta algo do corpo da artista, do corpo da madeira, do da modelo, do computador, do programa e, na videoinstalação, do espectador que formam esse outro meio que associa todos os corpos envolvidos. E agora que esses corpos misturados escaparam de um monitor, quase que privado, se lançaram em alguma superfície de projeção pública, aguardando os espectadores para se entregarem, a quem pertencem esses corpos bastardos?

### - associações de corpos e meios

Os corpos pertencem ao meio, ao espaço-tempo do encontro no *entre* do próprio corpo de outros corpos, ao ato de se experienciar nos encontros. Ilude-se, por muitas vezes, que se carrega o mesmo corpo por toda a vida, todavia o corpo transmuta-se, constantemente, meios que habita. Transforma-se não apenas a aparência, como camaleões, mas o próprio interno se modifica ao (re)criar os meios externos, entendendo que os meios que se estão em constante construção. Há um processo contínuo em que meio e corpo se constroem mutuamente. Esclarece-se que ao se voltar sobre a relevância do meio não se pretende “um retorno ao ambientalismo – onde o meio é o que determina o sujeito -, pois neste não há problematização do meio (ou dos objetos). Em Deleuze/Guattari o campo de subjetivação é constitutivo tanto do sujeito-objeto quanto do meio”<sup>12</sup>. Meio e corpo se associam e se produzem no mesmo processo.

[...] um indivíduo não é feito somente de órgãos atados em sistemas; é feito também daquilo que não é órgão, nem estrutura da matéria vivente, esta considerada um meio associado para os órgãos; a matéria vivente é o fundo dos órgãos; é ela que os religa uns aos outros e faz disso um organismo; [...] Essa matéria vivente está bem longe de ser pura indeterminação e pura passividade; também não é aspiração cega; ela é veículo de energia informada.  
SIMONDON, 1989, p. 60

pelos  
meio  
habita

Com a secagem do mar, o Peixe primitivo deixa seu meio associado para explorar a terra, forçando a “transportar a si mesmo”, e só carregando água no interior de suas membranas amnióticas para proteção do embrião.  
DELEUZE & GUATTARI, 1995a, p. 71.

<sup>11</sup> DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002a, p. 156.

<sup>12</sup> ESCÓSSIA, Lílíana de. *Relação homem-técnica e processo de individuação*. São Cristóvão, SE: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 1999, p. 46.

Em “CoRPosAsSocIaDos” propõe-se penetrar no meio associado do próprio corpo através da amplificação de sons que indicam nosso habitat interior. Os sons, capturados pela superfície da pele, mostram ora a profundidade ora a extensão do corpo. Sons com pulsações polifônicas dos órgãos, dos líquidos em fluxo, do ar em movimento, do alimento se destroçando. Sons de peles se roçando, de extremidades se emaranhando, de estalos, estilhaços, de cabelos esfregados e tramados. Sons que indicam que o ser vivo traz seu próprio meio associado e se associa a outros em constantes mutações. Pode-se dizer que ocorre uma associação entre corpo e meio nas experiências da vida. O corpo necessita daquele meio associado e este, daquele corpo<sup>13</sup>. O meio constitui, sustenta, une, comunica os corpos. Não é um palco onde a cena se desenrola, um cenário onde somente os atores atuam, uma tela onde as tintas se misturam anonimamente, uma folha onde as palavras se subsequenciam. O meio permite a coesão, aglutinação, é onde as coisas podem se condicionar e formar algo. Se é produzido pelo meio e, simultaneamente, produz-se o meio, bem como se traz o próprio meio associado em nosso corpo, ou seja, a separação corpo e meio associado, figura e fundo, apresenta-se desprovida de qualquer sustentação. O meio atravessa os corpos, estando dentro e fora, como o ar que se respira, a água que constitui os corpos, a terra que os fecunda e/ou nutre. “Tudo também tem seu lugar no meio quando ele se amplia em volume, tudo se encontra aí. Como? Em contingência. Onde? Nas vizinhanças. No momento certo, eis a mistura. Confluência, desdobramento, ocupação de lugares”<sup>14</sup>. Pensar sobre o meio é pensar sobre a produção do próprio corpo, seus modos de funcionar, suas conexões e associações estabelecidas. Na arte, discorrer sobre o meio é pensar sobre a própria obra de arte. Usualmente, no campo da Arte, a terminologia meio pode se referir ao meio pelo qual a obra foi constituída – meio pictórico, meio digital, meio sonoro -, bem como ao meio em que a obra se encontra – meio urbano, meio comercial, meio rural. O meio tecnológico diz respeito ao uso da tecnologia em si e o meio geográfico ao lugar de pertencimento deste uso, existindo uma causalidade entre os meios. Tal causalidade entre os meios tecnológicos e geográficos, Gilbert Simondon (1989) denomina meio associado. O meio associado é mediador da relação entre os elementos técnicos fabricados e os elementos naturais no seio dos quais funciona o ser tecno-estético, ou seja, o meio associado diz respeito ao meio tecnológico pelo qual a obra foi produzida e o meio geográfico em que ela se encontra – no momento de produção e da difusão -, sendo tais meios mediados pelo humano e resultando na obra de arte como um

---

<sup>13</sup> Os filósofos Gilbert Simondon e Gilles Deleuze enfatizam, em vários momentos de suas obras, essa relação construcionista entre corpo e meio associado.

<sup>14</sup> SERRES, Michel. *Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil,

objeto tecno-estético. A obra não pode ser desvinculada do seu meio associado, somente existe naquele específico meio, como por exemplo, a obra “A Última Ceia” (1495-1497) de Leonardo da Vinci produzida e apreciada em sua época e atualmente. Pode-se afirmar que a mesma tela são duas obras distintas, uma vez que se encontram em distintos meios, ou seja, os códigos simbólicos e processos perceptivos sobre a mesma tela são absolutamente diferenciados em épocas distintas. Sabe-se que o ilusionismo da perspectiva no renascimento era mais evidente do que atualmente, uma vez que a perspectiva foi sendo naturalizada pelo olhar. Também, reconhece-se a representação de objetos, cenas, contudo sua significação é outra atualmente, uma vez que os códigos simbólicos sofreram modificações.

Deste modo, a obra é resultado de seu meio associado. Cecília Almeida Salles<sup>15</sup>, aborda os processos que envolvem a criação da obra de arte, uma criação em rede que recebe influências diversas como o espaço geográfico e cultural onde a obra é criada. Ou ainda, o meio associado pode ser a própria obra, como nos mostra a instalação do artista brasileiro Paulo Bruscky<sup>16</sup> (Figura 19). Ele trouxe seu próprio atelier (quatro salas, dois banheiros e uma cozinha) de Recife e reconstruiu como um atelier-instalação com todos os livros, obras antigas, materiais, papéis e objetos na 26<sup>a</sup>. Bienal de São Paulo (2004). Outro exemplo sobre a relação obra e meio é a instalação “*The Empty Museum*” (2004) das artistas russas Ilya e Emilia Kabakov<sup>17</sup> (Figura 20). A obra recria uma sala de um museu tradicional com todos os detalhes da decoração - móveis e iluminação são reproduzidos-, exceto que as paredes encontram-se vazias. Entretanto, mesmo com as paredes vazias, os espectadores apresentam as mesmas atitudes de contemplação diante da “obra”, ficando a observar as paredes vazias iluminadas. Esta obra mostra que aquela obra necessita daquele espaço e vice-versa. Obra e meio criam-se no mesmo processo. Nas obras de instalação, o meio associado é explícito, pois o meio suporta, forma e atualiza o objeto tecno-estético. O meio associado de obras de instalação é composto por dissimilares meios e elementos, como: projeção de imagens, amplificação do som, dimensão da sala, luminosidade, movimento dos espectadores, a vontade, ou não, de interagir com a obra. Por exemplo, a performance imersiva do austríaco Kurt Hentschläger, “*FEED*”<sup>18</sup> (2005-06) (Figura 21), onde obra e meio tornam-se um. Durante a performance, a sala é totalmente preenchida com fumaça e as imagens são

---

2001, p. 77.

<sup>15</sup> SALLES, Cecília A. *Redes da Criação: Construção da Obra de Arte*. Vinhedo, SP: Editora Horizonte, 2006.

<sup>16</sup> Exibida na 26<sup>a</sup> Bienal de São Paulo, 2004.

<sup>17</sup> Exibida na 5<sup>a</sup>. Bienal do MERCOSUL, 2007.

projetadas nela, acompanhadas com um som intenso. O espectador encontra-se dentro do meio tecno-geográfico, sendo que obra e meio se fundem. O meio associado torna-se o espaço-tempo que abriga as relações dinâmicas entre obra e humano a partir de uma recorrência de causalidade num meio que a obra criou em torno de si mesma e que a condiciona da maneira como ela é condicionada<sup>19</sup>.

### **- pragmáticas em planos de imanência**

Ao se colocar que corpo e meio se produzem no mesmo processo, faz-se necessário deter-se um pouco mais sobre algumas concepções sobre os modos de relação entre corpo e meio. Neste sentido, torna-se inevitável se voltar sobre a questão da imanência, já que ela determina diversos modos de relação entre corpo e meio. Visa-se, também, esclarecer a que tipo de relação de imanência, aqui, se refere. Observa-se que a filosofia pensa o corpo de diferentes maneiras em relação aos planos de transcendência e imanência. Assinala-se, brevemente, três modos distintos de efetuação corpo e planos: corpo pertencendo ao plano imanência em posição antagônica ao de transcendência; corpo pertencendo a um plano absoluto que une imanência e transcendência; e, corpo pertencendo a planos imanentes-transcendentais. Tal entendimento filosófico sobre as pragmáticas dos corpos em relação aos planos de imanência e transcendência faz-se essencial para compreender as relações entre corpo e meio no campo da Arte.

Estes modos de entendimento, mesmo que colocados em linearidade histórica, se entrecruzam e coexistem na cultura contemporânea. Como berço da cultura ocidental, o pensamento platônico afirma a superioridade da transcendência sobre a imanência, forjando o ideal de perfeição bom/belo antagônico ao mundano. São colocados dois planos em direções opostas: o plano de transcendência, morada da alma, ascendendo hierarquicamente como perfeição a ser atingida (por poucos), e o plano de imanência, morada do corpo, que precisa ser controlado e cerceado a fim de não macular a pureza da alma. O corpo está a serviço da alma, um servo não confiável e imprevisível que deve se ater ao seu pecaminoso plano imanente. Dois mundos que não devem se tocar, ao contrário, para atingir a supremacia da transcendência divina se precisa negar a imanência da vida, ou, ao menos, afirmar sua

---

<sup>18</sup> Exibida no ELEKTRA Festival Montreal, 2009.

inferioridade. Assim, o que resta ao homem é buscar sua essência única e comum a todos, como na máxima aristotélica “O homem é um ser racional” que exclui todas outras maneiras de ser além do racional. Pode-se dizer que tal hierarquia da alma sobre o corpo denota a mão da moral guiando as ações dos homens. A vida converge em realizar o dever, buscar a essência geral nas ações a fim de atingir a transcendência, Deus; salvando a alma e desviando-se do corpo e de seu movimento plano de imanência. Na arte renascentista se percebe a busca desse ideal ora pela supremacia da alma sobre o corpo, como em Leonardo da Vinci (1452 – 1519) que dá alma aos belos corpos, visando um ideal de perfeição; ora pela censura aos desejos do corpo, como em Hieronymus Bosch (1450 – 1516) e Pieter Bruegel (1525 – 1569) que explicitam as tentações e os pecados que o corpo é constantemente acometido; oscilando entre o paraíso da alma e o inferno do corpo. A vida é movida por um Deus que dá vida às almas e vigia os corpos, sendo a razão a faculdade mais confiável. Percebe-se uma procura pelo domínio e mensurabilidade do espaço via razão, uma aspiração em possuir a realidade exterior através da categorização e classificação. Esta ambição pode ser visualizada na arte pela lei da perspectiva que domina as medidas de todo o espaço dando uma ilusão espacial da realidade; nas leis da proporção que colocam o homem como centro e medida de todas as coisas; nos estudos científicos da anatomia humana e da natureza em geral; na composição espacial que localiza o homem como centro composicional da obra e como de observador; bem como os físicos, formulando leis que dessem conta de explicar, mensurar e determinar a realidade. Observa-se um pensamento recursivo voltado a atingir, pela razão uma realidade dada *a priori*, ficando o ser humano com papel de observador de algo já existente, de contemplador da obra, interagindo primordialmente via o sentido do olhar e preso à *mimese* de um real absoluto; como, por exemplo, a “Escola de Atenas” de Rafael Sanzio (1483 – 1520).

Outro modo de compreensão sobre a relação corpo e planos, consiste em corpo e alma pertencendo a um mesmo plano infinito e absoluto, inexistindo um plano para a alma e outro para o corpo, uma substância que pertence a alma e outra, ao corpo. Neste sentido, o homem barroco, mesmo com a incisiva presença de Deus e com uma representação racional, inquire algo de humano na imanência do corpo que pertence ao plano divino. Rembrandt Harmenszoon (1606 – 1669), na busca de um corpo-matéria constituído de alma-luz, trabalha sobre a materialidade da tinta e da cor, criando corpos que vibram e imanam da escuridão,

---

<sup>19</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.

como na obra *Isaac e Rebeca* (1666) (Figura 22). E Johannes Vermeer (1632 – 1675) que resgata o cotidiano em sua singularidade, mostrando que aquele corpo somente poderia realizar aquela ação naquele meio, como na obra *A criada de Cozinha* (1658) (Figura 23). No barroco, pulsam multiplicidades de maneiras de ser, sempre atreladas a uma unidade infinita, absoluta e divina que exige certa coerência.

Com certeza, tal relação corpo e plano infinito encontra sustentação na filosofia de Benedictus de Espinosa (1632 – 1677). Os planos de imanência e transcendência, que apresentavam posições polarizadas na filosofia platônica e aristotélica, se unem na filosofia espinosiana. Por mostrar a imanência e as intensidades dos corpos de um modo não formulado anteriormente, Deleuze intitula Espinosa de príncipe dos filósofos: “Espinosa, o tornar-se-filósofo infinito. Ele mostrou, erigiu, pensou o "melhor" plano de imanência, isto é, o mais puro, aquele que não se dá ao transcendente, nem propicia o transcendente, aquele que inspira menos ilusões...”<sup>20</sup>. Espinosa junta o plano de transcendência, divino, e o plano de imanência, da natureza, formando um plano único, infinito e absoluto. O Ser, Deus, encontra-se na imanência e está em todas as coisas, ou seja, Deus é natureza. Nesta relação, o corpo não está em oposição à alma, mas paralelo a ela, sendo dois atributos diferentes, entretanto com mesma importância. “Paralelismo, estritamente falando, é entendido nem pelo ponto de vista de causas ocasionais, nem pelo ponto de vista de causalidade ideal, mas somente pelo ponto de vista de um Deus imanente e causalidade imanente<sup>21</sup>, ou seja, tal paralelismo evita uma concepção materialista que busca as causas nas contingências ocasionais, ou uma concepção idealista que valoriza a supremacia das ideias. Corpo e alma são modos de expressão da substância infinita, do Ser, de Deus, e a perfeição consiste na realização, em máximo grau, da relação intensiva que se tem com Deus, ou seja, a perfeição humana é realizar a sua essência divina que consiste em seu modo singular de expressão de substância infinita, conquistando sua singularidade na unidade divina. Corpo e alma são atributos da substância infinita de Deus, sendo o corpo um atributo de extensão e a alma um atributo do pensamento, sempre em paralelismo, isto é, a alma não pode sobreviver sem um corpo e todo corpo traz uma ideia de si, sua alma. Espinosa formula o corpo como um novo modelo de compreensão da vida, visto sempre interligado à alma, sendo partículas em movimento e repouso. “Existir – com o corpo – é saber existir com o corpo-espírito *natural*, com a “alma

<sup>20</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p.78.

<sup>21</sup> DELEUZE, Gilles. *Expressionism in Philosophy: Espinosa*. Nova York: Zone Books, 1992b, p. 109.



tornada corpo”<sup>22</sup>. A imanência é união corpo e alma em relações de velocidades e lentidões que extrapolam aos referenciais antropocêntricos e antropomórficos, podem ser animais, máquinas, programas, esquemas etc. Corpos e almas em movimento na experiência de estarem vivos, de serem atributos de Deus.

Dentro da filosofia espinosiana, três ideias se referenciam: substância, atributos e modos. Deus é substância infinita e absoluta que contém infinitos atributos. Os atributos não são adjetivos, mas sim verbos no infinitivo, como o atributo da chuva é chover, do cantor é cantar. O atributo é ação, assim Deus é ação infinita e só existe nas coisas em ato. Entretanto, mesmo sendo infinito, precisa das coisas finitas para se expressar. Ele se exprime com uma capacidade diferenciante através dos modos no plano da experimentação. Deus não é um Ser superior que organiza suas criaturas, ao contrário, ele existe nas e através das criaturas, ele precisa das criaturas para exprimir sua essência pelos atributos nos modos, nos existentes. “Esta substância, por sua vez, comporta-se como um sentido ontologicamente uno em relação aos modos que o exprimem e que nela são como fatores individuantes ou graus intrínsecos intensos”<sup>23</sup>. Deus se exprime, os atributos são expressões e a essência é exprimida. Contudo, mesmo Deus tendo infinitos atributos, conhece-se apenas dois: corpo e alma. Os atributos são atributivos e não atribuídos e pertencem tanto à substância, Deus, como aos modos, os existentes. Os modos são modificações da substância, suas variações. Deus não é perfeito *a priori*, ele torna-se perfeito na perfeição dos atributos, num processo infundável na eternidade. Deus é causa em si e os modos agem por necessidade de realizar sua natureza, Deus, e não por causas externas. Os modos são imanentes à imanência, assim, os corpos são imanentes ao meio. “Não é a imanência que se remete à substância e aos modos espinosistas, é o contrário, são os conceitos espinosistas de substância e de modos que se remetem ao plano de imanência como a seu pressuposto... Espinosa é a vertigem da imanência da qual tantos filósofos tentam em vão escapar”<sup>24</sup>. Espinosa rompe com uma sequência de causalidades por uma verdadeira imanência, uma vez que a causa é imanente e não externa à experiência<sup>25</sup>. Deus é o plano imanente pelo qual tudo imana diferentemente, de acordo com as maneiras de ser singulares de cada modo existente. Espinosa aporta uma filosofia da vida em que tudo se dá na existência, não para a transcendência, mas na imanência. Uma pragmática do corpo (e da

---

<sup>22</sup> GIL, José. *Diferença e Negação na Poesia de Fernando Pessoa*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000, p. 100.

<sup>23</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 82.

<sup>24</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 66.

<sup>25</sup> SPINOZA, Benedictus. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

alma) no plano de onde imanam, uma valorização da experiência que impugna uma idealização da vida. 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. Assim 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<sup>26</sup>.

Nesta filosofia pela vida, salienta-se três aspectos fundamentais: a ideia de singularidade, de intensidade e de unidade. Se corpo e alma são expressões de uma substância infinita divina, visa-se explicitar como ocorrem essas expressões, como cada existente expressa de forma singular sua relação com tal substância infinita, como realiza sua essência que se encontra nessa substância absoluta divina. Os existentes são iguais em atributos (corpo e alma), mas singulares nos modos de existir e de expressar, assim a vida deve voltar-se para a expressão de tais singularidades, para como se libertar do que impede tal expressão. Enfim, o que importa para Espinosa não é o que se vive, mas o quanto e o como se vive. Há uma *distinção quantitativa de potência* que diferencia os existentes, isto é, o que diferencia é o quanto se vive, o quanto se expressa a potência intensiva do viver, o quanto intensiva se faz a relação com o divino, seus graus de expressão das singularidades. A essência é uma determinação singular. Deleuze aponta quatro aspectos sobre as relações quantitativas e qualitativas dos existentes em relação à substância, Deus: 1º. Minha potência é uma certa quantidade intensiva de potência. A potência não é o que quero, mas o que posso em ato. A intensidade da coisa é sua relação com o ser; 2º. Ela está sempre completa (é tudo que pode ser em ato) pelo que está efetuada e pelos afetos que a efetuem; 3º. Pode ser preenchida por alegrias e tristezas (os dois afetos de base); 4º A tristeza efetua minha potência, mas de forma a diminuí-la. A alegria efetua minha potência de forma a aumentá-la<sup>27</sup>. Ao enfatizar uma distinção quantitativa dos existentes, Espinosa coloca que todos os existentes são iguais qualitativamente, uma pedra é igual a um filósofo, e o que os diferenciam são graus de intensidade que se tem no viver. Somente cada existente pode saber do grau de intensidade que se relaciona com Deus. “Toda a hierarquia, toda a eminência é negada, na medida em que a substância é igualmente exprimida por todos os atributos em conformidade com sua essência, igualmente exprimida por todos os modos em conformidade com seu grau de

---

<sup>26</sup> DELEUZE, Gilles. A Imanência: uma vida... <http://www.scribd.com/doc/7182897/Deleuze-Gilles-A-Imanencia-Uma-Vida>. Acesso em abril, 2010.

<sup>27</sup> DELEUZE, Gilles. En medio de Espinosa. 2 ed. Buenos Aires: Cactus, 2008, p. 96.

potência”<sup>28</sup>. Potência é a relação intensiva entre o existente e o ser; o corpo e a alma se definem por suas quantidades de potência. A potência é sempre o que pode um corpo, sempre efetuada por afectos que a diminuem ou a aumentem. Deste modo, sua filosofia é sobre uma Ética que visa potencializar as intensidades via as singularidades do viver e não sobre uma Moral que se atrela a generalidades e juízos de valor sobre as diferenças qualitativas dos existentes. Não se inquire o que está bem ou mal na vida, mas sim o que é bom ou mau para a vida. Cada existente vive como pode (potência intensiva) e não de acordo com um outro modelo exterior a sua vivência. Uma Ética que não pergunta o que se vive, mas o quanto se vive intensamente e como se vive os encontros.

Uma Ética que se foca na existência, que visa a essência que está na substância e deve ser buscada de maneiras singulares, ao oposto da moral que busca uma essência nos valores superiores e transcendentos ao existente. “Espinosa nunca se cansa de mostrar o absurdo de

Na de Clark com a *démarche* mais crítica de sua obra: a da descoberta, por ela, de que o processo criativo se daria no sentido de uma imanência em oposição ao antigo baseado na transcendência, surgindo daí o *Caminhando*, descoberto fundamental de onde se desenvolveu todo o atual processo da artista que culminou numa “descoberta do corpo”, para uma “reconstituição do corpo”, através de estruturas supra e infra-sensoriais, e do ato na participação coletiva – é esta *démarche* impregnada do conceito novo de antiarte, que culmina numa forte estruturação ético-individual. OITICICA in FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 159.

um Deus produzindo coisas através de atributos morais como bondade, justiça ou caridade, ou de fato através de atributos humanos como entendimento e vontade”<sup>29</sup>. Uma Ética que não tem nada a dizer aos existentes, o que importa é o que um corpo é capaz de suportar e fazer o que pode - não o que deve ou idealiza - . Elimina-se qualquer intermediário entre corpo e alma que se relacionam de maneira direta pela experiência. Uma ética que não vai contra o corpo, mas, ao contrário, a favor dele. Assim, os atributos corpo e alma têm o mesmo valor e estão sempre em relação de paralelismo. A natureza da alma consiste em ser uma ideia de alguma coisa e, primeiramente, a ideia sobre o próprio corpo, isto é, “a

alma é portanto a ideia *do* corpo correspondente”<sup>30</sup>. Tudo o que conhecemos sobre os corpos são ideias. Ideias sobre as afecções dos corpos no encontro com outros corpos, sobre suas misturas. Bergson<sup>31</sup>, nos passos de Espinosa, coloca que a primeira imagem que temos é do nosso corpo. Todavia, mesmo que o que se conhece sobre o corpo sejam ideias, ele não é subordinado à ideia, uma vez que ambos tem naturezas diferentes. Neste sentido, há

<sup>28</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 82.

<sup>29</sup> DELEUZE, Gilles. *Expressionism in Philosophy: Espinosa*. Nova York: Zone Books, 1992b, p. 103.

<sup>30</sup> DELEUZE, Gilles. *Espinosa: practical philosophy*. São Francisco: City Lights Books, 1988, p. 86.

paralelismo entre corpo e alma, pois são igualmente atributos – pelo poder do corpo podemos conhecer o poder da alma -, mas são diferentes em natureza - o corpo é um modo de extensão e a alma é um modo de pensamento. Paralelismo como correspondência entre as afecções do corpo e as ideias da alma, sendo que quanto mais capaz for o corpo de ser afectado, mais ideias correspondentes ele terá, ou seja, mesmo que não se pode conhecer as afecções do corpo, uma vez que as afecções são ideias sem representação, as ideias que se têm dependem de como o corpo é capaz de afectar e ser afectado. Assim, “não é um problema de dar privilégio para o corpo ou para a alma; é uma questão de adquirir conhecimento dos poderes do corpo a fim de descobrir, em maneira paralela, poderes da alma que escapam a consciência”<sup>32</sup>. A consciência é pequena perante as forças intensivas que atravessam o corpo. É a vontade de potência nietzschiana, o que no corpo tem essa vontade que move corpo de alma.

Portanto, com essa abordagem, procura-se colocar que a vida, em sua plenitude, se dá no corpo e o que realmente interessa é a questão espinosiana *o que pode um corpo?* A potência do viver desloca-se da transcendência para a imanência, para um corpo imanente que se relaciona de forma direta com sua alma, sendo imanescentes ao plano de imanência. No corpo está a potência do viver e tal potência é realizada em um plano único e infinito que convoca certa unidade com a vida. Uma filosofia que vai se preocupar sobre os modos de ser, sobre uma Ética que visa potencializar o corpo a fim de libertar a vida de qualquer transcendência, uma Ética que concebe igualmente corpo e alma, sendo produzidos em um processo. Sim, Espinosa potencializa a vida pela imanência. Entretanto, justamente sobre esse ponto em relação ao plano de imanência, em uma perspectiva de liberar a vida, que, aqui, se interroga. O corpo é imanente ao plano, os modos são expressões da substância infinita, “todavia, subsiste ainda uma indiferença entre a substância e os modos: a substância espinosista aparece independente dos modos, e os modos dependem da substância, mas como de outra coisa. Seria preciso que a própria substância fosse dita *dos* modos e somente *dos* modos”<sup>33</sup>. A univocidade está na substância infinita, Deus, e não nos modos de ser, nos existentes. “A univocidade dos atributos não significa que a substância e os modos tem o mesmo ser ou a mesma perfeição: substância é em si própria, e modificações estão na substância como em

---

<sup>31</sup> BERGSON, Henri. *Matéria y Memória*. Buenos Aires: Cactus, 2006.

<sup>32</sup> DELEUZE, Gilles. *Espinoza: practical philosophy*. São Francisco: City Lights Books, 1988, p. 90.

<sup>33</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 83.

algo mais”<sup>34</sup>. Mesmo que os atributos estejam na substância, nos modos e nas modificações<sup>35</sup>, não os tornam iguais. A imanência sustenta-se na univocidade dos atributos na substância, em Deus que é a causa de todas as coisas e sua própria causa<sup>36</sup>. Mesmo que a substância, Deus, somente se realize através das diferenças de expressão dos modos de ser, mesmo que seja inegável a força dessa filosofia que afirma a imanência e a intensidade do viver, percebe-se, ainda, certa preocupação em se manter uma substância infinita absoluta que conceda unidade à vida. Mas porque a vida necessita de uma unidade absoluta além da multiplicidade das relações? Por que a univocidade tem que estar atrelado a Deus e não aos modos? A busca pelo viver no seu mais alto grau de intensidade já não bastaria? A realização da experiência por si só não seria sua unidade? Porque, ainda, se precisa de um Deus?

Do caos nascem os *Meios* e os *Ritmos*. É o assunto das cosmogonias muito antigas. O caos não deixa de ter componentes direcionais, que são seus próprios êxtases. Vimos numa outra ocasião como todas as espécies de meios deslizavam umas em relação às outras, umas sobre as outras, cada uma definida por um componente. Cada meio é vibratório, isto é, um bloco de espaço-tempo constituído pela repetição periódica do componente.  
DELEUZE & GUATTARI,  
1997a, p. 118.

Perguntas essas realizadas e desdobradas pelos artistas pós-modernos e por alguns filósofos, como Friedrich Nietzsche, Gilbert Simondon e Gilles Deleuze. As respostas que estes artistas e filósofos nos dão é justamente a inexistência de um plano transcendente, bem como de um plano único, infinito e absoluto. Permanece-se com o plano imanente-transcendental de Espinosa, entretanto estilhaça-se-o na multiplicidade das experiências que não necessitam mais de um Deus para dar-lhes unidade. Permanece-se na busca de relações

<sup>34</sup> DELEUZE, Gilles. *Expressionism in Philosophy: Espinosa*. Nova York: Zone Books, 1992b, p.165.

<sup>35</sup> “Em princípio, um modo é uma afecção de um atributo; uma modificação uma afecção da substância”. DELEUZE, Gilles. *Expressionism in Philosophy: Espinosa*. Nova York: Zone Books, 1992b, p. 110.

<sup>36</sup> SPINOZA, Benedictus. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

intensivas com a substância, todavia ela não é absoluta nem pré-existe ao existente. Deleuze sustenta sua teoria sobre a imanência em Espinosa, mas não se detém na substância em si, mas nas composições dos modos finitos<sup>37</sup>. Deleuze busca pensar como os modos se liberam da substância, agindo no sentido do ser se dizer da diferença, a substância girar em torno dos modos. Não mais uma transcendência platônica a ser atingida superior à natureza, não mais uma substância infinita que amarre a multiplicidade dos existentes, mas sim multiplicidades de planos imanentes e coexistentes por onde os seres realizam suas experiências. “Pode-se, deve-se então supor uma multiplicidade de planos, já que nenhum abraçaria todo o caos sem nele recair, e que todos retêm apenas movimentos que se deixam dobrar juntos”<sup>38</sup>. A unidade que existe é a cada experiência em particular que ocorre entre os diversos planos<sup>39</sup> que cortam o Caos. Portanto, não mais um Deus que une tudo, mas um Caos nietzschiano que abriga todos os planos fragmentados, paradoxais e incoerentes entre si. “O plano é pois o objeto de uma especificação infinita, que não pareça senão em especificado ao sabor das experimentações com que ela (a escrita) me acenava, me espantei ao me ver forçada a explorar estados inéditos de mim mesma, a me defrontar com situações que fugiam sistematicamente de controle. E isso me pareceu bastante absurdo, por vezes me perguntei: que fluxos são esses que se intrometem ao meu corpo e me arrastam para esses abismos de sentido, revolvendo o chão firme em que acreditava pisar? De onde eles vêm? Que risco é esse que preciso aceitar? PRECIOSA, 2010, p. 17. faz com que ele ser o Uno-Todo cada caso pela seleção do movimento”<sup>40</sup>. O concerne a cada que é imanente próprio plano, sendo transcendental sem transcendência, já que “cada vez que se interpreta a imanência como imanente a Algo, pode-se estar certo que este Algo reintroduz o transcendente”<sup>41</sup>. Experiências entre corpos e meios que “só pode ser preenchida à custa de uma reversão categórica mais geral, segundo a qual o ser se diz do devir, a identidade se diz do diferente, o uno se diz do múltiplo etc”<sup>42</sup>.

O plano de imanência é um corte do caos. O caos não é ausência de determinações ou

<sup>37</sup> DELEUZE, Gilles. *Expressionism in Philosophy: Espinosa*. Nova York: Zone Books, 1992b, p. 11.

<sup>38</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 67.

<sup>39</sup> Deleuze coloca que, no mínimo, estão presentes dois planos: de organização e de consistência. DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

<sup>40</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 54.

<sup>41</sup> Ibidem, p. 62.

<sup>42</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 83.

algo inerte, mas velocidades infinitas com as quais as determinações surgem e somem, ele é fugaz e sem consistência, ele “ caotiza, e desfaz no infinito toda consistência”<sup>43</sup>. Como os planos não se encontram fixos no caos, há intervalos entre eles e “é preciso agora desarticular os planos, para remetê-los aos seus intervalos, em vez de remetê-los uns aos outros, para criar novos afectos”<sup>44</sup>. Voltar-se sobre o que acontece no *entre* dos planos, nas variações das experiências. Nem ao menos se pode falar que se habita um plano, já que se está sempre no *entre* de dois planos: um de consistência e movimentos, e outro de organização e formas. Deleuze, na linha de Espinosa, mostra que nos planos inexistem um modelo de verdade preexistente ao ato de pensar ou um pensamento que não sabe previamente o que significa pensar. “Se podemos dizer que Espinosa mostrou o plano, é na medida em que o pensamento se reflete nesse "espaço liso" ocupado unicamente por movimentos desiguais, componíveis ou não, recomponíveis sempre de outra forma, e os vive como dramas de si próprio, tentativas ou alucinações do que pode significar pensar”<sup>45</sup>. Pensamentos soltos no plano. Entretanto, se os pensamentos e corpos encontram-se em relações de velocidades e lentidões, em Espinosa, o plano se diz infinito e absoluto. “Somente a doutrina de Nietzsche do eterno retorno de diferenças puras permite uma completa ontologia imanente, porque todas as coisas, identificável ou não, é posta completa somente através de suas relações para um campo imanente transcendental de diferenças puras”<sup>46</sup>. Pensa-se não mais em o plano (divino), mas em planos que se constituem nas relações entre os corpos e os meios.

Tal corte com uma referência unitária, com uma necessidade de coerência com um Todo, de certa originalidade e autenticidade no fazer, nos remete à ideia de reprodutibilidade da obra de Arte. A arte, desde então, tende se circunscrever mais em função da reprodutibilidade e menos em relação à obra original, única e autêntica. Sobre este aspecto, Walter Benjamin<sup>47</sup> 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

---

<sup>43</sup> Ibidem, p. 54.

<sup>44</sup> Ibidem, p. 241.

<sup>45</sup> ZOURABICHVILI, François. *O vocabulário de Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

<sup>46</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

durabilidade dão lugar à transitoriedade e repetibilidade. A sacralização da obra, ritual secularizado, impõe uma relação de poder; enquanto a reprodução aproxima a obra do espectador. 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.

O Dadaísmo, com os *ready made* de Duchamp, vai ao encontro da reprodutibilidade da obra ao aniquilar, impiedosamente, a aura de suas criações. Extraíndo-se a aura da obra de arte, também se retirava a aura do artista, sujeito dono da criação. Desnaturaliza-se a própria invenção ao tirar-lhe sua origem. Marcel Duchamp (1887-1968), instituiu a dúvida na arte, contestou categoricamente todos os valores, ocasionou rupturas com a “arte retiniana” - como ele chamava a arte da representação de imagens miméticas -. Sua concepção de arte baseava-se na lógica do ato, do contexto, da experiência, do acaso: “o que é expresso sem intenção e o que fica na intenção e não é expresso”. Na obra “Com Barulho Secreto” (1916) (Figura 24) utilizou um rolo de cordel apertado entre duas chapas. Esta obra contém dois segredos: Walter Arensberg colocou um objeto desconhecido para Duchamp dentro do rolo de cordel e Duchamp inscreveu nas chapas duas frases que ficaram ocultas para Walter, a obra é a própria ação de provocação. O trabalho “Viúva Impudente” (1912) se constitui de uma janela em miniatura pintada de azul e oito retângulos de couro polido no lugar dos vidros, instaurando um jogo de ver ou não ver. E sua última grande obra “Étant donnés” (1946-1966) - uma instalação realizada durante vinte anos em segredo e que somente foi exposta após sua morte - que mostra, por uma fresta de uma porta de madeira, um corpo feminino nu, deitado de costas, abandonado numa clareira para morrer. A obra “Fonte” (1917), constituída de um mictório assinado com um nome desconhecido, questiona se tudo que está assinado numa instituição tem valor artístico ou adquire a partir de um juízo formulado por um discurso legitimado por uma instituição reconhecida. Em “L.H.O.O.Q.” (1919), Duchamp intervém sobre os valores canônicos, ao colocar bigodes na Gioconda de Leonardo da Vinci. Provoca o público ao contestar a aura da obra artística, a veneração passiva e hegemônica.

---

<sup>47</sup> BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.



A contribuição de Duchamp para a História da Arte é incontestável, uma vez que nos libertou da arte como entidade sagrada e distante do cotidiano, do domínio da habilidade manual sobre a mental, dos significados passividade do observador diante da obra. espécie de rito de passagem: ponto em que industrial sai de seu apogeu, dando início à pós-industrial”<sup>48</sup>. Pode-se dizer que técnico que se opõe ao industrial, pois, Simondon<sup>49</sup>, o industrial visa a finalidade, nisso consiste sua alienação; o técnico é o da operação se realizando, ele conhece os internos de funcionamento e os organiza visão, defendida por Marcel Duchamp, de uma nova maneira, o artista bem no empreendimento artístico. Já não estando gravitacional da tela, ele ficou livre para

Se, com a Gioconda de bigodes, apresenta-se como destituído de valor algo a que geralmente atribua-se um valor, com o ready made apresenta-se como dotado de valor algo a que geralmente não se atribui valor algum. Em ambos os casos, não há um procedimento operativo, e sim uma alteração do juízo, intencionalmente arbitrária... Retirando-o (ready made) de um contexto em que, por serem todas as coisas utilitárias, nada pode ser estético, situa-o numa dimensão na qual, nada sendo utilitário, tudo pode ser estético. Assim, o que determina o valor estético já não é um procedimento técnico, um trabalho, mas um puro ato mental, uma atitude *diferente* em relação à realidade. ARGAN. 1992.

fixos e da “Duchamp é uma a era mecânica era eletrônica, Duchamp é um segundo o resultado e homem da ação, esquemas entre eles. “Esta entre outros, põe, centro do sujeito à força expressar

Sentir tudo de todas as maneiras,  
Viver tudo de todos os lados  
Ser a mesma coisa de todos os modos possíveis ao mesmo tempo,  
Realizar em si toda a humanidade de todos os momentos  
Num só momento difuso, profuso, completo e longínquo.  
PESSOA, F. in GIL, J., 2000, p. 116.

qualquer conceito por qualquer meio possível.”<sup>50</sup> Duchamp transita entre diversos planos e sua obra se constitui da própria ação de fragmentar um plano imanente. O Dadaísmo deixa portas abertas para os pós-modernos romperem com a representação e a separação entre obra e vida. Pop Art, Arte Conceitual, Minimalismo, intervenções urbanas, *performances*, *happenings*, invadem o cotidiano e instauram uma crise da representação e da racionalidade, a fruição não fica apenas a cargo do olhar, mas de todos os sentidos, corpo e alma paralelas em experiências fragmentadas.

Portanto, entende-se que o corpo pertence aos inúmeros planos de experiência e existem na mistura com outros corpos. E é sobre esse corpo impuro e promíscuo, que não busca unidade absoluta nem coerência, que a arte pós-moderna vai trabalhar. Corpo e plano se

<sup>48</sup> SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura da mídia à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003, p. 144.

<sup>49</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989, p. 5.

<sup>50</sup> RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p.

constituindo no mesmo processo em uma experiência imanente-transcendental. Imanente por que imana da experiência; transcendental, pois não se esgota na experiência do corpo em si, de uma experiência pessoal, já que esta experiência é uma possibilidade entre tantas outras possíveis ou impossíveis. Neste sentido, o corpo é impuro, uma vez que os planos de imanência são impuros e híbridos, se constituindo pela atração de “n” elementos por desconhecidas razões; o corpo é promíscuo, já que se movimenta por diversos planos e se expressa de diferentes modos, dependendo da situação o corpo se transmuta na multiplicidade de sua existência. O modo como ele se movimenta nos planos e o grau de intensidade que se experimenta em cada plano, vai nos dizer *o que pode o corpo*. Afirma-se, aqui, um corpo imanente. Corpo incoerente e sem unidade absoluta. A unidade que resta a esse corpo é ao seu plano de imanência, ao seu momento de estar vivo em multiplicidades que não suportam coerências. A arte, ao propor certas pragmáticas, aborda esse corpo que quer se experimentar em cada obra. Pragmáticas que evitam “nossa devoção pelos espaços limpos, civilizados, esteticamente profiláticos, imperturbáveis. Nunca sujos, malcheirosos e bagunçados. Ambientes que regurgitam bom gosto, bom tom, sensatez. Propriedades mensuráveis, sem uma mínima incorreção capaz de crispar o espaço, configurar respiros”<sup>51</sup>. Pragmáticas que consistem em abrir o corpo a se experimentar no plano ao qual pertence, a se sujar na terra que o germina.

Corpo e meio compostos pelo mesmo barro. A terra e suas intensidades uterinas nos devolvendo o sentido de pertencimento. Pragmáticas do corpo que consiste em se experimentar na terra a que pertence no seu mais alto grau transcendental. A artista mexicana Ana Mendieta (1948 – 1985) nos lembra, na sua série “Silueta” (1973 – 1980) (Figura 25), tal sentido de pertencimento ao

Corpo ar, terra, água e fogo  
que ao se deitar na terra,  
ao se recostar na árvore, a  
repousar na grama, ora o  
ora a água o umedece e

Minha arte se baseia na crença de  
uma energia universal que corre  
através de todas as coisas: do inseto  
ao homem, do homem ao espectro,  
do espectro às plantas, e das plantas  
às galáxias.  
MENDIETA, 1983.

fazer seu corpo paisagem.  
em transformação. Corpo  
torna-se barro e lama; que  
pele torna-se casca; que ao  
fogo o consome e vira cinza  
germinam flores. A artista  
vivencia a natureza que a constitui, (des)construindo seu organismo no meio associado em  
que age. Faz-se importante distinguir organismo de corpo: o organismo não é o corpo, mas  
uma organização imposta, um fenômeno de sedimentação com uma finalidade direcionada.

<sup>51</sup> PRECIOSA, Rosane. *Rumores Discretos da Subjetividade*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2010, p. 41.

Neste sentido, as pragmáticas do corpo na obra de arte consistem em liberar o corpo do organismo e fazê-lo maquínico nas experiências, inventá-lo nas práticas de obra e vida.

A arte dos anos 60/70 é esse experimentar-se no plano da vida, é unir vida e obra no mesmo plano. Inventar maneiras de perceber, de experimentar e de comunicar. O artista Luciano Fabro<sup>52</sup> busca aproximar o espectador das *coisas* em si, sem ficar nas representações ou analogias, fazendo com que a fruição seja uma experiência com a obra em que o espectador abre-se às novas vivências sensoriais e estéticas, e “toma posse do mundo”. “Tomar posse um valor abstrato, mas uma brecha através da qual possam passar todos aqueles que estão dispostos a fazê-lo. Ora, o prazer de abrir essa brecha é um prazer verdadeiro: sentir-se a si mesmo, sentir os outros, mover-se juntos”<sup>53</sup>. Lygia Clark<sup>54</sup> ao realizar as séries de objetos sensoriais visa a descoberta do corpo e não o corpo como suporte (Figura 26). Procura que o corpo se torne sensível às coisas do cotidiano, como tocar na alma dos objetos, respirar silenciosamente, emergindo aspectos primitivos do viver, fazendo uma viagem interna a partir de objetos externos como luvas, máscaras, pedras, sacos. A ação do espectador torna-se a própria obra. Os objetos sensoriais provocam o encontro dos corpos, explicitando a afirmativa espinosiana que um corpo somente existe no encontro com outro corpo. Allan Kaprow<sup>55</sup>, em seus *Happenings* e práticas “*Activities*”, examina comportamentos e hábitos do cotidiano, buscando uma participação ativa ao invés de uma observação passiva do espectador, visando uma correspondência entre arte e vida no cotidiano, “tudo é arte, arte é

A mente e a terra encontram-se em um processo constante de erosão: rios mentais derrubam encostas abstratas, ondas cerebrais desgastam rochedos de pensamento, ideias se decompõem em pedras de desconhecimento, e cristalizações conceituais desmoronam em resíduos arenosos de razão. SMITHSON In FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 182.

<sup>52</sup> Luciano Fabro (1936 - 2007): artista italiano que integrou o grupo Arte Povera. Aborda determinadas questões estéticas, como: “os materiais utilizados, as inscrições do seu corpo, a interdependência dos objetos e seu contexto, assim como os fenômenos de percepção, visuais e corporais, além da importância do lugar ocupado pelo espectador”. FABRO, Luciano. *Uma sedimentação da mente: projetos de terra*. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora ZAHAR, 2009, p. 142.

<sup>53</sup>FABRO, Luciano. *Uma sedimentação da mente: projetos de terra*. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora ZAHAR, 2009, p. 149.

<sup>54</sup> Lygia Clark (1920-1988), artista brasileira, precursora da arte interativa, dá início a questionamentos como o quadro como suporte, do bi ao tridimensional, da pintura ao objeto, do observador ao interator. Desdobramentos da obra “Unidades” (1959) em que moldura e espaço se confundem, “Casulos” (1959) feitos em metal, a série “Bichos” (1960) em que revê a própria noção de escultura, até a fase dos objetos sensoriais: Dialogo, 1968; Nostalgia do corpo, 1968-88 e outras.

<sup>55</sup> Allan Kaprow (1927-2006), artista americano, um dos pioneiros no estabelecimento dos conceitos de *performance*, criador do *Happening*, desenvolveu quase 200 *Happenings* e práticas que ele denominou de

tudo”. Começou fazendo instalações mutantes como ambientes, após usou o próprio entorno do cotidiano como ambiente e obras ambientais que demandavam a participação dos espectadores de modo experimental. Hélio Oiticica<sup>56</sup> almeja “[...] criar novas condições experimentais, em que o artista assume o papel de “proposicionista”, ou “empresário” ou mesmo “educador”<sup>57</sup>. Na obra “Penetráveis” (1960), visa que a imagem absorva o observador a partir de uma experiência sensorial, “de um exercício experimental da imagem”. Na obra “Parangolé” (1964) (Figura 27), propõe a ideia de supra-sensorial capaz de nos tirar da tirania intelectualista que abafa a criatividade vencendo um consumo cultural alienado. Busca uma obra aberta e interativa que não separa obra e observador, ao contrário, exige a participação do expectador na construção e constituição da obra, concebendo a obra como processo e não produto final. Ele coloca que “a palavra “experimental” é apropriada, não para ser entendida como descritiva de um ato a ser julgado posteriormente em termos de sucesso ou fracasso, mas como um ato cujo resultado é desconhecido”<sup>58</sup>. Tais artistas se focam sobre a experiência, já que a “experiência é aquele meio que provém a capacidade de afectar e ser afectado; ela é a-subjetiva e impessoal. Experiência não é uma propriedade individual; mas subjetividades que são constituídas em relação com a própria experiência, isto é, por meio da individuação via hecceidades”<sup>59</sup>.

Sou a favor de uma arte que tome suas formas das linhas da própria vida, que gire e se entenda e acumule e cuspa e goteje, e seja densa e tosca e franca e doce e estúpida como a própria vida... Sou a favor da arte que se enrosca e grunhe como os lutadores. Sou a favor da arte que solta pêlo... Sou a favor de uma arte penteada, que penda de cada orelha. Seja posta nos lábios e sob os olhos, depilada das pernas, escovada dos dentes, que seja presa nas coxas, enfiada nos pés.  
 OLDENBURG In FERREIRA & COTRIM, 2009, pp. 67, 68, 71.

... eu desamarrava os sapatos, tirava as meias e com os pés brancos e limpos ia afastando as folhas secas e alcançando abaixo delas a camada de espesso húmus, e a minha vontade incontida era de cavar o chão com as próprias unhas e nessa cova me deitar à superfície e me cobrir inteiro de terra úmida...

NASSAR, 1989, p. 30.

---

#### *Atividades.*

<sup>56</sup> Hélio Oiticica (1937 – 1980), artista brasileiro que integrou o Grupo Neoconcreto. Expande os trabalhos bidimensionais para o espaço através de seus bólides, capas, estandartes, tendas, penetráveis e ambientes. Também introduz a escrita e a documentação em seu trabalho plástico.

<sup>57</sup> OITICICA, H. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1989, p. 97.

<sup>58</sup> OITICICA, Cesar, COHN, Sergio & VIEIRA, Ingrid (org.) *Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009, p.109.

<sup>59</sup> SEMETSKY in PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005, p. 89.

Deste modo, o corpo se faz na experiência com o meio. 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 espectador - que ali se encontram. Apreende-se a experiência como um modo de individuação e não uma experiência pessoal. São algumas partes do espectador, da artista que resta na obra, da obra, da tecnologia que entram em individuação. Quando se fala em experiências, não são experiências de indivíduos, mas um processo de individuação que não se foca no que se é, mas no que se torna. Fala-se em uma ontogênese que vai além da obra ou do humano. Retornando à discussão sobre a imanência, experiência nada mais é do que a produção de corpos e meios em um mesmo processo que denomina-se individuação. Os corpos, indivíduos, existentes são imanentes ao plano, meio onde se experienciam. Diferente de Espinosa, que os indivíduos um plano absoluto meios são duas processo de Gilbert Simondon concebe não são imanentes ao Ser, a ou a um meio. Indivíduos e fases distintas de um individuação e ambos definem o ser. Também o ser não é a substância, ela é resultado de um sistema matéria, forma e energia, o que se produz na experiência. O estudo da individuação “nos convida a perguntarmos como se cumpre a ontogênese, a partir de um sistema que comporta potenciais energéticos e germen estruturais; não é substância senão um sistema que tem individuação, e essa individuação é a que engendra o que se chama uma substância, a partir de uma singularidade inicial”<sup>60</sup>. A substância não mais como um Deus espinosiano, mas como resultado das relações de um sistema meta-estável simondoniano. Assim, a substância se produz no sistema, e, talvez, possa-se dizer que há uma substância da experiência. Como nos objetos sensoriais de Lygia Clark, não se apreende o objeto em si, como uma pedra, ou o sujeito mais a pedra, contudo há o que é produzido no encontro dos indivíduos pedra e sujeito em um determinado meio em um processo de individuação. Inviável conhecer a obra de arte como um indivíduo isolado, deve-se “conhecer o indivíduo pela individuação muito mais do que a individuação a partir do indivíduo”<sup>61</sup> a partir de uma ontologia que pondera o ser como algo que está sempre se tornando. Um processo dinâmico que não permite o congelamento da

<sup>60</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p. 67.

<sup>61</sup> *Ibidem*, p. 100.

forma, do corpo fixo, uma vez que este se satura e se transforma continuamente, estando em permanente diferenciação de si mesmo. Tal processo nos faz perceber que o indivíduo contém e está contido em uma dimensão pré-individual. Simondon diferencia o ser do indivíduo, na tentativa de não restringi-lo, o ser “transborda o indivíduo e não se esgota nele. Apenas um ser pré-individual se atualizando em indivíduos pode estar na gênese do indivíduo. O indivíduo não passa de uma fase do ser, de seus potenciais energéticos pré-individuais, uma resolução que não esgota o campo de onde emerge”<sup>62</sup>.

Neste processo de individuação, o indivíduo é devolvido à sua dimensão pré-individual, provocado a sair do uno e a entrar no múltiplo. Assim, “[...] a individuação deve ser apreendida como devir do ser e não como modelo do ser que esgotaria sua expressão de realidade, o O motivo para mudar é sempre algum desconforto: nada que nos instigue à mudança de estado, ou a qualquer ação nova, mas algum desconforto. JUDD in FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 97. significação”<sup>63</sup>. O devir é justamente o transcendental que não ainda, abrir-se ao devir seja suportar essa natureza pré-que se conserva no indivíduo como nascente de novas individuações. É suportar o afronto do pré-individual que nos de eternidade e remete-nos à transitoriedade. Entende-se que a não é resultado de forma e matéria, corpo e alma, e sim uma resolução em constante (trans)formação. Ela não pré-indivíduo e nem vice-versa, ambos são contemporâneos, “na indivíduo só pode ser contemporâneo de sua individuação e, a individuação, contemporânea do princípio: o princípio deve ser verdadeiramente genético, não simplesmente princípio de reflexão”<sup>64</sup>. Simondon coloca que “[...] primeiro, existe o princípio de individuação; em seguida, este princípio opera em uma operação de individuação; por fim, o indivíduo constituído aparece”<sup>65</sup>. Assim como não se pode entender o humano a partir somente dos referenciais humanos, isolando-o como um sistema à parte, também não se consegue compreender a obra de arte estudando-a desvinculada do homem e do mundo. É a existência de diversas gêneses que constitui a complexidade do mundo; a gênese como um processo de individuação que extrapola o humano, processo de individuação

<sup>62</sup> PELPART, Peter. *O Tempo Não-Reconciliado*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1998, p. 47.

<sup>63</sup> SIMONDON, Gilbert. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003, p. 106.

<sup>64</sup> DELEUZE, Gilles. *A Ilha Deserta*. Org. David Lapoujade. São Paulo: Editora Iluminuras, 2006, p.117.

<sup>65</sup> SIMONDON, Gilbert. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003, p. 100.

coletiva que engloba individuação física, individuação vital e individuação psíquica<sup>66</sup>.

Gilles Deleuze e Félix Guattari também colocam que a experiência se dá através dos “Mil Platôs”, por diversos planos. O corpo espinosiano ainda sobrevive, buscando suas singularidades no plano de experiência, todavia o plano não é mais único e absoluto, não há mais uma substância infinita, já que, nesta relação proposta, a substância é formada pelo território e pelos graus de intensidade, pelas matérias-energias produzidas. O território diz respeito ao que acontece no meio, aos agenciamentos que se dão, aos encontros possíveis naquele momento, bem como aos graus de intensidades dos encontros. “É do meio que o território é formado, e nós temos aprendido com Uexkull em que medida um meio imprime-se

Já você viveu uma experiência. Não que sua vida mude; contudo, através dessa experiência, você foi levada a certas questões, a certos problemas seus. Repropor não um esquema, um credo, um manifesto, mas oferecer a oportunidade de fazer uma mesma experiência a dois é o que dá origem às situações que nos colocam em um plano de humanidade, comunicável.

SERRES, 2004.

como contraponto dos órgãos e processos. Um território é a delimitação de um meio de acordo com a força de um ritmo, ele é a aliança rítmica de um meio limitado e uma série restrita dos corpos e dos movimentos dos corpos<sup>67</sup>. O encontro do sujeito com a pedra no

trabalho de Lygia Clark pode passar por planos de organização onde a forma pedra se torna reconhecível até por planos de consistência onde pedra e sujeito se decompõe misturando suas partes em um mesmo fundo. Deleuze, além de falar em um corpo composto a partir de velocidades e lentidões, refere-se a um corpo sem órgãos que ultrapassa o organismo. Ele habita o fundo dos corpos e “esse fundo, essa unidade rítmica dos sentidos, só pode ser descoberta ultrapassando-se o organismo. A hipótese fenomenológica é talvez insuficiente porque invoca somente o corpo vivido. Mas o corpo vivido é ainda pouco em relação a uma Potência mais profunda e quase insuportável”<sup>68</sup>. O único corpo que suporta habitar o fundo de intensidades é o corpo sem órgãos, já que ele é um corpo intensivo e não um corpo organismo. O corpo sem órgãos não significa um corpo ausente de órgãos, entretanto sem um organismo que prende os órgãos em determinada organização fixa, dando-lhes nomes próprios.

... subindo rampas íngremes para sentir o pé se agarrar, os membros inferiores folgavam em perder um pouco o

<sup>66</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964.

<sup>67</sup> GROSZ, E. *Chaos, territory, art*. Nova York: Columbia University Press, 2007, p. 47.

<sup>68</sup> DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002, p. 51.

porte e descobrem uma outra função. Os pés tornam as mãos melhores, e as pernas, os braços mais firmes. SERRES, 2001, p. 328.

O órgão é provisório, determinado apenas pela duração dos encontros; “o corpo sem órgãos se define, portanto, como *um órgão indeterminado*, enquanto o organismo se define como órgãos determinados [...]”<sup>69</sup>. Prima-se por “toda uma vida não orgânica, pois o organismo não é vida, ele a aprisiona. O corpo é inteiramente vivo e, entretanto, não orgânico”<sup>70</sup>. Faz-se importante distinguir organismo de corpo: o organismo não é o corpo, mas uma organização imposta, um estriamento sobre o corpo sem órgãos, um fenômeno de sedimentação com uma finalidade direcionada. Procura-se diferenciar corpo e organismo, contudo não negar a existência de nenhum deles. Deleuze salienta que precisamos guardar o suficiente do organismo para responder à realidade dominante, bem como não se atinge o corpo sem órgãos desestratificando-o abruptamente. Pior que permanecer estratificado é perder totalmente a referência do organismo, já que é sobre ele que se chega ao corpo sem órgãos. Tem que se reconhecer a pedra de Lygia Clark, tocá-la por certo tempo até atingir uma intimidade em que os corpos começam a se penetrar. O que se busca deixar claro é que o corpo, “o indivíduo de modo algum é o indivisível; ele não pára de dividir-se, mudando de natureza. Ele não é um Eu naquilo que exprime, pois ele exprime Ideias como multiplicidades internas, feitas de relações diferenciais e de pontos relevantes, de singularidades pré-individuais”<sup>71</sup>. A construção do corpo vai no sentido de um Eu dissolvido para desconstruir

Que corpo suportaria tanto assédio?

Aquele que por extrema singularização cobiçasse estranhas núpcias. E dela surgisse uma prole bastarda, vivendo à beira de abismos. Um protagonista tão encarnado quanto anônimo, um alargador de espaços, que acompanhe extasiado o pião da vida manifestando sua coreografia vorticista. Alguém que emprestasse sua carne à escuta da existência.

PRECIOSA, 2010, p. 45.

um Eu organismo. Lygia Clark vai, cuidadosamente, rachando o corpo organismo na busca de um Eu dissolvido que permite novos rearranjos. Por exemplo, como ela relata, no processo de seus trabalhos, alguns sujeitos que eram homossexuais se tornaram heterossexuais e vice-versa. O corpo sem órgãos assedia o corpo organismo e o incita à novas *performances*.

Chegar ao corpo sem órgãos é chegar ao nível da matéria, já que “chamava-se *matéria* o plano de consistência ou o Corpo sem Órgãos, quer dizer, o corpo não-formado, não organizado, não estratificado ou desestratificado, e tudo o que escorria sobre tal corpo, partículas submoleculares e

<sup>69</sup> DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007, p.54.

<sup>70</sup> *Ibidem*, p.52.

<sup>71</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 409.



subatômicas, intensidades puras, singularidades livres pré-físicas e pré-vitais”<sup>72</sup>. Busca-se o corpo sem órgãos da arte, “porque o CsO é tudo isto: necessariamente um Lugar, necessariamente um Plano, necessariamente um Coletivo (agenciando elementos, coisas, vegetais, animais, utensílios, homens, potências, fragmentos de tudo isto, porque não existe “meu” corpo sem órgãos, mas “eu” sobre ele, o que resta de mim, inalterável, cambiante de forma, transpondo limiares)”<sup>73</sup>.

As crianças precisam de um longo tempo para saber que elas tem um corpo. Por meses, por mais de um ano, elas somente tem um corpo disperso de membros, cavidades, orifícios.

FOUCAULT in JONES, 2006, p. 233.

O plano que abriga o corpo sem órgãos é o plano de consistência. A consistência é justamente como se mantêm juntos os componentes de um agenciamento territorial, uma tendência dos elementos para se agenciarem na obra de arte. No plano de consistência se é guiado pelos afectos dos corpos e levados pelos devires do corpo sem órgão. Se é agenciado por sensações que não é um sentimento pessoal, uma intenção, mas um permitir ser afectado por uma potência que abala o Eu organismo. O plano de consistência não promove evolução nem desenvolvimento do eu, mas involução, um experimentar-se em outros minoritários que somos em nosso pré-individual. Não é uma composição do já conhecido, identificado, contudo muito mais uma composição de velocidades e afetos, que são imperceptíveis e imprevistos. Deleuze e Guattari colocam que “tudo se torna imperceptível, tudo é devir-imperceptível no plano de consistência, mas é justamente nele que o imperceptível é visto, ouvido”<sup>74</sup>. Um plano oculto que se mantêm secreto e o desvela a partir do que ele dá, isto é, só diz o que é quando diz o que faz. Está-se sempre *entre* dois planos: um plano de organização e desenvolvimento onde formas se desenvolvem, e outro plano de consistência ou de composição onde só há elementos moleculares em constante formação por velocidades e lentidões a partir de afectos ainda não subjetivados.

É uma questão de *consistência*: o “manter-se junto” de elementos heterogêneos. Eles não constituem inicialmente mais do que um conjunto vago, um conjunto discreto, que tomará consistência...

DELEUZE & GUATTARI, 1996, p. 133.

<sup>72</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 1. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995a, p. 57.

<sup>73</sup> DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 3. São Paulo: Ed.34, 1996, p.24.

<sup>74</sup> *Ibidem*, p. 36.

Assim, os autores não afirmam ou negam uma polaridade, mas pensam em termos de um duplo, nos remetendo à existência do invisível que habita o visível, do inaudível do sonoro, do não dito da palavra, do insensível do sensível. Devolvem ao ser a sua dimensão imperceptível que pertence ao caos. Por um lado, nunca estamos no nada, há sempre uma forma organismo que nos abriga: corpo, obra, instituição, uma forma que nos possibilita ver, perceber; por outro lado, esta forma morada não é estanque e precisa ser diluída em seus contornos para que se possa olhar o que não se limita ao visível e ao sabido. Precisa-se da forma para ver as unidades, assim como se precisa da ausência da forma para ver as multiplicidades. Qualquer forma que procura se fechar em uma unidade perde sua visibilidade. No plano de consistência, tudo o que consiste é real, sendo virtual. São elementos, elétrons arrancados dos seus planos estriados, de seus organismos, das distinções entre artificial e natural, para se relacionarem topologicamente no plano de consistência. A fotografia<sup>75</sup> *Untitled # 311* (1994) de Cindy Sherman<sup>76</sup> remete a esse momento de sobreposição dos planos de organização e consistência. Uma fotografia de grande dimensão em tons de vermelho com contrastes pretos em que imagens de corpos humanos vão se diluindo em um movimento centrífugo. A obra lança os corpos a um plano de consistência, ficando-se na fronteira entre forma e fundo, na tendência a dar forma. Isto é, os planos de organização e de consistência não estão colocados em oposição, mas, ao contrário, em exigência um do outro. Deste modo, busca-se um olhar sobre os planos de consistência que animam os estratos e abrem os corpos. O plano de consistência conserva apenas os estratos suficientes para deles extrair os fluxos de intensidades dos materiais. Torna-se instigante uma abordagem sobre as obras de arte a partir destes referenciais, uma vez que elas habitam o plano de composição na arte e de consistência na filosofia<sup>77</sup>. Em suma, quando experimentamos as forças dos planos de consistências, vivenciamos experiências moleculares entre os corpos obra e humano não da ordem da representação, já que “a obra de arte abandona o domínio da representação para tornar-se “experiência”, empirismo transcendental ou ciência do sensível”<sup>78</sup>.

“Ah, mas para se chegar à mudez, que grande esforço de voz [...]

Minha voz é o modo como vou buscar a realidade [...]

<sup>75</sup> Exibida no Whitney Museum of American Art, 2010.

<sup>76</sup> Cindy Sherman (1954 - ), artista americana, tornou-se conhecida por suas fotografias que têm sua imagem como referência, mesmo não sendo auto-retratos. Sherman usa sua imagem como modo de problematizar questões da sociedade contemporânea, como o papel da mulher, o papel do artista, as mídias e outros. <http://www.cindysherman.com>

<sup>77</sup> Gilles Deleuze e Félix Guattari diferenciam os planos da arte (composição), da filosofia (consistência) e da ciência (referência). DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

A realidade antecede a voz que a procura,  
 mas como a terra antecede a árvore [...]  
 Por destino tenho que ir buscar e por destino volto com as mãos vazias.  
 Mas – volto com o indizível.”  
 LISPECTOR

## 1.2 – aTrAçÕes

Quando se adentra na videoinstalação “CoRPosAsSocIaDos”, propõe-se um encontro distraído com os corpos presentes. Os corpos femininos, na parede, vão se misturando entre si e com seus fundos, suas texturas. Surgem corpos (in) formes. Há um certo prazer nesses corpos quando a mão toca partes inusitadas e até age com outras funções: mão-cabeça, mão-vagina, mão-seio, mão-rostos... percorrem por instantes o corpo sem órgãos. Tais corpos (in)formes não se importam em se deslocarem para os corpos dos espectadores que se movimentam pela videoinstalação. E os espectadores, caso aceitem o convite de interagir, já foram atraídos e querem se misturar. Misturam os sons de seus corpos com os da instalação, tocam nas imagens com o olhar. Interagem, uma vez que se considera que toda obra de arte é interativa quando provoca algum tipo de mudança em quem participa. A interatividade não pertence somente à arte interativa contemporânea, mesmo ela sendo seu objeto, como veremos no capítulo três dessa tese. Por ora, coloca-se que o princípio de interatividade na obra, e na vida, é a atração dos corpos. Ao ficarem atraídos, os corpos se afectam através do meio associado existente/criado. Pode-se dizer que ocorre uma dilatação dos modos de sentir do corpo pelo meio associado, conectando os movimentos internos e externos dos corpos atraídos, suas multiplicidades. Não é um corpo unidade fechada que se conecta com outro corpo unidade, são algumas multiplicidades do meu corpo que se conectam com as multiplicidades do outro corpo em certo meio que os associam. E é no ato de estar conectado que percebo certas multiplicidades no outro, que o distingo de um grupo maior de características majoritárias. Não se interage com todas as obras numa exposição nem com o todo de uma obra. Ao caminhar por entre as obras, algumas, às vezes uma, nos chama atenção. Mesmo que se desvie o olhar, se fique de costas, ainda se continua sentindo a presença do outro corpo, é um estar atraído e enamorado. A atração de que se fala, aqui, não é ao belo platônico nem ao sublime kantiano, mas uma atração incidida por alguma coisa no

---

<sup>78</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 107.

outro corpo que ressoa em alguma coisa do meu corpo, que faz com que o corpo se dilate no meio até chegar ao outro corpo, que os sentidos se agucem, uma atração corporal. Aquela obra se diferencia das demais no momento que se percebe suas multiplicidades e particularidades. Entretanto, é impossível perceber a obra em sua totalidade, não se interage com o todo da obra, são algumas faces da obra que dialogam com outras faces de meu corpo. A interatividade ocorre nesse diálogo polifônico no entre da obra e do espectador em faculdades dissonantes. A obra se torna um objeto de encontro que desacomoda com suas dramáticas, porta um problema na discórdia das faculdades<sup>79</sup>. Ao contrário do que possa parecer, é nas faculdades

Empregando um princípio interativo de poucos elementos altamente carregados, constantemente submetidos à variação (improvisando, como em grande parte da música asiática), Pollock nos dá uma unidade em *all-over* e, ao mesmo tempo, um meio de corresponder continuamente a um verto frescor da escolha pessoal. Mas essa forma nos proporciona prazer igual ao da participação em um delírio, um aniquilamento das faculdades da razão, uma perda do *self* no sentido ocidental do termo.  
KAPROW in FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 42.

disjuntivas que a interatividade vai se constituindo e não em uma ssequênciiafirmativa das faculdades. É quando a obra conduz aos devaneios, quando a memória se dispara e atinge lugares inusitados, quando se rompe com as cadeias sucessivas e sequenciadas, quando os sentidos se despertam para outras percepções, quando os fantasmas surgem da imaginação, quando algo nos força a sentir e pensar. Quando o que se vê, olha, lembra, pensa, imagina não afirma os contornos do objeto, mas produz algo diferenciado da ordem das fabulações.

Tudo só porque tinham prestado atenção, só porque não estavam bastante distraídos. Só porque, de súbito exigentes e duros, quiseram ter o que já tinham. Tudo porque quiseram dar um nome: porque quiseram ser, eles que eram. Foram então aprender que, não se estando distraído, o telefone não toca, e é preciso sair de casa para que a carta chegue, e quando o telefone finalmente toca, o deserto da espera já cortou os fios. Tudo, tudo por não estarem mais distraídos.  
LISPECTOR, 1999, p. 14

*Entre* as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio.  
DELEUZE & GUATTARI, 1995a, p. 37.

<sup>79</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 233.

Quando se coloca que as relações não são somente entre corpos, mas no *entre* dos corpos, aponta-se que os corpos não se findam nos seus contornos, que eles se estendem pelo meio e que se tocam muito antes de encostar suas peles. O meio atravessa os corpos que constitui, sendo ora o corpo um meio e ora o meio um corpo. Sobre a videoinstalação, ela é um meio que abriga as misturas dos corpos, um meio que promove a troca de energia entre os corpos, que contém sons e cheiros, que recebe a luz da projeção, que acolhe o espectador para a experiência, que apresenta uma arquitetura singular. Entretanto, a videoinstalação também é corpo que pulsa em sua frequência, que se comunica com outras obras, que atua em outro meio. Um corpo somente existe na relação com outro corpo, como Espinosa já disse, todavia se salienta que o vazio do corpo também faz parte do corpo, e esse vazio é o meio, fonte de energia e veículo de informação. O meio é o *entre* dos corpos. Grifa-se que os corpos não se misturam entre si, mas no *entre* de si e do outro, no *entre* de seus fundos que pertencem ao mesmo plano de onde imanam. Os corpos não se misturam entre si como dois entes separados, mas em extensão em certo meio que associa dos corpos. Não existem como entidades isoladas nem como formas fixas. Estão sempre se perdendo em seus próprios fundos obscuros, em seus corpos sem órgãos, em seus inconscientes, em suas múltiplas moradas. O meio que é o vazio dos corpos, entretanto um vazio preenchido.

Brotar pelo meio é opor-se a um destino que progride em direção a algo,  
é acariciar riscos, acumular êxitos e retumbantes fracassos, é se infiltrar por alguma vizinhança, fazendo conexões, é povoar o cotidiano de incertezas, é recolher-se numa tenda de silêncios, num gesto de delicadeza  
diante do que está a se formar e maturar diante de si.

PRECIOSA, 2010, p. 37.

Nomeia-se vazio e cheio por carência perceptiva que se restringe a uma visão deficiente e por uma racionalidade exagerada que considera somente o que pode ser classificado. “O vazio não é um espaço sem corpos, mas um espaço onde diversos corpos se sucedem em movimento mútuo; então o movimento contínuo das partes de um corpo em direção às partes de outro corpo, através de um contínuo, ininterrupto espaço, como se o vazio fosse o mediador de duas plenitudes”<sup>80</sup>. Em instalações digitais: “o que percebemos nesse processo é que esse espaço que se delinea nas instalações, é um vazio-cheio, cheio de ar, cheio de átomos, cheio de energia e sensível ao ser humano, que aos poucos vai se conscientizando e

---

<sup>80</sup> BRUNO in MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke

trabalhando com essa densidade, como já o estão fazendo os artistas no espaço das instalações na era digital”<sup>81</sup>.

### - devires da arte animal

Também a aranha nada vê, nada percebe, de nada se lembra.

Acontece que em uma das extremidades de sua teia registra a mais leve vibração que se prolonga até seu corpo em ondas de grande intensidade e que a faz, de um salto, atingir o lugar exato.

DELEUZE, 1987, p. 182.

Devido a uma racionalidade exagerada somente se considera os cheios visíveis e classificáveis, faltando-nos o conhecimento dos vazios. Se somos um “animal racional” como Aristóteles nos classifica, e tal ênfase pelo racional nos inibe as afecções dos corpos e a percepção dos vazios, talvez se deva voltar ao animal que somos. É a esse animal

Vou adiante de modo intuitivo e sem procurar uma ideia: sou orgânica.

E não me indago sobre os meus motivos.

Mergulho na quase dor de uma intensa alegria –

e para me enfeitar nascem entre os meus cabelos folhas e ramagens.

LISPECTOR, 1998, p. 22.

que se deve conectar a fim de se experienciar nos meios associados. 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”<sup>82</sup>. Corpo e meio se unem em energia, percepção e ação interior e exterior. Há uma atração desejanste dos corpos, uma atração animal que beira a sobrevivência. E, através dessa atração, o corpo animal se estende pelo meio associado, sendo uno com ele. Corpo uno com o meio na experiência de viver, objetivo da

---

University Press, 2002, p. 258.

<sup>81</sup> SOGABE, Milton. O espaço das instalações de arte. In: *ARTECH 2008 - Proceedings of the 4th Internacional conference on Digital Arts*. Porto, 2008, p. 129.

<sup>82</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 1. Rio de Janeiro:

arte. Nesta direção, a arte é animal e se nutre dessa promiscuidade animal de atração em um meio que permite as núpcias dos corpos. O animal se associa ao meio percebendo sons, cheiros, texturas, vibrações, movimentando seu corpo no mesmo ritmo do meio, se levando pela atração sexual, pela busca do alimento ou pelo recuo ao perigo, ligando percepção e ação. “O Carrapato é organicamente construído de modo a encontrar seu contraponto no mamífero qualquer que passa sob seu galho, como as folhas de carvalho arranjadas como telhas, nas gotas de chuva que escorrem. Não é uma concepção finalista, mas melódica, em que não mais sabemos o que é arte ou natureza”<sup>83</sup>. A arte nos conduz a mesma atitude animal de sentir as vibrações do corpo e de estar conectado ao meio. “Toda arte começa com o animal, pois é o animal, e não máquinas, mentes, ou sujeitos que esculpem territórios e corpos simultaneamente: mentes, máquinas, sujeitos são eles próprios produtos da arte deste acoplamento de corpos e meios<sup>84</sup>. Arte animal em que o viver está relacionado às necessidades da vida, a uma estética da vida, neste sentido o animal proporciona dignidade ao humano. “Deve-se estar sempre no limite que o separa da animalidade, mas de modo que não se fique separado dela. Há uma inumanidade própria ao corpo humano, e ao espírito humano, há relações animais com o animal”<sup>85</sup>.

Não humanizo bicho porque é ofensa  
 – há de respeitar-lhe a natureza –  
 eu é que me animalizo.  
 Não é difícil e vem simplesmente.  
 É só não lutar contra e é só entregar-se.  
 LISPECTOR, 1998, p. 45.

Arte animal que nos fala sobre o encontro dos corpos que se misturam e se atraem. O animal somente pode pegar sua presa quando parte do seu corpo e parte do da presa já estão misturados. Quando parte da obra de arte já faz parte do corpo do espectador, se entra com um corpo na obra e se sai com outro. Como no encontro dos amantes que a mão do outro se torna a sua no mesmo desejo. Desejo e atração que atravessa os corpos pelo meio, muito antes de qualquer intenção. Elizabeth Grosz<sup>86</sup> coloca que a arte vem de uma atração sexual, uma

---

Ed.34, 1995a, p. 66.

<sup>83</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 238.

<sup>84</sup> GROSZ, E. *Chaos, territory, art*. Nova York: Columbia University Press, 2007, p. 35.

<sup>85</sup> DELEUZE, Gilles. *O abecedário de Gilles Deleuze*. Disponível em [http://www.oestrangero.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=67&Itemid=51](http://www.oestrangero.net/index.php?option=com_content&task=view&id=67&Itemid=51)  
 Acesso em 12 de agosto de 2007.

<sup>86</sup> Palestra ministrada na Concordia University, Montreal, 2009.

seleção sexual que vai de encontro a seleção natural.

Guiado puramente pelo odor, às vezes amo você como um cão ama sua cadela, como uma luta que flutua ondulante com seus oito braços, como uma árvore que abraça o vento com seus galhos. Metamorfoses do corpo apaixonado: o amor universal passa pela areia, pelos jogos florais e peãs corridas animais; os amantes começam pelo desejo das coisas e do mundo antes de se coroarem mutuamente no êxtase corporal de Deus. Só compreendemos se entrarmos juntos no espaço ou nos movimentos ritmados de todas essas misturas.

SERRES, 2004. p. 57.

Arte toca o animal que somos, nosso corpo em seus afectos, em sua sexualidade. É atração entre os seres em um sentido das intensidades, das vibrações e das forças e não da finalidade e da previsibilidade,

sexualiza o corpo, e convida para as e seus efeitos geram prazer, um tipo corporal<sup>87</sup>. Neste sexualidade e a mundo animal ao se coisas, retorno ao

Admiro, cada vez mais, roupas que nos transmitem a sensação de que estão a esgarçar-se, a se corromper, e nos atordoam com suas bainhas em queda, seus alinhavos expostos, seus volumes estranhos, que parecem desentranhar do corpo o bicho que nele carregamos, livrando-o dos excessos de domesticação.

PRECIOSA, 2010, p. 37.

porque a arte é erótica, ela metaboliza os órgãos, e prepara núpcias. Existe algo de vibração ressonantes no corpo material de satisfação imediata sentido, a arte está relacionada à sobrevivência do complexo apropriar das qualidades das animal. Ela fala em que através

do animal e da arte temos uma oportunidade de se engajar no mundo, assim ambos dignificam o homem. Mesmo antes do significado, mas pelos afectos, forças e ritmos, pelas contrações do mundo. “Arte é a arte dos afectos mais do que da representação, um sistema de forças dinamizadas e impactantes do que um sistema de imagens únicas que funcionam sobre um regime de signos”<sup>88</sup>. O animal se constitui numa geografia particular pelo seus movimentos e formas construindo um meio associado particular, bem como é construído por ele. Não só um sujeito que age no meio, mas o meio que provoca, atíça o sujeito; não a abelha que procura a flor, mas sim a flor que provoca a abelha, o meio provoca o corpo a fazer algo. São as qualidades do meio, dos materiais que seduzem e afectam os corpos sensíveis. “A arte é do animal, na medida em que a arte é a consequência, o inesperado, efeito imprevisível do acoplamento de um meio ou território com um corpo, e a extração de qualidades, se sonoras, visual ou tátil, configuradas através da constituição de uma (história da) forma”<sup>89</sup>. Assim a

<sup>87</sup> GROSZ, E. *Chaos, territory, art*. Nova York: Columbia University Press, 2007, p. 32.

<sup>88</sup> *Ibidem*, p. 3.

<sup>89</sup> GROSZ, E. *Chaos, territory, art*. Nova York: Columbia University Press, 2007, p. 45.



Se tento me dizer, vagamente, o que me toca em um animal, a primeira coisa é que todo animal tem um mundo. É curioso, pois muita gente, muitos humanos não têm mundo. Vivem a vida de todo mundo, ou seja, de qualquer um, de qualquer coisa, os animais têm mundos.  
DELEUZE, O Abecedário de Gilles Deleuze.

regra da vida, e da arte, consiste em se experimentar o mais intensamente e diferentemente quanto for possível no meio que habita, em se abrir às multiplicidades percebendo que diferentes coisas proporcionam diferentes efeitos. Há associações entre as qualidades dos corpos e dos meios.

Aprender com o animal experiências de um corpo não-humano, um corpo que se produz por diferentes formas – pelo animal, pelo vegetal, pelas

tecnologias -, de uma vida que se afirma através do meio em que transita, das relações que tecem, do plano de onde imanam. Neste sentido, o ser retorna aos devires e não a um plano transcendental ou infinito absoluto. Voltar-se aos devires não é regredir nem procurar se assemelhar, mas sim ativar potências não utilizadas do ser que ficaram renegadas pelas práticas majoritárias do Eu organismo no cotidiano, sendo o devir práticas minoritárias que se abrem a processos de criação de um Eu dissolvido. Quando se fala em experienciar o animal, coloca-se no sentido de se voltar a um devir-animal que possa potencializar os modos de ser do animal-humano. Uma das hipóteses da arte paleolítica supõe que as representações de grupos de animais nas pinturas rupestres estariam relacionadas às identidades entre os clãs e os animais, por exemplo, clãs que tinham a velocidade como característica maior se identificavam com o cavalo; clãs mais lentos, com touros; clãs ágeis com veados. Mesmo sendo identidades majoritárias entre animais e homens, pode-se, ainda, considerar um anseio por se deixarem levar por velocidades do cavalo, pela constância do touro ou outras qualidades dos animais. O ser se define nas relações e não nas categorias classificatórias estipuladas, como no exemplo que Deleuze cita sobre o cavalo de tração que estaria mais próximo do boi do que do cavalo de corrida.

Se me perguntassem o que é um animal, eu responderia: é o ser à espreita, um ser, fundamentalmente, à espreita.  
DELEUZE, O Abecedário de Gilles Deleuze.

Rodopiamos sem juízo neste sítio,  
em busca da invenção de outros percursos de nós mesmos.

Desalojamos o homem para salvar o bicho acuado,  
abatido,  
convalescente,  
envergonhado  
que carregamos em nós.

O devir inquire outros modos de produzir o corpo. “O devir é involutivo, a involução é criadora. Regredir é ir em direção ao menos diferenciado. Mas involuir é formar um bloco que corre seguindo sua própria linha, “entre” os termos postos em jogo, e sob as relações assinaláveis”<sup>90</sup>. Buscar esquecer que se tem que ser, obrigatoriamente, humanos e cavar o não-humano que somos, “desatar desses estados larvares as narrativas que lhe reinventam. *Involuir* para desfazer os nós, para liberar de vez aquela carcaça que usurpava o lugar da vida”<sup>91</sup>. Mexer no turbilhão do inconsciente, com todos seus arquétipos, pois “diferente da história natural, não é mais o homem que é o termo eminente da série, pode ser um animal para o homem, o leão, o caranguejo ou a ave de rapina, o piolho, em relação a tal ato, tal função, segundo tal exigência do inconsciente”<sup>92</sup>. E caso se regrida é para se voltar como os outros do ser, outros tantos latentes no ser. Devir é experimentar outras relações corporais, é tornar realidade outros em nós. Talvez o ato sexual seja um dos poucos momentos que o humano se permite andar por outras realidades: lambar como cachorro, arranhar como felino, rastejar como cobra, se aderir como planta trepadeira, transitar por outros reinos sem se assemelhar ao animal ou vegetal, contudo, se experimentando em outros minoritários. “Esquecer-se de si também é prudente. Aliás, largar-se não só de si, como também perder a esperança de que algum dia possa reencontrar-se consigo mesmo”<sup>93</sup>.

“O devir-animal do homem é real, sem que seja real o animal que ele se torna; e, simultaneamente, o devir-outro do animal é real sem que esse outro seja real”<sup>94</sup>. Não semelhança, nem analogia, mas velocidades e lentidões dos corpos, formas de agir, de juntar os órgãos de maneiras diferenciadas, ou seja, “devir é, a partir das formas que se tem, do sujeito que se é, dos órgãos que se possui ou das funções que se preenche, extrair partículas, entre as quais instauramos relações de movimento e repouso, de velocidade e lentidão, as mais *próximas* daquilo que estamos em vias de nos tornarmos, e através das quais nos tornamos”<sup>95</sup>. Como na performance “AAA AAA” de Ulay e Abramovic (1978) em que os

<sup>90</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 4. São Paulo: Ed.34, 1997a, p. 19.

<sup>91</sup> PRECIOSA, Rosane. *Rumores Discretos da Subjetividade*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2010, p. 60.

<sup>92</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 4. São Paulo: Ed.34, 1997a, p. 15.

<sup>93</sup> PRECIOSA, Rosane. *Rumores Discretos da Subjetividade*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2010, p. 25.

<sup>94</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 4. São Paulo: Ed.34, 1997a, p. 19.

<sup>95</sup> *Ibidem*, p. 64.

artistas extraem de seus corpos o grito, linguagem ancestral carregada de potências corporais. Como a performance nos mostra, o grito não se encontra na superfície da linguagem, não surge em um primeiro momento do contato e com uma distância longa entre os corpos; ao contrário, ele se constrói no gritar produzindo um corpo animal até chegar o momento em que o grito é o corpo, precisa da tensão entre os corpos. Ao extravasar o corpo e a alma e os incorporar, ele abre os corpos aos devires que atinge o outro corpo.

Durante sua regressão a esse estado pré-humano, no qual o animal se estira sempre no período pré-natal, o alpinista se protege dentro de um útero arcaico, invisível, elástico, confiável, cujo contorno variável contém e protege todo o seu corpo, que repousa no interior das agarras e dos apoios que velam por ele e por sua cabeça, como se naquele instante ele fosse um animal adormecido: eu sei o que significa não pensar.

SERRES, 2004, p. 11.

Para se abrir aos devires, precisa-se estar presente com o corpo intensivo na ação. Intensivo arte, intuição e animal. Permitir-se se afetar com afectos diferenciados, sentirem diferenciados, engendrar-se nas causas das misturas dos corpos ou se agir em correspondência. Portanto,

Eu me metamorfoseava freqüentemente em aracnídeo sobre um rochedo ou quando praticava o rapel pendurado pela ponta de uma corda. Como pudemos esquecer essa relação elementar e animal com o mundo?

SERRES, 2004, p. 11.

questiona-se como potencializar o corpo às afecções? Como deixar o corpo ser afectado por diferentes afectos? Como produzir uma dilatação dos modos de sentir? Qual o poder de ser afectado de um corpo? Como ficar à espreita animal? Como atingir esse estado de atração entre os corpos?

### - experiências dos afectos

Partindo que “cada coisa, corpo e alma, se define por certa relação característica, mas também por certo poder de ser afetado”<sup>96</sup> e que os encontros ocorrem de maneiras diferentes, entende-se que há vários modos de afecção dos corpos. Espinosa fala, primeiramente, de

---

<sup>96</sup> DELEUZE, Gilles. *DELEUZE / ESPINOSA. Cours Vincennes - 24/01/1978*. Disponível em <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=194&groupe=Espinosa&langue=5>

ideia-afecção que “é a ideia de uma mistura, isto é, a ideia de um efeito de um corpo sobre o meu”<sup>97</sup>, na qual não tenho consciência das causas desses efeitos. A ideia-afecção diz mais da natureza do corpo afetado do que do afectante, por exemplo, “o homem e a mosca percebem o sol de diferentes maneiras”<sup>98</sup>, um estado em que somente sinto o efeito, a percepção da afecção. Ideias-afecção em que se percebe os efeitos e se desconhece as causas. O corpo sofre os efeitos dos encontros, é afectado e produz afectos desconhecendo as causas. É um corpo que se move movido pelo meio, movido pelos afectos dos outros corpos e pelas ideias pertinentes que se tem daquele meio. Vitor Acconci, nas performances *Three Frame Studies* (1969) (Figura 28) e *Shadow Play from Three Relationship Studies* (1970), explora os efeitos que os corpos causam um sobre o outro, desconhecendo as coisas. Na primeira, dois homens se empurram mutuamente, mantendo um contato físico intenso e gerando força de um sobre o outro; e na segunda, Acconci luta contra a imagem de sua própria sombra, confrontando-se como se fosse outro. O efeito de um corpo sobre outro explicitado na luta de forças. Assim, os afectos movem os corpos, o “afecto pode produzir um resultado sensorial ou abstrato e é fisicamente e temporariamente produzido. Ele é determinado pela mudança e organização e consiste na variedade de fatores que incluem geográfico, biológico, meteorológico, astrológico e cultural”<sup>99</sup>. Os afectos são pensamentos não representativos, diferentes das ideias que representam algo. Para Espinosa ideia e afecção estão sempre interligadas, assim como corpo e alma, sendo que afectos pressupõem ideias e vice-versa. Ainda, esclarece-se que não somos nós que temos ideias, mas são as ideias que se sucedem em nós a partir das afecções dos corpos. Os afectos são produzidos pela variação das ideias, isto é, variação contínua do viver que diz sobre a potência de agir. Os afectos são variações contínuas da força de existir da alma e da potência de atuar do corpo. Sentir afectos é o modo que se tem de existir, como as relações ocorrem. “Afecto não é somente uma força experimental, ele pode se tornar uma coisa material, e, como tal, como Deleuze descreve, ele pode compelir sistemas de conhecimento, história, memória e circuitos de poder”<sup>100</sup>.

O que define um corpo é o conjunto das relações e seu poder de ser afectado. Pode aumentar ou diminuir a potência, sendo paixões de alegria ou de tristeza. Espinosa fala que os

---

Acesso em 10 de agosto de 2007.

<sup>97</sup> Ibidem.

<sup>98</sup> Ibidem.

<sup>99</sup> COLMAN in PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005, p. 11.

<sup>100</sup> COLMAN in PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005, p. 12.

existentes se diferenciam quantitativamente, através de uma *distinção quantitativa de potências*, e não qualitativamente, entretanto ele concebe que existe uma *oposição qualitativa dos modos de existência* em que ocorre uma polarização entre as práticas de viver: ou homem livre, forte, na alegria ou impotente, escravo, na tristeza. A Ética, em Espinosa, é a exposição dos dois modos de existência que se escolhe. Alegria ou tristeza não são sentimentos, mas potências de agir: a alegria aumenta a potência de agir, enquanto que a tristeza a diminui, ficando-se nos ressentimentos nietzschianos e destruindo as relações constituintes do corpo-alma. Bons e maus encontros potencializam a atuação do corpo ou da força de existir de acordo com as ideias que tenha. Será entendido como bom todo o objeto cuja relação se compõe em conveniência com o meu corpo; ao contrário, como mau tudo que decompõe o meu, em uma relação de inconveniência. “Quando dois corpos se encontram, há um encontro entre duas relações dinâmicas ou eles são insuficientes um ao outro, ou eles são compatíveis e juntos formam uma nova relação, um novo corpo; ou, ao invés disso, eles são incompatíveis e um corpo decompõe a relação do outro, destruindo-o, tal como o veneno decompõe o sangue”<sup>101</sup>. Marina Abramovic, em suas performances, investiga questões sobre corporalidade em que corpo e alma encontram-se presentes, muitas vezes, almejando atingir o limiar do que seja um mau encontro. Como em “*Rhythm*” (1973) (Figura 29) em que move dez facas, alternadamente, entre os seus dedos da mão, em alguns momentos os atingindo sem intenção; o corpo faca e corpo Abramovic são confrontados. Na performance “*Rest Energy*” (1980), a artista torna-se o alvo de uma flecha embebida em veneno que está apontando para o seu coração, deixando o corpo sujeito aos maus encontros que podem destruí-lo. Em sua última performance “*The Artist Is Present*” (2010) propõe um encontro silencioso entre ela e o espectador em um espaço expositivo, não definindo o tipo de encontro que se pode gerar. Durante três meses a artista permanece sentada, em silêncio, em uma mesa com duas cadeiras em um espaço do museu; o espectador é convidado a sentar-se a sua frente sem trocar palavra alguma, criando uma *calmaria em meio a um tornado exposição*. Seu corpo não é levado à dor e nem fica tão vulnerável a ação de outros corpos, porém ainda subsiste certa exaustão física e psicológica.

Não somente existem bandos humanos, como também, entre eles, alguns particularmente refinados: a “mundanidade” distingue-se da “socialidade” porque está mais próxima de uma matilha, e o homem social tem do mundano uma certa imagem invejosa e errônea, porque desconhece as posições e as hierarquias próprias, as relações de força, as ambições e os projetos bastante especiais. As correlações mundanas jamais recobrem as

---

<sup>101</sup> HARDT, Michael. *Gilles Deleuze – um aprendizado em filosofia*. São Paulo: Ed. 34, 1996, p.148.

correlações sociais, não coincidem com estas.

DELEUZE & GUATTARI, 1995a, p. 47.

Quando se está a frente, dentro ou em parte de uma obra de arte, afectos e ideias se misturam em diferentes intensidades. A percepção da obra já é um tipo de ideia, pois já se tem uma ideia do que se percebe. “O que se chama "percepção" não é mais um estado de coisas, mas um estado do corpo enquanto induzido por um outro corpo, e "afecção" é a passagem deste estado a um outro, como aumento ou diminuição do potencial-potência, sob a ação de outros corpos: nenhum é passivo, mas tudo é interação.”<sup>102</sup>. A percepção não se reduz a um procedimento mecânico óptico, mas às sensorialidades do corpo e às sucessões das ideias. No que se percebe há sensações: algo me toca ou não na obra. Em alguns momentos se está diante de uma obra, todavia, naquele momento o corpo não é afectado por ela, a obra não toca o ser nem pelos afectos nem pelas ideias. Assim, faz-se necessário, antes de mais nada, que o corpo seja afectado pela obra. Voltar-se aos afectos é voltar-se a essa variação, ao fluxo do sentir e pensar em que os afectos provocam ideias que se sucedem gerando um regime de variação que se denomina: afectos. Somos afectados pelas obras em graus diferenciados, dependendo do meio associado que se cria naquele encontro, ou seja, das afecções que os corpos exteriores produzem sobre o nosso num meio associado. Diverge-se da máxima de Descarte “Penso, logo existo”, uma vez que somente existo nas afecções dos encontros com outros corpos, preciso dos outros corpos para me conhecer, bem como somente posso pensar a partir dos afectos produzidos pelo meu corpo. Deste modo, tudo se dá no corpo, sendo *o corpo algo surpreendente*.

Esqueça todas as formas de arte padronizadas. Não pinte quadros, não faça poesias, não construa arquiteturas, não coreografe danças, não escreva peças, não componha músicas, não faça filmes e, acima de tudo, não pense que você irá fazer um happening realizando todas essas coisas ao mesmo tempo... Você pode se manter livre da arte ao misturar o seu happening com situações cotidianas. Faça com que não esteja claro, nem mesmo para você, se o happening é vida ou arte. A arte tem sido sempre diferente dos problemas mundanos, agora você tem que se esforçar para fazer com que tudo fique difuso.

KAPROW, 1966, p. 2.

Espinosa diferencia afecção (*affectio*) e afecto (*affectus*). “A *affectio* remete a um estado do corpo afectado e implica a presença do corpo afectante, enquanto que o *affectus* remete à passagem de um estado a outro, tendo em conta a variação correlativa dos corpos

<sup>102</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 199.

afectantes<sup>103</sup>. As afecções são as misturas e mesclas dos corpos, o estado de um corpo que sofre a ação de outro. As afecções nos falam da natureza externa dos corpos e das almas, de seus encontros, enquanto que os afectos falam sobre o aumento ou diminuição da potência de agir dos corpos e das almas, “entendo por afectos as afecções do corpo pelas quais a potência de agir deste mesmo corpo é aumentada ou diminuída, favorecida ou impedida...”<sup>104</sup>. A afecção fala mais sobre os corpos afectados do que sobre o corpo afectante. Sentimos a ação, os traços dos outros corpos sobre os nossos. Dennis Oppenheim<sup>105</sup> em *Two stage transfer drawing*<sup>106</sup> (1971) experiencia a ação entre dois corpos em momentos diferenciados: em um primeiro momento Chandra desenha sobre o corpo de Dennis Oppenheim e, após, inverte-se a relação e Oppenheim desenha sobre as costas de Chandra. Um corpo desenha sobre as costas de outro corpo que registra, simultaneamente, em uma folha na parede o movimento duplicado. O corpo que desenha estimula uma resposta cinética no sistema sensorio no corpo que está sendo desenhado, tendo um atraso que produz certa discrepância entre os desenhos. Registra-se a afecção de um corpo sobre o outro, como meu corpo é afectado pela ação, direta no caso, de outro corpo, sentindo, fisicamente, os afectos e as ideias – através do desenho - do outro corpo sobre o meu. O desenho que passa *pelo* corpo e chega ao papel não é produzido nem por Chandra nem por Oppenheim, mas pela mistura, pelas afecções dos dois corpos. Na videoinstalação *Echo 73*<sup>107</sup> de Dennis Oppenheim, a afecção do corpos dá-se pelo impacto das batidas das mãos. Ele projeta a imagem de quatro mãos sobre quatro paredes, respectivamente, sendo que cada uma produz um som de batida em ritmos diferentes. A mão que antes desenhava sobre uma superfície, agora, de certo modo, é o suporte da arte - *Body Art* – que afecta o espectador pelas batidas intensas e descompassadas. O som das batidas vindo das quatro paredes constroem uma arquitetura do espaço onde o espectador é afectado. Há obras que nos fazem suar, aumentar o batimento cardíaco, aguçar os sentidos; mas, também, há obras que nos desaceleram, nos imobilizam, nos silenciam. Quando se questiona sobre qual o poder de um corpo ser afetado, com certeza, não se refere ao aspecto quantitativo extensivo, mas sim quantitativo e qualitativo intensivos. Remetendo-se a uma exposição, torna-se insignificante por quantos quadros me sinto afectado, mas sim o grau de afecção que posso sentir em relação a uma obra específica, isto é, o grau de intensidade que um encontro sustenta.

<sup>103</sup> DELEUZE, Gilles. *Espinosa e os signos*. Porto: RÉS Editora, 1989, p. 50.

<sup>104</sup> SPINOZA, Benedictus. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

<sup>105</sup> Dennis Oppenheim (1938 - ), artista americano. <http://www.dennis-oppenheim.com>. Consultado em setembro de 2010.

<sup>106</sup> Exibida no Santander Cultural POA, 2010.

Obras dos anos 60/70 mostram como somos afectados por outros corpos, na direção de Espinosa. Eles buscam “captar a potência do corpo para além das condições dadas do nosso conhecimento, e a captar a força do espírito, para além das condições dadas da nossa consciência”<sup>108</sup>. Como Lygia Clark coloca: “hoje não se trata de projeção mas do contrário, de introversão. Receber em bruto as percepções, vivê-las, elaborar-se através do processo, regredindo e crescendo para saber o que se passa com o pessoal, mas no nível dos um sentimento pessoal, característica, ele é a efetuação que subleva e faz vacilar o interativas buscam mostrar afectam outros corpos, afetar e ser afetado dos corpos. produz afectos e como “os arte “devir indica um processo mudança e quando usado para nos auxiliar com problemas de natureza estética, nós somos encorajados não somente a reconfigurar a aparente estabilidade do objeto de arte como “objeto” definido em oposição com o coerente “sujeito” ou uma extensão deste “sujeito” mas sim o conceito de devir da arte é quatro vezes mais um devir-menor do artista, do observador, da obra e do meio<sup>112</sup>. Assim, como potencializar o corpo em sua intensidade às afecções nas experiências na arte? Quais são os afectos da arte?

A arte é um bloco de sensações composto por afectos e perceptos<sup>113</sup>, sendo afectos as variações do sentir e os perceptos as variações do perceber. Percepto não se assemelha à percepção simples das formas reconhecíveis, uma vez que este modo de percepção<sup>114</sup> diz

<sup>107</sup> Exibida no Whitney Museum of American Art, 2010.

<sup>108</sup> DELEUZE, Gilles. *Espinosa: filosofia prática*. São Paulo: Escuta, 2002b, p. 24.

<sup>109</sup> CLARK in FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2009, p. 350.

<sup>110</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 4. São Paulo: Ed.34, 1997a, p. 21.

<sup>111</sup> Ibidem, p. 42.

<sup>112</sup> PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005, p. 25.

<sup>113</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

<sup>114</sup> No terceiro capítulo se aborda outro modo de percepção, *da percepção na percepção*.



respeito “a extensão de tempo e espaço localizados, e o percepto é as intensidades da variação da percepção na duração”. O percepto, assim como o afecto, é uma ideia sem representação que os artistas trabalham a fim de lhe dar linguagem, de dizer o indizível, de dar visibilidade ao invisível, de trazer o inconsciente. O artista não quer representar uma ideia, mesmo na arte conceitual; ele almeja trazer para o corpo da obra o que afecta o seu corpo, bem como os perceptos que deslumbra; ele quer inventar maneiras de sentir e de perceber. Pode-se dizer que a matéria prima sob a qual o artista vai trabalhar são os afectos e perceptos dos seus materiais: tela, pedra, paisagem, conceito, computador, programas, tinta, corpo humano, pele, palavra, situações, sons, plantas etc. Assim, “é de toda a arte que seria preciso dizer: o artista é mostrador

A percepção da carga erótica nos sacos cheios de pedras, nas máscaras-órgãos fálicos, das mucosas do sexo no toque de um saco cheio de ar, da penetração no expelir a pedra tocada nesse saco, do seio pressionado pela mão, do entrelaçamento dos corpos copulando na passagem do túnel, da briga do macho e da fêmea por cima e por baixo, da passividade da fêmea deitada e do homem por cima, do acariciar-se a dois através do “diálogo” o toque das pedras penduradas nas costas do homem que sustenta o túnel do nascimento – colchões, do hálito fresco ou fétido do parceiro nas proposições gestuais, cara a cara, poro a poro, suor, a promiscuidade de corpos lúdicos que se repelem, se entrelaçam, se agridem e esboçam o ato da multiplicação da espécie, a unificação do “profano” e do “sagrado”.

LYGIA in FERREIRA e COTRIM, 2009:354

de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou as visões que nos dá”<sup>115</sup>. Yvonne Rainer<sup>116</sup>, em “*Hand Movie*”<sup>117</sup> (1966), e Bruce Nauman<sup>118</sup>, em “*Thighing (Blue)*”<sup>119</sup> (1967), “*Pinch Neck*”<sup>120</sup> (1968) e “*Study for Hologram*” (1970) (Figura 31), vão extrair os afectos de seus próprios corpos. Nestes vídeos, ambos artistas, descobrem, cuidadosamente, os movimentos, texturas, densidades do corpo. Rainer faz com que a mão toque a si própria por um longo tempo, desvendando seus afectos e perceptos. A mão, acostumada a tocar, outros materiais, acaricia-se revelando sua sensualidade. Nauman se detém na massa-perna, também por um longo tempo, com inúmeras possibilidades de formas. Como um escultor, amassa sua carne, contrai e estende, passando do toque na superfície até a

<sup>115</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

<sup>116</sup> Yvonne Rainer (1934 - ), artista americana, dançarina, coreógrafa e diretora com trabalhos experimentais.

<sup>117</sup> Exibida no Whitney Museum of American Art, 2010.

<sup>118</sup> Bruce Nauman (1941 - ), artista americano, trabalha com escultura, fotografia, performance e video, sendo muitas vezes a referência para o seu próprio trabalho. [http://www.moma.org/collection/artist.php?artist\\_id=4243](http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=4243). Consultado em setembro de 2010.

<sup>119</sup> Exibida no Whitney Museum of American Art, 2010.

estrutura interna dos músculos e ossos.

A obra de arte está sempre se criando com o meio, como foi dito anteriormente, entretanto ela conserva algo independente do tempo e do espaço, ela conserva os afectos e perceptos, deste modo, sendo um bloco de sensações. “Nós pintamos, esculpimos, compomos e escrevemos com sensações. Nós pintamos, esculpimos, compomos e escrevemos sensações”<sup>121</sup>. As sensações sobre as quais os artistas trabalham não são sensações pessoais, assim como os perceptos e afectos que a obra conserva também não pertencem a uma experiência pessoal demarcada pelo tempo e espaço. Ao contrário, os perceptos e afectos da obra são atemporais e impessoais, uma vez que o artista trabalha no plano das singularidades e não da personalidade. “A sensação não só está situada atrás do saber que acredita falar dela, como o conhecimento corrente a expulsa”<sup>122</sup>. O artista e os espectadores são corpos de passagem dos afectos e perceptos que transcendem a experiência pessoal. “Pois é assim que somos afetados, ou que o *afecto* nos arranca dos bordões das afecções usuais e o *percepto*, das esperas e das divisões espontâneas da percepção ordinária: ao juntar-se ao plano de imanência onde nem sempre tudo se compõe com tudo”. A arte nos brinda com monumentos de fabulações nas quais as formas são afundadas no infinito e se arrebenta a imagem da evidência. Os afectos não são sentimentos nem emoções. “Reserva-se o termo “emoção” para um conteúdo personalizado, e *afecto* para a continuação. Emoção é contextual.... Afecto impessoal é o fio conector da experiência. Ele é o grude invisível que une o mundo”<sup>123</sup>. Não pertence a uma pessoa, um objeto ou um lugar, “afecto, como pensamento ou reflexão, poderia ser estendido à qualquer ou todos níveis, contanto que a singularidade de seu funcionamento neste nível seja levado em conta.”<sup>124</sup>

A sensação se conserva em uma caixa-preta e funciona tal qual. Ambas precedem o conhecimento, mas nunca o seguem, elas o contornam ou fendem, ambas desconhecidas.

SERRES, 2001, p. 142.

Brian Massumi relaciona percepção e sensação, sendo que a percepção se refere ao objeto

<sup>120</sup> Bruce Naumam em <http://www.youtube.com/watch?v=rkfOgavdhak&feature=related>

<sup>121</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 166.

<sup>122</sup> SERRES, Michel. *Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001, p. 126.

<sup>123</sup> MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002, p. 217.

<sup>124</sup> Ibidem, p. 37.

orientado para a experiência, a um corte na realidade com capacidade de precisão, permite ser quantitativa e extensiva; e a sensação como “a percepção da percepção” ou referencial próprio da experiência, pertence a uma dimensão de passagem, de continuidade de uma experiência ininterrupta, sendo constitutivamente vaga e sempre qualitativa, intensiva.

A sensação nos guia e nos defende, sem ela morreríamos, corpos explodidos, decepados pelas forças físicas, pelo poder social e pelas dores íntimas.

Ela apresenta, como um ninho, uma vizinhança ou uma parede moles de espinho duros e, em sua cavidade dura, gera sentido doce. Que sai dessa cavidade e voa.

SERRES, 2001, p. 126.

Em cada experiência são afectos novos que são vivenciados. Cada artista necessita diferentes tipos de suporte para abrigar os afectos que pedem passagem, bem como os espectadores são afectados de modos diferentes. A arte provoca novos afectos nos corpos e novas ideias na alma que podem, ou não, afectar os corpos dos espectadores, dependendo do que pode o corpo naquele momento. Não que a obra vá transformar o espectador em outra pessoa, contudo algo muda no corpo. Os afectos estão sempre de passagem, afectos do mundo que passam pelo corpo da artista, que os transfere para a obra que transmite para os espectadores. Como a filosofia espinosiana mostra, todos os corpos tem afectos e causam afecções, não sendo exclusividade da arte; todavia a arte é um bloco de afectos e perceptos que podem produzir sensações intensivas. Nauman, ao realizar um vídeo em que fica por um longo tempo tocando em sua perna, vai extraíndo e produzindo afectos no seu corpo-obra, construindo um bloco de sensações. Nauman se modifica nessa experiência no sentido de aumentar sua potência de agir, uma transformação *quantitativa de potência*, vivencia uma relação intensiva na experiência. Contudo isso não significa que sua obra vai sair transformando todos os espectadores, pois isso depende do grau de intensidade da relação que ele terá com a obra. O espectador não precisa, necessariamente, tocar sua própria perna para sentir os afectos do corpo, uma vez que a obra de Nauman já produziu afectos naquela experiência e os contém, basta que o corpo do espectador seja capaz de ser afectado nesse momento. Também, salienta-se que há variações nos modos de afectar e ser afectado. Com isso se busca dizer que a afecção somente ocorre no encontro dos corpos e dependendo do poder (potência) de afectar e ser afectado de cada corpo. A obra de arte é um corpo que tem o poder de afectar outros corpos, já que ela é produzida nos afectos e perceptos de outros corpos.



## 2 - aS TeCniciDadeS Do fAzeR vIdA

Que era, então, vida? Era calor; o calor produzido pela instabilidade preservadora da forma; era uma febre da matéria, que acompanhava o processo de incessante decomposição e reconstituição de moléculas de albumina, insubistentes pela complicação e pela engenhosidade de sua estrutura. Era o ser daquilo que, em realidade, não podia ser, daquilo que, a muito custo, mediante um esforço delicioso e aflitivo, consegue, nesse processo complexo e febril da decadência e de renovação, chegar ao equilíbrio no ponto de ser. Não era nem matéria nem espírito. Era qualquer coisa entre os dois, um fenômeno sustentado pela matéria, tal e qual o arco-íris sobre a queda d'água, e igual à chama.

Thomas Mann

## 2.1 - (In)coRPOraÇõeS

Mãos, seios, pés, rostos, costas, vaginas, ventres, braços, pernas se fazem na obra. O corpo da artista se faz no fazer da obra. O espectador se (re)faz nos instantes que habita a obra. Obra, artista e espectador trazem seus meios associados e constroem um outro no encontro que nunca é o mesmo, uma vez que depende como os elementos se atraem, se associam, se agenciam e, ainda, estão sempre sujeitos a um “talvez” do encontro ocorrer ou não. As misturas dos corpos ocorrem, involuntariamente, nos percursos ou, voluntariamente, nos contatos através do meio associado que compartilham; as atrações dos corpos se dão quando certos corpos e meio se conectam em ação de intensidade; todavia, posterior à atração, há o momento de incorporação dos corpos em que estes se maquinam produzindo a fusão de meios.

A consciência de que o entregar-se no fazer amor não existe,  
 mas sim uma apropriação do pênis como parte integrante do meu corpo,  
 o sentir-me através do outro como se copulasse comigo mesma.  
 O outro passa a ser eu, o inverso do conceito expresso é vivido por tanto tempo como eu sendo o outro.  
 CLARK in FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 355.

Sobre os dedos dos outros correndo sobre você,  
 todas as partes invisíveis do seu corpo começam a existir.

Contra os lábios do outro, os seus se tornam sensíveis.

Em frente de seus olhos semi-cerrados, seu rosto adquire certeza.

FOUCAULT in JONES, 2006, p. 233.

Obra, artista e espectador agem por misturas, atrações e/ou incorporações, mais do que por diálogos com o mundo, agem incorporando partes do mundo em uma *autopoiese*<sup>125</sup>, em um fazer-se mundo. Vive-se nas misturas da vida, sofre-se tais misturas, contagia-se pelo ar que penetra nos corpos, pelas imagens em fluxo constante, pelos ritmos dos meios; vive-se nas atrações dos corpos em movimento, na velocidade incontida de se aproximar do ponto de atração, na lentidão quase que imóvel de permanecer no ponto de contato, desejando que aquele momento se eternize; vive-se a produção de si, a possibilidade de incorporar a vida na própria vida, a vontade de potência de se fecundar em si em um ato promíscuo que não pede

<sup>125</sup> Ver *autopoiese* em Maturana, Humberto e Varela, Francisco. A árvore do conhecimento: as bases

paternidade e gerar os outros de si, arcando com os desafios do que pode um corpo no seu fazer-se.

Tento reconstruir a arquitetura da minha cara me apropriando das fisionomias que vejo.

“Eu sou o outro”.

Sinto-me tão elástica e maleável que me adapto a toda a sorte de contatos.

Vivo toda a sorte de situações secretas e imaginárias.

CLARK, 1975, s/p.

Não são diálogos com o mundo, com a obra de arte, com o outro; nem extensões, prolongamentos, próteses, muito menos adição de partes para compor um todo. Também não são meras trocas com o mundo de onde retira-se certas coisas e retribui-se outras, uma vez que o ato de retirar já implica inserir em algo. Não são relações de um Eu ativo que se apodera de objetos, de outros, acumulando capitalisticamente seus bens. Fala-se em digestão, em um processo que começa no paladar que mistura o alimento com a saliva, que separa sabores, acidez, doçura; alimento que adentra no corpo quebrando-se em partes cada vez mais infinitesimais.

O olfato e o paladar diferenciam, ao passo que a linguagem, como a vista e o ouvido, integra.

A primeira boca armazena, a segunda despende:

as palavras amontoam-se nos léxicos, o alimento, congelado, acumula-se nas câmaras frias, diríamos contas em banco, os perfumes e os sabores passam, evaporam-se, efêmeros.

SERRES, 2001, p. 157.

Fala-se em produção de vida a partir do vivo e do não vivo, do humano e do não humano em um processo de incorporação que altera as composições dos corpos. O processo de in-corporação faz-se por partes, por digestão de pedaços em pedaços, por apropriação sem propriedades, por pura vontade de agir com alegrias espinosianas, com potências de vontade nietzschianas. Fala-se em penetrar nas maquinações dos corpos e nas enunciações das almas, no como ocorre a produção matéria/ideia entre artista, espectador e obra. O artista se afecta

pelos corpos que encontra, recolhe elementos de diversos meios, as ideias se sucedem, todavia ainda se precisa agenciar os elementos anônimos e as tendências do meio por onde transita para fazer(se) a obra. Ato de retirar elementos de seu meio correspondente e levá-los para outros meios, onde ganham novas significações na associação com outros elementos. O artista faz questão de ser um coletor de elementos. Diferentes afectos o tocam, diferentes elementos se destacam no meio, contudo, ainda inexistente a obra, pois necessita de algo que lhe atribua forma. O que faz os elementos se conectarem e se agenciarem? O que torna possível o ato de produzir novos corpos ao incorporar experiências? Uma tecnologia. O ato de incorporar a vida é tecnológico. Precisa de corpo e alma. Uma alma não vive sem um corpo e vice-versa. As ideias da alma se produzem nas profundezas do corpo. São incorporadas, suadas, doem o estômago, arrepiam a pele ou adormecem o corpo e penetram mansamente. Como elas podem ficar concentradas no cérebro? Elas se espalham e se escondem pelo corpo inteiro. Quando os afectos do corpo e as ideias da alma se incorporam, mutuamente, via incorporam, passam de signos tecnologias do fazer, signos que produzem precipitados para esses signos que o sentido, e é sobre O processo de criação artista vai trabalhar. de incorporação que se constrói nesse ato diferentes corpos: do dá na relação entre espectador. Incorporar é experienciar a vida. artista, da obra e do

O *Parangolé* não era assim uma coisa para ser posta no corpo, para ser exibida, a experiência da pessoa que veste, para a pessoa que está vendo a outra se vestir, ou das que vestem simultaneamente as coisas, são experiências simultâneas, são multiexperiências, não se trata assim do corpo como suporte da obra, pelo contrário é a total incorporação. É a incorporação do corpo na obra e da obra no corpo... eu chamo de in-corporação.

OITICICA, 2009, p. 229.

Não se age de qualquer maneira, precisa-se de tecnologias de agir, de meios de lidar com a realidade vivida, de maneiras de produzir as causas e não simplesmente sofrer os efeitos. Nas xilogravuras “Avessos”, obra e artista se encontram. Pode-se dizer que na luz de cada dia, no silêncio de cada noite, ambas se aproximavam e, como se contassem um segredo buscando um cúmplice, se entreolhavam cautelosamente. Até o silêncio e a ausência tinham que ser moldados, amassados, alisados, acariciados. Olhavam-se por longas horas saboreando o não dito. Tentando descobrir, nos intervalos, o que seria dito. É um jogo com perguntas e respostas que não importa nem as respostas nem as perguntas. O que envolve é o jogo, a repetição de cada jogada. Onde conversavam não era um lugar marcado. Às vezes, o lugar era cheio de ruídos, de falas cruzadas, de redundâncias. Outras vezes, era suspenso, inabitado e



inacabado, impensado como os espaços de Escher. Em um instante se esgotava tudo o que tinha para ser dito. No instante seguinte, caía no vácuo e restava ainda tudo por dizer. As obras, xilogravuras, são momentos compostos de prazer e dor, de desejo e medo, de tensões, de in-tensões que amolam o corpo. Busca-se, desconhecendo como, aquela forma. Necessita-se daquela posição, daquelas curvas, daquele gesto. Assim aguarda-se o encontro como quem espera o ser amado. Move-se pela pulsão da atração. Até que, num instante impensado, configura-se aquele corpo desejado. Toca-se com o olhar. Quantos corpos em um só! O olhar se distrai, cai nos devaneios sinuosos das linhas do corpo. Perde-se e não quer se achar. Saboreia as curvas, os ângulos, os recortes, os vazios. Só quando escuta o apelo da madeira, do lápis, inicialmente, e da goiva, por fim, é que se inicia a longa jornada de riscar e gravar. Com um gesto, grava-se, simultaneamente, em duas superfícies: na da artista e na da obra. Navega-se no meio de incertezas. No meio da matéria da madeira: suas fibras, fendas e feridas. Se relacionam de corpo a corpo. Se tocam, se incorporam e se decompõem através de suas materialidades: cheiros, texturas, densidades. Neste instante, dá-se a amarração de três corpos - o da modelo, o da madeira e o da artista - para formar um diferente híbrido. Traz-se o corpo para este espaço onde tudo faz parte; o atelier inteiro participa com os corpos. Nada pode ser retirado daquele momento, uma vez que nada é aleatório. Neste tráfego de coisas e corpos, surge um corpo: o da modelo sobre o da madeira inscrito pelo da artista. Desenhar um corpo, gravar em um corpo, entintar sobre um corpo, copiar de um corpo. Repetições de corpos. É no conversar dos três corpos silenciosos que se delinea a mulher que já traz, na construção de si, o seu avesso. Riscos sobre corpos, escrituras corporais. Riscar gravando, gravar com riscos. Riscos de se perder pelos trajetos dos riscos: riscar e arriscar.

Ele (meu corpo) é um lugar absoluto, o pequeno fragmento de espaço onde eu sou, literalmente, incorporado (*faire corps*). Meu corpo, impiedoso lugar.  
FOUCAULT in JONES, 2006, p. 229.

Em “CoRPosASocIaDos”, seios são retirados do corpo da modelo através do desenho, da gravação na madeira, da digitalização da imagem, da fotografia e ganham novas configurações, funções e qualidades. Pés, que outrora sustentavam as demais partes do corpo, quando são transportados para as animações digitais brincam pela parede assumindo posições de rostos ou de mãos; ou, quando orelha e braço se fundem compondo um novo órgão, na fotografia; ou, quando na madeira pernas são gravadas com dimensões fixas, sem permitir nenhuma alteração e vão para o monitor ou projetor que lhes autoriza a modificação de

tamanhos. Cada tecnologia traz seus possíveis e seus virtuais, permite certos ilimitados no limitado de suas especificidades: madeiras, goivas, tintas, corpos gravados; monitores, teclados, luz, softwares, corpos sobrepostos e animados; paredes, projetores, amplificadores, luz, corpos instalados. Na série de fotografias “InCorpORaÇõEs”<sup>126</sup> busca-se incorporar partes dos corpos das modelos fotografadas. Não se quer o corpo inteiro, são algumas partes: um pescoço, outro ombro, uma perna, certa silhueta. Nunca se incorpora o todo de outro corpo, sempre são partes, faces de uma multiplicidade que se enamora com faces de outra, pedaços de uma superfície que toca na outra, órgãos que são retirados e transplantados. Ou se acumula o todo “identidade” com nomes próprios ou se incorpora partes nômades em relações que se estabelecem para além do organismo, relações entre órgãos que se estruturam de “n” maneiras, liberando o corpo da prisão do organismo.

A ideia de fragmento arrasta consigo o incômodo da incompletude...

De um jeito anfíbio, ele é capaz de operar simultaneamente uma inteireza de articulações, combinada a uma resistência a sistematizações.

Nele, prevalece o entusiasmo pelos agregados de sentido que vão despontando pela urgência mesmo de existirem.

PRECIOSA, 2010, p. 23.

Mas toda vez que um órgão – ou uma função- livra-se de uma velha obrigação, ele inventa. Liberada pela postura em pé da esmagadora obrigação de apoiar ou de andar, a pata ou a mão muda, apreende e acaba modelando o instrumento; liberada pela verticalidade da necessidade vital de segurar, a boca ou o maxilar ou a garganta põe-se a dizer a palavra.  
SERRES, 2001, p. 354.

Transplantar órgãos, elementos, partes, exige tecnologia apropriada que age por subtrações. Pela tecnologia da fotografia, escolhem-se ângulos, detalhes, recortes dos corpos das modelos; no computador copula-se tais detalhes com outros corpos, incorporando-as em outra organização e nomeação: braço-seio, cabeça-perna. O corpo vai se (des)construindo por cada meio tecnológico pelo qual, incorporando novos elementos de cada meio. Cada meio propõe novos agenciamentos e composições, por exemplo, ao caminhar sobre a terra, os pés são as únicas partes do corpo que a tocam; contudo, quando o corpo é levado a submergir na água, os pés se estendem pela superfície da água; eles não mais sustentam o corpo, mas o

<sup>126</sup> Fotografias “InCorpORaÇõEs” de Andréia Oliveira, 2010.

prolongam. Os corpos, elementos, estão constantemente se fazendo no meio; entretanto, geralmente, desconsidera-se essa dinâmica, ignora-se os meios por onde se transita, move-se com corpos rígidos, desconhece-se as tecnologias que unem corpo e meio. Carece-se de uma ecologia que considere a dinâmica dos corpos e dos meios. Não se inquirir, aqui, como preservar o meio (ambiente) para preservar os corpos, ao contrário, pensa-se em maneiras de modificar meios e corpos continuamente, maneiras de produzir incorporações. Deste modo, procura-se os deslocamentos e as variações entre os diversos meios associados, entre modos de concretizações das formas, entre os fazeres da obra, da artista e do espectador e suas incorporações.

O nado distribui pela superfície da pele a sustentação que o andamento usual exige somente pela planta dos pés. A responsabilidade do porte em um meio que não oferece qualquer resistência ao peso quando concentrado no polígono banal passa para o corpo que, de repente, inteiro, torna-se pé.

SERRES, 2001, p. 331.

Portanto, primeiramente, ocorre o contágio dos corpos, tendências que se atraem ou repelem em certo meio. Caso a intensidade do encontro tome conta do corpo e da alma e a vontade de produzir causas e dar forma a algo seja incontida, inicia-se o fazer da obra via incorporações. Para incorporar necessita-se de saberes, de fazeres, de ferramentas, de instrumentos, enfim, precisa-se de determinadas tecnologias que associem corpos vivos e não vivos, materiais e imateriais, microcósmicos e macrocósmicos. Algo deve tramar as divagações, os contágios, os olhares, as nuances, ou seja, precisa-se de tecnologias para agenciar coisas, elementos, imagens. Tudo é imagem no plano do sensível (imaginação), depois vem o entendimento (tecnologia – pensamento) no plano do pensamento. O pensar é um ato artificial, como já mostrou Deleuze, é um engano considerar o ato de pensar como natural, necessita-se de tecnologias apropriadas para se pensar e cada tecnologia engendra determinados pensamentos. Por exemplo, os diversos métodos filosóficos, as práticas religiosas com orações e meditações, os métodos científicos de pesquisa, os procedimentos em artes aportam diferentes modos de pensar. Portanto, não se discorre sobre natural ou artificial e sim sobre uma “naturezartificial” derivada de diferentes tecnologias. Como cada tecnologia produz uma

Esse animal esquecido, desconhecido, tornou-se homem ao falar, e o verbo modelou sua carne, não somente a sua carne coletiva de mudanças ou de percepções, uso ou dominação, mas também e sobretudo a sua carne corporal.  
SERRES, 2001, p. 350.

forma de pensamento; considera-se, não somente o que se pensa, mas, principalmente, o modo como se pensa. A ação de caminhar de forma ereta, ação explorada por Bruce Newman em seu atelier, é uma tecnologia que foi empregada pelo homem paleolítico e que alterou sua relação com o mundo, gerando outra alma com pensamentos distintos. A fala, o movimento de pinça do polegar, danças incorporando os animais, a escrita, foram tecnologias empregadas que acarretaram em outras formas de produção de vida. Ainda, em relação à artemídia, observa-se tentativas de romper com a separação homem e máquina, natural e artificial. “Arte e natureza tem se mesclado, dobrando-se uma sobre a outra e formando um *continuous sensorium*”<sup>127</sup>. O artista australiano Stelarc<sup>128</sup> trabalha radicalmente na incorporação da tecnologia no corpo humano. Ele busca a extensão do corpo humano via sua artificialização, colocando que este corpo que temos tornou-se obsoleto diante da realidade tecnológica contemporânea. Em sua obra “*Ear on Arm*” (Figura 32) ele implanta um ouvido esquerdo em seu braço esquerdo e, em futuras cirurgias, irá implementar um micro-microfone que vai habilitar o ouvido ao acesso à internet, tornando-se um órgão com acesso público a outros lugares, não somente escutando mas também transmitindo sons, por exemplo, uma pessoa que mora em Nova York poderá escutar o que o ouvido está escutando na Espanha. Mais audacioso ainda, é expandir esse projeto para dentro da boca, unindo o receptor e o auto-falante; por exemplo, o artista pode responder aos telefonemas falando através do ouvido do seu braço e escutando a voz recebida dentro de sua cabeça. Mantendo a boca fechada escuta o som dentro de si, mas abrindo a sua boca pode amplificar o som para outra pessoa escutar. O ouvido no braço e a boca amplificadora se tornam órgãos da internet. Para Simondon, há uma evolução biológica e tecnológica, sem separar natureza e tecnologia. Tecnologias são agenciamentos entre instrumentos e máquinas, máquinas e pessoas, pessoas e meio, pessoas e ideias. Interação entre sistemas abertos e seus meios, uma individuação em sistemas meta-estáveis.

Com isso se pretende superar definitivamente o conceito antropocêntrico tradicional baseado na crença de que a técnica (ou a biotécnica) deve ser desenvolvida unicamente como prolongamento externo dos órgãos humanos ou com o fim de ampliar suas capacidades físicas (próteses, ferramentas, etc). A criação de novas interfaces diretas entre ser humano e máquina permitirá uma síntese entre ambos os sistemas ... Da relação externa ser humano-máquina, passa-se a uma simbiose mais profunda entre o natural e o artificial.

---

<sup>127</sup> LATOUR, Bruno. Air. In: JONES, Caroline (org.). *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*. Cambridge: MIT Press, 2006, p. 107.

<sup>128</sup> Stelarc (1946 - ), artista australiano, usa próteses, robôs, sistema de realidade virtual, internet e biotecnologia para explorar alternativas de interfaces para o corpo. Ele se interessa pela arquitetura evolucionária do corpo e as maneiras possíveis de reconfigurá-lo através de implantes e exoesqueletos. <http://web.stelarc.org/>

GIANNETTI, 2006, p. 13.

Lúcia Santaella acrescenta que “não há uma dicotomia entre natureza e cultura, pois o homem e a sociedade se formam no processo de artificialização do mundo. Portanto, o processo de ciborgização atual nada mais é do que a continuação inelutável da saída do homem da natureza na construção de uma segunda ordem artificial”<sup>129</sup>. Visa-se colocar na cultura técnica a natureza das máquinas a fim de romper com a dicotomia natureza e cultura, homem e tecnologia, uma vez que o que se define por natureza humana já parte de um sistema técnico. Santaella exemplifica que as primeiras tecnologias da cultura foram a fala e o gesto, sendo quase tão artificial quanto um computador<sup>130</sup>. O natural e o artificial constituem o mundo em uma cultura técnica, ou seja, “é necessário que o objeto técnico seja conhecido em si mesmo para que a relação do homem com a máquina seja estável e válida: daí a necessidade de uma cultura técnica”<sup>131</sup>. Deste modo, afirma-se, aqui, a inexistência da dissociação entre cultura, artificial, natural; entretanto, sim, a existência de paisagens composicionais.

Toda arte verdadeira não separa a técnica da expressão;

a técnica corresponde ao que expressa a arte,

e por isso não é algo artificial que “aprende” e é adaptado a uma expressão, mas está indissoluvelmente ligada à mesma.

OITICICA in FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 83.

Se meus quadros se diferenciam dos padrões,  
isso não está no meu querer, em minha intenção configurativa, mas na técnica.

E ela se encontra fora de meu arbítrio de minha influência,  
porque ela mesma é realidade assim como o modelo, a foto e o quadro.

RICHTER in FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 115.

## - tecnologias dos fazeres

Justifica-se, portanto, o dizer que o que fazemos depende daquilo que somos; mas é necessário acrescentar que somos, em certa medida, aquilo que fazemos, e que nos criamos continuamente a nós próprios. Esta criação de

<sup>129</sup> SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura da mídia à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003, p. 218.

<sup>130</sup> Ibidem, p. 211.

<sup>131</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989, p.82.

cada um por si próprio é, aliás, tanto mais complexa quanto mais se pensa aquilo que se faz.

BERGSON, 1971, p. 46.

Cada época, cada sociedade constrói e utiliza determinadas tecnologias. Toda experiência humana passa necessariamente pela técnica que, entretanto, frequentemente é desconsiderada como modo de humanização. Neste sentido, Simondon resgata a relação homem e técnica, buscando a existência humana a partir da realidade técnica que circunda suas criações. A arte resgata as técnicas e tecnologias do seu contexto cultural a fim de transgredir sua finalidade e função inicial e promover outras formas de sentir e pensar. Pode-se dizer que o artista, mas não exclusivamente, entra na gênese dos objetos a fim de incorporá-los e reconfigurá-los com o seu fazer tecno-estético. Isso se torna possível não por um mergulho do artista em sua subjetividade ou inspiração transcendental, mas pelas condições que o próprio fazer traz em si por sua heterogeneidade. Há um específico uso lançado de antemão em cada técnica e tecnologia; contudo, tal uso não a reduz, isto é, ela é mais ampla e complexa para quem não se restringe a um contato primeiro. Há certa exigência da relação de uso para se penetrar nas questões de gênese do vivo e do não vivo: “o uso reúne estruturas e funcionamentos heterogêneos sob gêneros e espécies que retiram sua significação da relação entre este funcionamento e um outro funcionamento, aquele do ser humano em ação”<sup>132</sup>.

Considerando, digitais, é inegável que Informação e os modos de promovendo mudanças da tecnologia; questionar em que nível processos de cognição e e que mutações esta provocando. Tais por alguns teóricos,

Não é apenas uma questão de dar à cadeira<sup>1</sup> outra função, mas de *questionar* sua função pelo seu constante colapso e remontagem. Ela é consistentemente inutilizável enquanto está sendo constantemente utilizada. Ela nunca é estável, mas um objeto que ultrapassa a si próprio porque é meta-estável, decodificando e recodificando a si próprio de acordo com sua transição ao invés de sua original significância.

CHATONSKY, 2009, p. 147.

atualmente, as tecnologias as TICs (Tecnologias de Comunicação) vêm alterando relacionamento social, que ultrapassam o simples uso entretanto, tem-se que estas mudanças atingem os subjetivação contemporâneos nova interface digital vem mudanças são consideradas, como radicais, podendo ser

comparadas com o surgimento da tecnologia da escrita. Pierre Lévy<sup>133</sup> menciona uma outra

<sup>132</sup> Ibidem, p. 19.

<sup>133</sup> LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

revolução em nível antropológico comparada à revolução neolítica, uma desterritorialização do tempo das culturas orais (constância) e escritas (verdade); Roy Ascott refere um segundo dilúvio com inundações de signos; Vilém Flusser<sup>134</sup> coloca que a invenção das imagens técnicas é comparável à invenção da escrita. O mundo digital propõe novas formas de se lidar com a informação e a comunicação, outros modos de habitar o espaço-tempo, outras concepções sobre a realidade (virtual e atual), constituindo-se, portanto, portador de mutações culturais da humanidade. Esses teóricos, dentre outros, apontam a importância de elevar a técnica a um plano filosófico e sair de concepções antropocêntricas ou transcendentais. Entende-se que esta relação consiste em uma posição política e ética ao dar meios ao homem de pensar sua existência a partir da realidade técnica que o circunda; de promover um novo humanismo para que “nada do humano seja estrangeiro ao homem”<sup>135</sup>; bem como de perceber que máquina e corpo também habitam uma dimensão virtual que potencializa o real sem dissociar tecnologia e vida e considerando a tecnologia para além de simples instrumento de uso ou algo que sujeita o humano a uma adaptação passiva, afirmando que nela há um modo singular de produção de corpos, que pode ou não ser potencializado.

Don Ihde insiste que os corpos humanos e as tecnologias coabitam um com outro em relação a projetos particulares ou vida real. “Na medida que eu uso uma tecnologia, eu também sou usado por ela”.

HARAWAY in JONES, 2010, p. 123.

Ao se voltar à tecnologia, direciona-se para uma ontologia do vivo e dos objetos tecno-estéticos<sup>136</sup>, compreendendo seus modos de existência a partir das condições de suas gêneses resultante da relação humano-máquina e meio associado, e propõe-se um sistema de valores suscetível de promover um novo humanismo<sup>137</sup>. Coloca-se, aqui, a pertinência de uma abordagem tecnológica como um modo de se compreender os processos de individuação da arte, entendendo que tais processos ocorrem em relações homem-máquina-obra-meio inseridos em uma cultura técnica que visa ir contra a ignorância da natureza das máquinas no mundo das significações. Busca-se pensar o modo de existência dos objetos tecno-estéticos em nível filosófico, comportando esquemas de funcionamento das máquinas e dos valores que eles implicam, devolvendo à cultura seu papel ao voltar-se às máquinas e sua relação com o homem. Coloca-se que há uma dupla construção nos agenciamentos entre tecnologia e sociedade: as

<sup>134</sup> FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002, p. 17.

<sup>135</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.

<sup>136</sup> Considera-se, aqui, a obra de arte como um objeto tecno-estético.

<sup>137</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.

interfaces tecnológicas constituem formas de subjetividade, determinam maneiras de pensar, agir e sentir, bem como os próprios sujeitos criam tecnologias de acordo com suas necessidades e desejos, isto é, não há como separar sujeito e máquina, uma vez que se produz um processo de subjetivação no qual se constituem simultaneamente sujeitos/máquinas a partir de agenciamentos sociais. “Não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal (junto com as linguagens e as instituições sociais complexas)”<sup>138</sup>.

Constata-se uma falsa oposição entre cultura e técnica, como Arlindo Machado nos coloca: “nenhuma leitura dos objetos culturais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a “lógica” intrínseca do material e os procedimentos técnicos que lhe dão forma”<sup>139</sup>. Estudar a natureza técnica dos objetos restitui os valores à cultura, já que é um meio de se pensar as relações mútuas entre homem e máquina. A máquina apenas pode tomar lugar do homem quando ele centraliza em si uma função de máquina, torna-se um “portador de ferramentas”<sup>140</sup>, um executor de tarefas. A tecnologia somente pode ser incorporada à cultura se a relação homem e máquina não estabelecer padrões de inferioridade e de superioridade cada um em relação ao outro, isto é, uma relação de reciprocidade social. De um certo modo, para que ocorra tal relação, faz-se imprescindível um sentido de universalidade material e intelectual disponível e aberto a todos. Procura-se entender esta universalidade não como algo homogeneizante, mas como um meio de retirar o mito da tecnologia inacessível à humanidade, isto é, que a tecnologia traz em si conhecimentos disponíveis e abertos para serem apreendidos e reconfigurados. Não há de forma restrita uma passividade de uso e uma finalidade fechada na máquina. Assim como Simondon nos fala de máquinas abertas inseridas em uma cultura técnica, faz-se necessário também incluir uma concepção de obra aberta, desenvolvida por Umberto Eco em seu livro “Obra Aberta”<sup>141</sup>, apontando as indeterminações das obras de arte e a multiplicidade de leituras que toda obra contém, não podendo-se falar em uma obra, mas em obras abertas.

Uma abordagem sobre máquinas e obras abertas ainda se faz necessária na cultura

---

<sup>138</sup> LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999, p.21.

<sup>139</sup> MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996, p. 11.

<sup>140</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.

<sup>141</sup> ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.



contemporânea com as tecnologias digitais, já que se observa visões distorcidas da cultura frente à tecnologia. O objeto digital aparece ora estando subjugado ao homem como mera ferramenta, ora sendo idolatrado como modelo perfeito de existência como os robôs, ou ora como uma ameaça ao atribuir-lhe alma e existência separada, autônoma, com vontade própria, contra um homem preguiçoso e ocioso. Oscila-se entre uma idolatração tecnofílica e uma rejeição tecnofóbica. A obra “Robo k 456” de Nam June Paik<sup>142</sup> (1964) faz uma crítica neste sentido ao mostrar a fragilidade das relações entre homem e tecnologia, e, mesmo, como ambos são frágeis. Assim como inexitem tais distorções, também deve-se compreender que inexiste neutralidade. Alguns teóricos nos alertam a este respeito: Nestor Canclini<sup>143</sup>, ao colocar que os processos de informatização da cultura híbrida em que vivemos também geram excluídos; Piere Lévy<sup>144</sup> ao afirmar que as tecnologias não são boas nem más, e nem neutras, não podendo ser vistas isoladas, mas em seus modos de agir, de subjetivar, de promover uma outra noção de ambiente e de habitar; Félix Guattari<sup>145</sup>, ao explicitar que de forma evidente as TCI são uma mistura de enriquecimento e empobrecimento, singularização e massificação, desterritorialização e reterritorialização, potencialização e despotencialização de subjetividades; Vilém Flusser<sup>146</sup>, colocando que as imagens técnicas são superfícies de transcodificação; e Gilbert Simondon<sup>147</sup>, ao alertar que em todo objeto tecno-estético há uma adaptação ao meio que quando voltada a uma especialização aumentada, sobrevinda nas condições de utilização ou de fabricação, causa o que ele denomina de hipertelia.

O desafio da artemídia não está, portanto, na mera apologia ingênua das atuais possibilidades de criação. A artemídia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica”.

MACHADO, 2007, p. 17.

Elevar a arte e a tecnologia ao nível filosófico é o que se procura em última instância, neste momento, como instrumento crítico dos modos de produção vigente da sociedade de controle. O artista transgride a utilidade inicial entrando em sintonia com a evolução técnica ao provocar novas relações de causalidade. O artista trabalha na multiplicidade de forças de um

<sup>142</sup> Ver em <http://www.paikstudios.com/>

<sup>143</sup> CANCLINI, Nestor. *A globalização imaginada*. São Paulo: Iluminuras, 2003.

<sup>144</sup> LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999.

<sup>145</sup> GUATTARI, Félix. *Caosmose*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

<sup>146</sup> FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

<sup>147</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.

objeto tecno-estético.

Este progresso supõe que cada estrutura seja conscientemente afetada pelo construtor de características que correspondem a todos os componentes de seu funcionamento, como se o objeto artificial não se diferenciava em nada de um sistema físico estudado, sob todos os aspectos conhecidos de trocas de energia, de transformações físicas e químicas; cada peça, num objeto concreto, não é somente o que tem por essência corresponder à realização de uma função desejada pelo construtor, mas é uma parte de um sistema no qual se exercem uma multitude de forças e se produzem efeitos independentes da intenção do fabricante.

SIMONDON, 1989, p. 35.

Constata-se que há uma tensão entre a intenção de quem produz e o que lhe escapa, sendo função do artista captar as forças que se desviam, “talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas ou aparelhos, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades”<sup>148</sup>.

Poder-se-ia perguntar “Qual a “utilidade” disso?

Para que “serve”?

Seria uma pergunta equívoca, pois o caráter dessas obras é puramente estético, e já que é estético é também gratuito no sentido “utilitário”. Uma obra de arte de qualquer natureza não é “utilitária”, pois senão já deixa de ser obra de arte.

OITICICA, 2009, p. 29.

A arte pode ser considerada como um desvio das máquinas semióticas que “são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares e “sublimes”<sup>149</sup>. O artista “quer é, num certo sentido, “desprogramar” a técnica, distorcer as suas funções simbólicas, obrigando-as a funcionar *fora* de seus parâmetros conhecidos e a explicitar os seus mecanismos de controle e sedução”<sup>150</sup>. Nesse sentido, considera-se que pela filosofia da técnica de Gilbert Simondon se opera na *caixa preta* de Vilém Flusser, ou melhor, na própria processualidade da *caixa preta* que nos parece obscura,

<sup>148</sup>MACHADO, Arlindo. O que é o digital? In: *Ciclo paradigma digital*. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006, p. 26.

<sup>149</sup>MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007, p. 10.

<sup>150</sup>Ibidem, p. 22.

mas que, entretanto, nos engendra em sua maquinação. Penetrar na *caixa preta* nada mais é do que penetrar nos modos de existência dos objetos tecno-estéticos e em sua gênese; conseqüentemente, trata-se de inserir-se na gênese do humano e do não-humano.

Uma caixa-preta interrompe, por desconhecimento, uma série de conhecimentos ou abre uma lacuna num volume claro. Compreendemos isto até certo limiar, aquilo e os subseqüentes a partir de um outro limite determinado, mas entre isto e aquilo, o limiar e o limite, não sabemos nem compreendemos, a mudança nos escapa. A caixa recebe isto, emite aquilo, em quantas dimensões quisermos, e esconde em suas paredes as transformações ignoradas... É preciso, pois, que ele (observador) se situe no interior da caixa que se acredita fechada, cuja parede, por conseguinte, é preciso deslocar.

SERRES, 2001, p. 136.

Vilém Flusser<sup>151</sup> propõe um questionamento sobre as rupturas em uma sociedade centralizada pela tecnologia via o conceito da *caixa-preta* que delata um desconhecimento das forças que compõem a sociedade. Deste modo, “para produzir novas categorias, não previstas na concepção do aparelho, seria necessário intervir no plano da própria engenharia do dispositivo, seria preciso reescrever o seu programa, o que quer dizer: penetrar no interior da *caixa-preta* e desvelá-la”<sup>152</sup>. Flusser vem ao encontro de Simondon, uma vez que ambos propõem transpor os clichês do automatismo da tecnologia digital. O foco desloca-se da máquina ou obra como produto final para investigar os seus modos de produção singularizados, seu procedimento de permanência e de transformação. A metáfora da *caixa preta* deriva-se da cibernética e que se refere a um dispositivo fechado e lacrado, inacessível que somente pode ser sugerido pelas suas respostas. Flusser constata um certo comportamento mágico programado que responde a uma programação já dada, sendo o desafio esgotar o próprio programa: “o homem que manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca *com* seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa”<sup>153</sup>. Há respostas já programadas pelo programa, mesmo nos fazendo parecer novas manipulações. No caso, nós é que somos manipulados; “em todos, estamos já, de forma espontânea, pensando *informaticamente, programaticamente, aparelhisticamente, imageticamente*. Estamos pensando do modo pelo qual “pensam” computadores”<sup>154</sup>. Entretanto, existem proposições inesperadas no interior do aparelho que

<sup>151</sup> FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

<sup>152</sup> MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007, p. 48.

<sup>153</sup> FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002, p.24.

<sup>154</sup> *Ibidem*, p.73.

precisam ser descobertas. Os artistas incorporam este papel ao produzirem imagens que não estão no programa, informações emergentes da relação homem-máquina, estratégias contra a sujeição de serem funcionários de aparelhos. No caso desta tese, foca-se sobre a *caixa preta* das tecnologias da arte, já que elas simulam um certo pensamento humano ao permutarem símbolos contidos em suas fabricações a partir de uma determinação fixa de fabricação, cujo uso, ao ser investigado, pode ser subversivo. Afirma-se, aqui, que Simondon e Deleuze podem nos indicar meios de abrir a *caixa preta* de Flusser no sentido de ir contra à hipertelia da tecnologia, ao clichê, à sobrecodificação do programa, redefinindo o próprio meio ao relançá-lo na virtualidade.

O que interessa a Duchamp em “ato criativo” não é a obra em si, mas “o mecanismo subjetivo que produz arte”, isto é, o processo da produção social que estabelece o que é arte, o artista, a obra e o público. As técnicas de Duchamp não são exclusivamente técnicas artísticas, mas muito mais próximo para “técnicas mentais” (Jean Philippe Antoine), “técnicas de subjetivação” (Félix Guattari), ou tecnologias de si (Foucault). Estas tecnologias inventam um método para deslocar-se dos valores estabelecidos, incluindo valores estéticos.

LAZZARATO in ZEPKE, 2010, p. 104.

Assim, como não se pode entender o humano a partir somente dos referenciais humanos, isolando-o como um sistema à parte, também não conseguimos compreender as relações tecnológicas ou estéticas estudando-as desvinculadas do homem e do mundo. Sempre se emprega uma tecnologia na construção dos corpos sendo que a diferença consiste no modo como se emprega tais tecnologias. Os elementos *per se* são a-significantes, anônimos, passageiros no meio, e somente podem revelar suas qualidades e singularidades nas relações construídas via certas tecnologias. Deste modo, além de buscar trazer a tecnologia para uma reflexão em nível filosófico, interessa-se sobre esses modos, pelas variações de uso das tecnologias na relação obra de arte e humano (artista e espectador). As obras se constroem através de cortes, ferramentas, técnicas, tecnologias de modos muito particulares, bem como também o ser humano se constitui nas particularidades das tecnologias. As tecnologias têm características gerais, mas a forma de uso tem aspectos específicos que possibilitam o surgimento de singularidades. Foca-se sobre como um corpo se constitui a partir do agenciamento de certos elementos de um meio associado, como se dão as maneiras de

incorporação via uma tecnologia e como tais tecnologias são processadas. O modo específico como os elementos são compostos e como expressam suas qualidades a partir do uso de certa tecnologia, Gilbert Simondon denomina tecnicidade<sup>155</sup>. Antes de se adentrar no estudo da tecnicidade, faz-se necessário uma distinção entre técnica, tecnologia e tecnicidade: entende-se técnica como um saber fazer individual, uma habilidade artesanal desenvolvida e transmitida, um saber sustentado pelo sujeito; tecnologia como um conjunto de conhecimentos científicos aplicados pelo social que tem um dispositivo fora do indivíduo, um saber conjugado pelo social; e tecnicidade como o processo de produção criativa que envolve tanto técnica e tecnologia em meios associados às mesmas, sendo o próprio instrumento da evolução técnica, isto é, um modo de produção da tecnologia em seus meios associados em que o saber é produção do sujeito-coletivo. As técnicas e tecnologias por pertencerem a um meio associado e aportarem tecnicidade estão abertas à indeterminação e à invenção.

A tecnicidade é tendência, potência, capacidade de produzir ou padecer um efeito de maneira determinada, ela não se encontra em um indivíduo, mas na combinação dos elementos pré-individuais de diversos meios. Ela também não diz sobre o elemento em si, entretanto sobre a organização dos elementos, o que se passa *entre* os elementos, o que se produz no encontro de determinados elementos, isto é, diz sobre a intimidade do encontro. Pode-se listar inúmeros elementos e causas que produzem as incorporações dos corpos, todavia nomear tais causas não se faz suficiente para explicar as necessidades, a atração, o que se passa no interior dos corpos. Na arte, a tecnologia diz sobre o modo como os artistas dão forma aos elementos que retiram dos meios por onde circulam, e a tecnicidade como tais elementos aceitam, ou não, conjurarem um novo meio associado, como copulam entre si, como suportam conviver inventando a si próprios. A tecnicidade situa-se como um momento da evolução que rompe com um sentido de adaptação estável e busca de equilíbrio no mundo; situando-se, ao contrário, nas resoluções sucessivas das tensões de um sistema meta-estável em constante transformação. “Simondon define a tecnicidade como resultado de uma defasagem do ser, uma fase fundamental do modo de existência constituído pelo sujeito e pelo mundo”<sup>156</sup>, ou seja, a tecnicidade insere-se em um pensamento processual constituído de diversas fases, de estabilidades momentâneas em um sistema dinâmico. Ela “forma parte do mundo, não é só um conjunto de meios, senão também um conjunto de condicionamentos da

---

<sup>155</sup>SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.

<sup>156</sup>ESCÓSSIA, Líliliana da. *Relação homem-técnica e processo de individualização*. São Cristóvão, SE: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 1999, p. 55.

ação e de incitações para atuar”<sup>157</sup>.

Fazer o que seja é inútil  
 Não fazer nada é inútil  
 Mas entre o fazer e o não fazer  
 Mais vale o inútil fazer  
 Não o fazer para esquecer que é inútil  
 Nunca o esquecer  
 Mas fazer o inútil  
 Mesmo sabendo que o seu sentido  
 não será sequer pressentido  
 Fazer porque é mais difícil do  
 que não fazer  
 E dificilmente se poderá dizer com  
 mais desdém  
 Ou dizer direto ao leitor-ninguém  
 Que o feito o foi para ninguém.  
 CABRAL DE MELO NETO, 1988, p. 286.

As tecnicidades do fazer vida é o que se passa no *entre* dos encontros e os sustentam em um processo inventivo sempre se resolvendo. São resoluções que ocorrem em nível das singularidades, dos afectos e perceptos dos corpos, sem ter a finalidade como meta, já que se encontra em um equilíbrio meta-estável que possibilita transpor as finalidades previstas. Isto é, na tecnicidade há um devir genético que abre a novos rearranjos e acoplamentos, sempre provisórios. A tecnicidade faz parte de um sistema, sendo, simultaneamente, resultado de uma evolução e potencial de um poder evolutivo, mediando o homem e o mundo. “Assim, o sistema formado pelo sujeito e pelo mundo é reinventado toda vez que se cria um objeto, estabelecendo uma nova dinâmica no campo de subjetivação individual e coletiva”<sup>158</sup>, entendendo esse objeto como material ou imaterial. A tecnicidade é o que permite a evolução técnica e tecnológica. Mesmo que não se possa falar em evolução na arte ou em técnicas melhores ou piores, constata-se que há desdobramentos na história da arte com processos abertos em etapas sucessivas. O aperfeiçoamento técnico não consiste em dominar a técnica, mas abri-la à sua indeterminação, questioná-la em sua função. Na arte, as tecnologias e

<sup>157</sup> SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007, p. 238.

<sup>158</sup> ESCÓSSIA, Liliana da. *Relação homem-técnica e processo de individuação*. São Cristóvão, SE: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 1999, 47.

técnicas são os modos de produção dos corpos, podendo ser pintura, escultura, gravura, fotografia, escritas, ações, pensamentos, dígitos. Há criação de novas tecnologias, como os *happenings* nos anos 60 ou a artemídia atualmente; bem como variação em cada tecnologia em si, como a pintura, escultura, gravura e outras, em cada época.

*Metaesquema* significa que, pelo fato de eu não usar cor, usar pouca cor e usar o papelão, continua a ser pintura. Porque o espaço é pintura. Então *Metaesquema* é isso: uma coisa que fica *entre*. Que não é nem pintura, nem desenho, mas na realidade uma evolução da pintura.

OITICICA, 2009, p. 265.

A pintura não foi negada pelos artistas dos anos 60/70, mas sim forçada a se aperfeiçoar enquanto pintura, “a perfeição técnica é uma qualidade prática, ao menos o suporte material e estrutural de certas qualidades práticas”<sup>159</sup>. Ela é o momento da resolução de uma processualidade do objeto tecno-estético na indeterminação, uma vez que está constantemente se adaptando ao meio em que se associa, isto é, se o meio e os materiais mudam a técnica também precisa mudar já que carrega potencialidades de vir a ser, de devir.

Deste modo, reitera-se a necessidade de abordar a arte a partir de uma cultura tecno-estética. Também Walter Benjamin<sup>160</sup> viu os meios técnicos de produção de arte, não como meros aparatos estranhos à criação, mas determinantes dos procedimentos de que se vale o criador e das formas artísticas que possibilitam. A técnica segue uma tradição; ela é operatória, da ordem do conhecimento científico, atuando sobre uma forma de arte determinada. Contemporânea ao artista que a está utilizando, é levada ao público apreciador, inserida de acordo com as transformações pelas quais a sociedade passa em interação com a cultura vigente. O sentimento tecno-estético parte de uma categoria primitiva como já constatamos no homem neolítico ao fabricar suas cerâmicas (ânforas e vasos), em que a preocupação estética sobrepunha a utilidade do objeto. Pode-se dizer que a busca do valor estético naquele objeto técnico já aponta uma necessidade de superação humana, de atribuir dignidade aos fazeres cotidianos. “A estética deve de fato ser o nome, por um lado, para a qualidade de ruptura da arte: seu poder de quebrar nossos modos de ser habituais e ações no mundo (nossos seres reativos); e por outro lado, um concomitante segundo momento: a

<sup>159</sup> SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007, p. 91.

<sup>160</sup> BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

produção de algo novo”<sup>161</sup>.

A estética fica do lado aberto da linguagem, habita o lado jardim.

Serres, 2001, p. 343.

Deste ponto de vista, a distinção de dois estados da pintura a óleo toma um aspecto inteiramente diferente, estético e não mais técnico — esta distinção não conduz evidentemente ao "representativo ou não", já que nenhuma arte, nenhuma sensação jamais foram representativas.

DELEUZE, 1992, p. 248.

Há um anseio estético na construção técnica, sendo a estética pertinente a vida ao buscar uma totalidade. O objeto tecno-estético é um prolongamento do mundo natural/cultural, sendo um ponto de convergência e seu posicionamento se dará por uma ação artística com vistas a inseri-lo em uma composição estética. Intenta-se colocar que não podemos dissociar as dimensões estética e tecnológica na obra de arte, uma vez que ambas fazem parte do seu processo de produção. A estética possibilita ir além dos procedimentos tecnológicos primeiros, bem como a tecnologia é o meio pelo qual se produz uma determinada estética. Estética e técnica ligadas por um espectro contínuo. Dois pensamentos se cruzam na construção do objeto tecno-estético: um pensamento que anseia por dar forma, o técnico; e um pensamento que se estende na totalidade, o estético. Assim, refere-se a obra de arte como um objeto tecno-estético em suas dimensões técnicas e estéticas. “A composição é estética, e o que não é composto não é uma obra de arte”<sup>162</sup>. A obra de arte se constitui no *entre* da técnica e da estética, do conhecimento e da sensação. A escolha da técnica já traz implicações estéticas pelas afecções aos materiais utilizados, bem como o senso estético governa as ferramentas do artista na busca de novos perceptos e afectos. É preciso superar a dissociação que a cultura, geralmente, realiza entre objeto estético (mundo das significações) e objeto técnico (funcionalidade) para se chegar à tecnicidade. Há implicações dos objetos técnicos e estéticos na tecnicidade, não se podendo dissociar o sentido de composição do objeto estético e a ação funcional do objeto técnico.

Diríamos que a sensação (o composto de sensações) se projeta sobre o plano de composição técnica bem preparado, de sorte que o plano de composição estética venha recobri-lo.

<sup>161</sup> O’SULLIVAN, Simon. From Aesthetics to the Abstract Machine: Deleuze, Guattari and Contemporary Art Practice. In: ZEPKE, Stephen & O’SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010, 196.

<sup>162</sup> DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 248.



DELEUZE, 1992, p. 248.

A estética faz brilhar o instante ou o acende, reúne o conjunto dos incoativos. Não sabe somá-los, não os pode integrar, nem reter. A estética responde a essa nuvem, esse mar marulhante... Corajoso quem se entrega, abandonado, a esse caos, quem mergulha nessa mistura.

SERRES, 2001, p. 338.

A tecnologia é o modo como o artista conecta os elementos de sua obra e tal modo nos diz sobre a estética da obra. Por exemplo, na técnica da gravura se observa peculiaridades no modo como ela foi desenvolvida no Renascimento, por Albrecht Durer (1471-1528), e como foi, por Ernst Kirchner (1880-1930), Oswald Goeldi (1895-1961), Käthe Kollwitz (1867-1945), no Expressionismo. A maneira como foram explorados os seus instrumentos, a construção da expressão do gesto do gravador, a relação matriz-gravador, denotam visões diferentes de mundo e, conseqüentemente, estéticas diferenciadas, isto é, precisou-se daquela obra, daquela tecnologia e daquele homem, naquele meio associado. Assim, é óbvio que Rembrandt não faria as gravuras de Picasso e nem vice-versa.

### - técnicas do objeto tecno-estético

Na gravura, como em qualquer técnica, também observa-se o anseio de tal aperfeiçoamento como um objeto tecno-estético. “Na gravura, o objeto estético não se constrói sem os instrumentos que prolongam todo o corpo do artista; a técnica expressa tanto a experiência do artista quanto as qualidades do material, isto é, há uma relação direta entre funcionalidade e significado”<sup>163</sup>. Pedra, madeira, tinta, rolo, papel, prensa: objetos técnicos individualizados, prolongamentos sem arte. dominado nem dominante. A gravura tradicional envolve instrumentos, goivas, formões no caso da xilogravura e tousches, pincéis e lápis litográficos no caso da

<sup>163</sup> OLIVEIRA, Andréia M., KANAAN, Helena A. R., FONSECA, Tania M. G. *A gravura como objeto tecno-estético*. 2008. Artigo ainda não publicado.

litografia. Também se necessita de equipamentos como a prensa de prelo ou rolo para xilogravura, e a prensa com ratora para a litografia. A impressão que resulta do contato do papel com a matriz, é um gesto técnico. A técnica é uma estrutura do tempo, da memória, desafiando-nos a trabalhar com a tradição e subverter alguns elementos que regem as convenções do fazer da gravura, sem deixar os passos necessários para se fazer uma impressão: preparo da matriz, execução da imagem, gravação, preparo da tinta, rolos, superfície onde vai ser multiplicada a imagem. Um campo operatório que remonta ao pré-histórico e nos indica caminhos para o estético contemporâneo. Poder-se-ia, aqui, pensar com George Didi-Huberman, que a “técnica não quer dizer então progresso ou novidade, ela olha em todos os sentidos do tempo. O valor heurístico (conjunto de regras e métodos que conduzem à descoberta, à invenção e à resolução de problemas) da impressão, o seu valor de experimentação aberta”<sup>164</sup>. Isto daria ao processo da gravura, desde a gravação até a impressão, um *status* de objeto técnico-estético, reunindo em si, experiências técnicas e estéticas, proporcionando-nos conviver com dois modos diferentes de pensamento. Assim, constata-se, na História da Gravura, que esta sempre esteve ligada à evolução técnica, uma vez que está entre o fazer manual - pelo auxílio de instrumentos - e a reprodução mecânica pela necessidade de equipamentos. Inicialmente surgiu a xilogravura (+-800 d.C.), depois a calcogravura (+-1450 d. C.) e a litografia (+-1790 d.C.), tendo cada uma suas próprias inovações. Posteriormente, vieram as reproduções industriais, e o mundo viu o tempo passar rápido: a fotogravura, a fotolitogravura, o off-set. A serigrafia cruzando com a fotografia, a xerografia, o fax, a impressão digital e se chega a infografia (matriz numérica). Para o artista, é sempre instigante o domínio do novo instrumento como ferramenta de sua expressão, uma vez que ele dialoga com as técnicas de sua época em uma perspectiva de transgressão do uso convencional. Um desejo de se integrar com um simples lápis, uma goiva, um mouse, utensílios que transformam o que a natureza oferece.

As matrizes que se utiliza fazem parte de tempos anteriores. A matriz de pedra calcária está na formação do planeta Terra, tendo sido extraída milhões de anos depois de sua solidificação para ser utilizada por gráficas primeiramente, e depois por artistas da Europa, Ásia, até chegarem ao Brasil. As pedras que utilizamos já foram manuseadas por centenas de outros impressores e artistas, carregando consigo energias e memórias dos lugares e das mãos que nelas gravaram, levando a reações químicas que se dão conforme a predominância de

---

<sup>164</sup> DIDI-HUBERMAN, George. Trad. Patrícia Franca/ UFMG. Catálogo *L'Empreinte*. Georges Pompidou. 1998, p.3.

minerais na sua constituição, caracterizada pela sua cor, são mais brandas ou mais duras às absorvências e ou repelências das gorduras e ácidos que promovem a gravação da imagem. A madeira traz já gravado o desenho de suas fibras, mostrando que o tempo faz imagens nas superfícies. Ela se apresenta ao gravador como corpo que exala cheiros atijando memórias, como peles com elasticidades e resistências distintas que falam das vontades de matéria e revelam seus segredos adormecidos. A madeira não se cala ao gravador, ao contrário, impõe respeito, não permitindo que o gravador faça como queira; ela exige que o gravador a incorpore. Portanto, das minuciosas xilogravuras chinesas, às dramáticas expressionistas, observamos o cuidado na escolha do tipo de madeira (maciez, dureza, quantidade de veios), na maneira do corte (topo ou fio, perpendicular ou paralela ao tronco), podendo ainda ir de um simples taco de madeira, de uma madeira industrializada, a uma requintada madeira de lei (cedro, mogno, louro). As matrizes ensinam cuidado e paciência.

No processo da gravura, pode-se pensar com Simondon quando nos diz que o técnico ama a matéria sobre a qual trabalha. No trabalho sobre a matriz, o gesto se torna singular e, por isso, poder-se-ia pensar nesse sagrado, nesse momento único, que nenhum poderia fazer igual, pois já seria outro. Simondon ainda aproxima a ideia de um *imprimeur* (aquele que imprime), com a de um camponês que oferece alimento ao seu visitante. Aquele experimenta, tal como o editor, uma adoração pela sua realização (livro ou gravura). Não pensa em comercializá-la ou exportá-la para longe de si. Pode-se perceber, aqui, uma característica secreta e involutiva no fazer manual da gravura, sendo que se poderia pensar que o artista gravador reúne a intuição e o instinto, mas que também almeja o conhecimento científico conhecendo, passo a passo, todas as etapas necessárias para uma boa gravação e uma boa impressão. Desta forma, estética como tendência, pode se juntar a uma obra técnica, numa coexistência objetiva e subjetiva; reconstitui no interior de cada modo de pensamento uma reticulação que coincide com outras, aproximando pensamentos separados, mas provenientes de uma singularidade. E aqui, estabiliza-se o olhar para a gravura, como sendo um efeito deste encontro, como ponto remarcável, numa reunião que privilegia o objeto proposto, numa lógica híbrida de esquemas técnicos.

Abordando a gravura artística contemporânea, pode-se pensar que a técnica se comporta como elemento formal constitutivo, principalmente a partir da gravura do final do século XIX, em que se propõe resgatar seu valor expressivo nas qualidades da matéria, isto é, das potencialidades e particularidades das matrizes de madeira (xilogravura), de metal

(calcogravura), de pedra (litografia). Os cortes explícitos das goivas, as marcas aparentes das fibras da madeira, as gorduras que se acomodam nos poros da pedra, propiciam um jogo de rebatimentos entre a individuação técnica e o sujeito, encontrando, na matriz, sua potencialização, se expandindo assim para além daquela gravura voltada somente para os desafios dos recursos rígidos da técnica. No fazer artístico, se experimenta o acontecimento que permite o encontro técnico e estético, o encontro do artista com a matéria. Desde a gravura moderna, observa-se a insistência da presença do artista nos registros na matriz, como modo de explicitação do processo de construção e individuação da obra. Registram-se e mostram-se os pormenores: os gestos marcantes, as excitações dos traços, as reações dos químicos, os desenhos das fibras, as marcas dos instrumentos. O objeto tecno-estético constitui-se em si, contendo sua própria processualidade. Nesse sentido, novamente Simondon coloca que não se pode entender a lógica evolutiva de um objeto técnico, se não forem apreendidas as séries daquele objeto. O que estaria em investigação, seria não o indivíduo técnico, considerado aqui, a prensa de prelo ou o rolo de entintagem, mas a individuação que aparece por meio de todo processo, incluindo da matriz até a impressão. O objeto tecno-estético se instaura em um meio associado entre ferramentas, artista, atelier e estilo.

Como se dá a relação do artista com seu objeto tecno-estético, neste caso a matriz da gravura? Seria o momento de pensar numa relação de igualdade em que se sente nem inferior nem superior ao nosso objeto, em que se mantém com ele uma relação de reciprocidades e trocas? Pode-se pensar que o processo da gravura se aproxima, em muitos momentos, ao trabalho do artesão, que utiliza o conhecimento mais operatório do que intelectual, estimulado pela intuição. A gravura se manifesta na presença da matriz. Esse encontro secreto entre o corpo do artista e o corpo da matriz, este *entre-corpos*, somente se concretiza depois de processado e transformado em imagem impressa. Aí se verá como a técnica agiu. Para uma aguada litográfica, ou mesmo uma xilogravura, temos que contar com a participação da técnica. Talvez se possa chamar de reciprocidade - quando a natureza do artista se duplica numa segunda natureza. A matriz coloca-se como lugar de tal pacto na concretização da imagem, pois ela conjuga fundo e forma. O fundo, para Simondon, é o que acolhe os dinamismos, o reservatório comum das tendências formais, ou melhor, o sistema de virtualidades, de potências, de novos sistemas de formas. As formas apresentam-se como sistemas de atualidades do fundo-matriz. Quando a forma resulta de um forçamento do sistema de atualidade pelo de virtualidade, ocorre a criação como um sistema único. Na

gravura, percebemos a matriz como um fundo cheio de virtualidades, de potências a serem atualizadas em formas. “As formas participam não de formas, mas do fundo, que é o sistema de todas as formas; ou, mais ainda, o reservatório comum das tendências formais, antes mesmo que elas existam separadas e se constituam em sistema explícito”<sup>165</sup>. Entende-se, aqui, que na matriz habita um plano pré-individual, antes de se tornar gravura, um plano de imanência de virtualidades e devires. A pedra calcária e a madeira trazem ideia de virtualidade, pois são matérias primeiras, com texturas, temperaturas, pesos, zonas de maciez e de dureza que respondem aos nossos gestos. As matrizes estão carregadas de potências imaginativas. Enquanto a matriz-fundo é cheia de virtualidades e forças - um plano pré-individual -, as formas são atualizações em indivíduos. “As formas são passivas na medida em que representam a atualidade; elas se tornam ativas quando se organizam em relação ao fundo, ajuntando assim à atualidade as virtualidades anteriores”<sup>166</sup>. As formas passivas geram alienação, pois nelas verifica-se uma ruptura entre o fundo e a forma; o meio associado não regula o dinamismo das formas entre o mundo natural e as estruturas fabricadas. Também, o pensamento comporta estruturas nítidas, separadas, como as representações, as imagens, certas lembranças, certas percepções. Mas todos esses elementos participam de um fundo que lhes fornece uma direção, veiculando entre eles uma energia informada. Poder-se-ia dizer que, no fundo, se elaboram os novos sistemas de formas, já que ele engloba a totalidade dos gestos técnicos; e na figura se especifica cada maneira de agir. Deleuze também concebe fundo e forma de modo interligado e indispensáveis um para o outro. O fundo quando sobe à superfície das formas, deixa de ser pura indeterminação. Deste modo, também, as formas, quando se refletem no fundo, escapam de suas determinações fixas. O fundo sobe à superfície para dissolver a forma, com o cuidado de não desmanchá-la totalmente, para potencializá-la expressivamente, já que “é bem melhor trazer o fundo à superfície e dissolver a forma. Goya procedia por meio da água-tinta e da água-forte, do acinzentado de uma e do rigor da outra”<sup>167</sup>

---

<sup>165</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Éditions Aubier, 1989, p.58.

<sup>166</sup> Ibidem.

<sup>167</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 64.

Esta diferença entre o quis realizar e o que na verdade realizou é o “coeficiente artístico” pessoal contido na sua obra de arte. Em outras palavras, o “coeficiente artístico” pessoal é como uma relação aritmética entre o que permanece inexpresso embora intencionado, e o que é expresso não intencionalmente.

DUCHAMP, 1986.

Visualiza-se a matriz como uma paisagem aberta que nos leva à perda pelas fibras da madeira ou pelos poros da pedra. Nas xilogravuras, as formas surgem da escuridão. Nascem da superfície negra da madeira, da ausência de forma que oculta a presença de todas, do grande campo de imanência. A ausência da luz instiga à visibilidade. Esta configura-se no rasgo de luz que rompe a escuridão, no gesto que o gravador delineia pelos caminhos da madeira. Nas litografias – no caso da modalidade aguada, o controle do artista quase escapa sobre a pedra calcária. São minúcias do mundo físico-químico que vão determinar a repulsão e a tensão entre as matérias, graxas da tinta e a água que, ao evaporar, formaliza os traços que se acomodam em linhas trêmulas sobre a matriz. Faz-se uma experiência estética que nos move pelo espaço liso. Demarcação do espaço no devir-expressivo, na emergência das qualidades próprias como fluidez, odores, sons, manchas, luzes, tensão, repulsão.

Na xilogravura, as formas se geram nos cortes da madeira pela ação da mão, na busca inusitada que tensiona forças e formas, retirando pedaços, arrancando superfícies, deixando rastros; na litografia, a ação é delicada, a mão deve percorrer a camada exterior e porosa da pedra supondo a quantidade de informação que ali quer deixar, adicionando material, pelo contato da tinta gordurosa na superfície da matriz, misturando gestos às virtualidades ali contidas. “As imagens revelam-se num conflito entre a superfície e a profundidade que as permeiam. Confronta o espectador com entidades articuladas entre a ação e a evanescência. Já não se sabe o que pertence ao gesto e o que pertence ao fundo, ao que primeiro se formou”.<sup>168</sup> “A madeira, com seus cheiros e marcas, seduz o gravador. Consente (com sentir) o toque, a ação das mãos do gravador: o corte de suas fibras, o rasgo de sua superfície. Das mãos que acariciam e cortam, nasce a forma sem fôrma. Na gravura, desenha-se corpos, grava-se em corpos, entinta-se sobre corpos”<sup>169</sup>. Gravador e gravura se entreolham por entre-corpos.

... só as mãos o conhecem, porque compuseram a tinta como se estivessem a decompor partes constituintes de uma nota de música, porque se sujaram na sua cor e guardaram a mancha no interior profundo da derme, porque

<sup>168</sup> KANAAN, Helena. Poros mix Pixels. Possibilidades de cruzamento entre litografia e infografia. Dissertação Poéticas Visuais. Porto Alegre: Instituto de Artes UFRGS, 1998.

<sup>169</sup> OLIVEIRA, Andréia M. *Um Olhar Sobre O Invisível: o Duplo Cognição E Criação No Território-Escola*. Dissertação no curso de Psicologia Social e Institucional. Porto Alegre: PSICO –UFRGS, 2006.

só com esse saber invisível dos dedos se poderá alguma vez pintar a infinita tela dos sonhos... O cérebro perguntou e pediu, a mão respondeu e fez. Marta disse-o de outra maneira. Já lhe apanhou o jeito.

SARAMAGO, 2000, p. 84.

“Essa consciência da mão no trabalho renasce em nós na participação no ofício do gravador. Não se contempla a gravura; a ela se reage, ela nos traz imagens de despertar. Não é somente o olho que segue os traços da imagem, pois à imagem visual é associada uma imagem manual, e é essa imagem manual que verdadeiramente desperta em nós o ser ativo. Toda mão é consciência de ação”<sup>170</sup>. A gravura propicia uma experimentação voltada à sensação da matéria que desperta procedimentos de seguir, a partir das qualidades táteis expressivas da matriz.

A mão corre no fuso, no ofício, em torno das agulhas, cria o fio, torce-o, passa-o, dobra-o, enlaça-o, a mão é rápida nas junções e nas amarrações, e encontra de pronto a passagem no avesso que olho não vê, passeia através da translucidez do vidro, nivela os grãos esparsos ao acaso, pontiagudos que só ela sabe escolher, traça na planura anéis ou debruns, feliz entre esses arabescos e guirlandas, a mão dança, usufruindo desses graus de liberdade.

SERRES, 2001, p. 79.

O processo da gravura não se constitui por etapas isoladas, mas em propagação em uma ação estrutural e funcional. A gravura, na busca de se unir ao mundo contemporâneo, vai se redefinindo, se expandindo e se liga a outras superfícies, não se fechando em si própria. Ela prolonga o mundo e se insere nele a partir de sua capacidade de multiplicação e diversidade de suportes. O gravador parte do seu fundo-matriz e se lança no fundo-mundo como plano de inscrição. Ele pode potencializar a matriz pela variação na cor, saturações, adições e subtrações de partes das imagens, utilização de diferentes papéis, tecidos ou materiais sintéticos como suportes; promovendo incorporações de materialidades na construção de um objeto tecno-estético. Desse modo, propõe-se, então, analisar o processo de concretização tecno-estético da obra de arte, como um sinal dado pela matéria para um estágio superior “concreto”, de funcionamento do objeto, considerando que um objeto técnico evolui através do que nele é essencial, realiza a conscientização de sua essência, conservando-se indivisível e plurifuncional; logo ele evolui desde sua singularidade. A gravura vista como um objeto tecno-estético nos indica cada um de seus momentos como individuações, sendo que estas são regidas por um equilíbrio metaestável. Isto quer dizer que a técnica distancia-se do

---

<sup>170</sup> BACHELARD, Gaston. *O direito de sonhar*. Rio de Janeiro: Bertrand, 1994, p. 53.

equilíbrio estável que seria a morte, a paralização, levando a concretização para um crescente do vivo e do não vivo, do natural e do artificial, numa visão de cruzamentos que abrigam diferentes individuações. Os processos evolutivos dos objetos técnicos podem ser apreendidos através de suas séries, que indicam, portanto, as sucessivas etapas de sua concretização.

Pretende-se analisar a gravura via o seu processo de concretização, já que apontamos que o seu desenvolvimento ocorre devido a saturações em seus sistemas físico-químico-estético, distanciando-se da estabilidade técnica. Tais atualizações são impulsionadas por necessidades no interior de um próprio meio tecno-estético, em vez de ficar condicionado ao meio já conhecido. Entendemos a gravura a partir da individuação, ou seja, a partir de uma ontologia que pondera que algo está sempre se tornando, se construindo. O princípio de individuação abrange o humano e o inumano através de um processo de subjetivação/objetivação constante que ocorre por meio de resoluções de nós problemáticos em determinados momentos de saturação. Contingências onde indivíduos (sujeito e gravura) não podem ser mais os mesmos e constroem um outro em si. “Talvez uma percepção da realidade que nos torna mais próximos de nós mesmos, que nos resgata intimamente – conosco e com o mundo. Pedra litográfica é algo do nosso mundo orgânico, assim como a árvore de onde sai a matriz da xilogravura. Matérias vulneráveis e tangíveis alcançando-nos num sentimento de solidariedade para com o nosso próprio desaparecimento. A gravura nos recaptura a uma antigüidade ao mesmo tempo longínqua e urgente, que nos habita e por vezes foge”.<sup>171</sup> Ela é o único meio que nos proporciona uma textura diferente de uma executada com qualquer outra técnica. A gravura nos permite aproximar técnica e estética a ponto de fundi-las num mesmo objeto. Deste modo, a gravura propõe-nos seguir pelas marcas do mundo, pelas impressões das superfícies, despertando-nos para os registros da passagem do tempo. A gravura delata pelas marcas, oferta-nos memórias da matéria, mostra-nos que o tempo deixa suas marcas nas superfícies dos corpos. O gravador sabe que há inúmeras imagens latentes sobre cada superfície à espera de visibilidade. Ele as sente nos pequenos poros da pedra, nas sutilezas das fibras da madeira, como um educador alfabetizando em uma semiótica dos signos materiais.

Modificação da matéria e modificação do espírito, em uma interação entre o pensamento e a mão prolongada. Há momentos perfeitos no trabalho do homem onde é impossível definir se é ele quem guia a ferramenta ou a ferramenta que move a mão.  
GRIPPO in FERREIRA & COTRIM. 2009. p. 357.

---

<sup>171</sup> KANAAN, Helena. *Poros mix Pixels. Possibilidades de cruzamento entre litografia e infografia*. Dissertação Poéticas Visuais. Porto Alegre: Instituto de Artes UFRGS, 1998, p. 65.



A matriz do gravador não é somente um corte de uma superfície (rocha ou árvore), mas um corte na materialidade do mundo. O ato de gravar pode nos forçar a pensar que este não se restringe a uma determinada matriz, mas a dar visibilidade às marcas das superfícies-matrizes de nosso próprio cotidiano, despertando nosso olhar tátil, nossa consciência corporal. Gosta-se de pensar a matriz como um pedacinho da matriz-mundo-superfície que nos rodeia, em uma busca de unidade: gravador e matriz, matriz e imagem, imagem e papel, que se multiplicam e se sobrepõem sobre outras imagens-superfícies. O ato de gravar não se finaliza ao desprender o papel da matriz, ao transformar matriz em gravura-imagem. Ao contrário, ali, se inicia sua possibilidade estética de inserção no mundo em construção com o fazer técnico. Produz-se uma outra superfície, ou melhor, outras superfícies pelas inúmeras imagens retiradas, pois mesmo que se pretenda cópias, sempre há diferenças sutis, uma diferença na repetição. Essas cópias não precisam ficar isoladas, imaculadas, margeadas pelo branco do papel, como as gravuras convencionais, elas agora podem se aderir a outras superfícies, por sobreposição, justaposição, cortes, fazendo-se novas imagens. A obra nos ensina estar no mundo e fazer parte do mundo.

O cérebro da cabeça andou toda a vida atrasado em relação às mãos, e mesmo nestes tempos, quando nos parece que passou à frente delas, ainda são os dedos que têm de lhe explicitar as investigações do tacto, o estremecimento da epiderme ao tocar o barro, a dilaceração aguda do cinzel, a mordedura do ácido na chapa, a vibração subtil de uma folha de papel estendida, a orografia das texturas, o entramado das fibras, o abecedário em relevo do mundo.

SARAMAGO, 2000, p. 83.

Podemos fazer uma tiragem de vinte, trinta exemplares, e a cada imagem acoplar um outro suporte, inserindo-a em um diferente campo expressivo, criando um novo corpo, suscitando novas experiências estéticas. A gravura nos permite essa variação, uma mesma imagem que pode ser muitas, uma potência de estados, uma variação de vivências. O papel, seu primeiro encontro, pode ser amalgamado a muitos outros materiais e superfícies, transformando a imagem primeira, variando as leituras, oportunizando as diferenças na repetição. Trabalha-se com a potência do devir da imagem, pois se sabe que no próprio ato repetitivo da impressão, entintagem, folha, pressão, novos momentos surgirão. Com os gestos

do gravador, se atualizam os virtuais das matrizes e se virtualizam as superfícies atualizadas. O papel se desprende da matriz, desdobrando-se, multiplicando-se e ampliando-se. Nesse sentido, a gravura contemporânea que nos é dada experimentar, nos permite alargar o termo impressão. Esta, como já se referiu, nos remete ao pré-histórico, e percorre o tempo até os dias atuais, sempre atualizando seus rastros, suas marcas. Remete-nos a uma imagem de presença e ausência, contato e distância, unicidade e disseminação, desde aquela imagem que lá está, carimbada na parede da caverna. A gravura contemporânea nos traz a ideia de um passado e de um presente que se olham, se transformam e se criticam mutuamente, como disse Walter Benjamin: “O outrora reencontra o agora em um momento de luz”<sup>172</sup>. Algo do anacronismo da imagem gravada, utilizada por nós como técnica expressiva atual, uma configuração dos tempos heterogêneos.

A impressão como processo e paradigma, reunindo os dois sentidos da palavra experiência: o sentido físico do experimental e o sentido de uma apreensão do mundo. Se escolhermos por fazer uma edição, teremos as quase idênticas, isto é, as dessemelhantes, pois são a mesma com pequenas diferenças. “Além de serem o invertido da matriz, sofrem pequenas alterações a cada exemplar e oferece-se a muitos espectadores o dessemelhante da imagem. Outra potência da gravura, como a lua, poder estar em diferentes lugares ao mesmo tempo, proporcionar com a mesma imagem diferentes reações em diversos observadores, elas são uma imagem múltipla”<sup>173</sup>. É uma imagem que sai da matriz e se desdobra para o mundo. A gravura tecno-estética resulta do acoplamento entre as estruturas figura e fundo - do artista e da gravura – e se estende na relação figura e fundo do mundo. Conforme diz Simondon, nesta relação os seres são apreendidos em suas unidades e multiplicidades, participando do devir e, ainda, sendo um universo completo. O pensamento estético comporta indivíduos e suas redes em analogia. A gravura, mundo das superfícies, propõe comunicação, trazendo de suas profundidades, marcas e vestígios encontrados pela mão do artista.

Cada matriz traz em si sua potência. A madeira que foi semente, arbusto, árvore. A pedra, rocha solidificada há milhões de anos, quando do resfriamento do planeta. Elas foram arrancadas da natureza, com suas potencialidades redefinidas. As sementes se fizeram florestas, atravessaram estações, viraram matrizes. As pedras pré-históricas são as mesmas

<sup>172</sup> BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: Magia e Técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

<sup>173</sup> OLIVEIRA, Andréia M., KANAAN, Helena A. R., FONSECA, Tania M. G. *A gravura como objeto tecno-estético*. 2008. Artigo ainda não publicado.

desde que a litografia foi inventada, passaram por centenas de gráficas e ateliers, e continuam vertendo forças para que o artista técnico as desperte de seus sonhos. Intenção, técnica, controle, acaso, história, superfície e profundidade fundem-se na concretização de um objeto tecno-estético. Acontecimento único a cada imagem impressa, resultante dos quiasmas ocasionados. O objeto se expande e se contrai em seu próprio fazer, em seu sistema vital, como uma rede que conecta seus elementos para potencializar sua força. É um devir, nem só atualização de uma virtualidade, nem só resultado de conflitos entre as realidades que o contém, mas uma série de acessos a estruturação do sistema, individualizações do sistema do fazer da gravura, suma concretização. O processo de concretização da gravura como objeto tecno-estético abre potências do fundo matriz – madeira e pedra – para o fundo matriz mundo. O gravar-pensar busca matrizes no mundo, em uma rede relacional de analogia de superfícies, que se estendem umas sobre as outras, promovendo diversas corporeidades, eliminando o distanciamento das figuras, lançando-as na virtualidade do fundo-matriz-mundo.

As matrizes materiais da gravura estão carregadas de potências sensoriais e imaginativas. Todavia, quando as imagens analógicas são levadas para o meio digital, a matriz digital carece de tal historicidade material. Nela as formas aparecem com um fundo muito raso que somente pela repetição do gesto, da insistência de construir matéria, de sobrepor camadas na imagem que ela vai adquirindo densidade e seus virtuais vão sendo potencializados. É necessário fazer marcas na memória da máquina e do humano, produzir texturas, pois diferente da madeira, a pele digital não tem os registros do tempo. Quando se toca na superfície da madeira, são duas as peles - a da madeira e a do humano que pulsam -, são informações que transitam. Entretanto, quando as formas se mostram no monitor são passivas, necessitando de algo que as façam pulsar, que as despertem à virtualização. As formas são passivas na medida em que representam a atualidade; elas se tornam ativas quando se organizam em relação ao fundo, juntando assim à atualidade as virtualidades anteriores. O objeto tecno-estético, obra, se constrói na dinâmica do fundo cheio de virtualidades e forças - um plano pré-individual -, e das formas atualizadas nos indivíduos pela tecnologia. O artista é um gravador de formas nos planos virtuais que, com seu gesto, cria fendas para que o virtual do fundo venha à superfície.

Se um criador não é agarrado pelo pescoço por um conjunto de impossibilidades, não é um criador. Um criador é alguém que cria suas próprias impossibilidades, e ao mesmo tempo cria um possível.

Tal fundo-matriz-mundo, também, abarca o mundo digital. Em “CoRPosAsSocIaDos”, as imagens que vieram da madeira para o papel, passam para o monitor e para as paredes de projeção e, como camaleões, começam a se transformar lentamente, tornando-se algo novo mesmo carregando elementos dos meios de onde vieram. Não deixaram de ser analógicas para serem digitais, uma vez que inexiste tal dicotomia, já que qualquer experiência, primeiramente, é analógica antes de ser digital. Conhece-se, percebe-se e sente-se de forma

O que no cérebro possa ser percebido como conhecimento infuso, mágico ou sobrenatural, seja o que for que signifiquem sobrenatural, mágico e infuso, foram os dedos e os seus pequenos cérebros que lhe ensinaram.

SARAMAGO, 2000, 83.

analógica com o corpo. Mesmo com a mediação digital, o corpo é analógico em sua forma de responder à vida. Não se responde dentro das possibilidades na binariedade dos dígitos 0 e 1, mas na multiplicidade das variações analógicas. “O analógico é *processo*, auto-referenciado em suas próprias variações”<sup>174</sup>.

Sendo um processo em contínuo desdobramento, ele se encontra em transformação contínua, ou seja, “isto

é analógico em um sentido próximo ao significado técnico, como um impulso contínuo variável ou momentâneo que pode cruzar de um meio qualitativamente diferente em outro. Como da eletricidade em ondas de som. Ou das ondas de luz em visão. Ou da visão em imaginação”<sup>175</sup>. Assim, ao trazer a gravura para o digital, ela continua seu processo analógico no meio digital, ela é gravada na matriz-mundo analógica via processamento digital, isto é, ela é analógica e, simultaneamente, digital. Não se pretende reduzir o digital a uma mera ferramenta, contudo coloca-se que a potência do meio digital encontra-se na admissão de que o processo analógico está sempre presente. “*O meio do digital é possibilidade, não virtualidade, e nem mesmo potência*”<sup>176</sup>. Precisa-se do contato com a matéria, mesmo que seja luz, palavra, som, para que se possa vaguear pelos afectos do mundo, pelo plano das virtualidades. “Tecnologias digitais, em fato, tem notavelmente uma fraca conexão com o virtual, em virtude do enorme poder de sua sistematização dos possíveis”<sup>177</sup>, elas nos apresentam as possibilidades dos possíveis que são de outra natureza das potências do virtual. “As tecnologias digitais tem uma conexão para a potência e para o virtual *somente através do*

<sup>174</sup> MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002, p. 135.

<sup>175</sup> Ibidem.

<sup>176</sup> MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002, p. 137.

<sup>177</sup> Ibidem.

*analógico*”<sup>178</sup>. Quando as figuras aparecem no monitor, são reconhecidas pelo processo analógico, assim como se as reconheçêssemos em uma folha de papel; tateia-se suas configurações, leva-se-as para a imaginação, rastreia-se analogicamente, uma vez que “o processamento pode ser digital – mas o analógico é o processo”<sup>179</sup>. Com isso não se quer dizer que o digital não tenha suas potências. O analógico é um processo contínuo e virtual e o digital são possibilidades com virtualidades advindas do analógico. Mesmo sendo assimétricos, o digital precisa ser visto juntamente com o analógico. É um erro pensar que as mãos foram amputadas na experiência digital, elas foram expandidas pela pele do corpo inteiro.

Ainda se quer tocar com o digital e a partir dele se expande a pele para que seja capaz de conectar diversos meios. Amplia-se as possibilidades do digital dentro do processo analógico, sendo que “o desafio é pensar (e agir e sentir e perceber) a cooperação do digital e do analógico, em auto-variação contínua”<sup>180</sup>. Consta-se em diversas obras tal desafio de trazer a experiência analógica para o digital, fazendo com que se sintam mais, se escute mais, se explore sensações hápticas e sinestésicas, trazendo todos os sentidos para a obra e dilatando o analógico. Por exemplo, a possibilidade que o meio digital oferece para se perceber a realidade interna do corpo, nossos meios associados que carregamos. Além de se transitar por diversos meios exteriores, pode-se navegar pelo interior do corpo, como na obra “*Inject*”<sup>181</sup> do artista canadense Herman Kolgen<sup>182</sup> em que durante 45 minutos um corpo humano é injectado dentro de um tanque de água, enquanto a pressão do fluido solicita várias alterações neurosensoriais e, neste novo meio, o corpo vai perdendo oxigênio e a noção da realidade. O artista busca explorar a matéria-corpo em um meio diverso, bem como relacionando o meio interior e exterior.

Com a junção da informática, da telemática e do audiovisual talvez um passo decisivo possa ser dado no sentido da interatividade, da entrada em uma era pós-mídia e, correlativamente, de uma aceleração do retorno maquínico da oralidade. O tempo do teclado digital terá em breve acabado. É através da fala que o diálogo com as máquinas poderá se instaurar, não apenas com as máquinas técnicas, mas também com as máquinas de pensamento, de sensação, de concertamento.

GUATTARI, 1992, p. 122.

---

<sup>178</sup> Ibidem, p. 138.

<sup>179</sup> Ibidem, p. 142.

<sup>180</sup> Ibidem, p. 143.

<sup>181</sup> Exibida no Festival de Arte Digital Elektra 2010 – Montreal/Canada. <http://vimeo.com/15392617>

<sup>182</sup> Herman Kolgen, artista canadense, escultor audiocinético, trabalha com instalações, vídeos, performances. Ele

## 2.2 - (In)cOrpOrals

A obra respira. Pulsa. Segredos do corpo são disseminados pela propagação do som pela obra. Adentra-se, simultaneamente, no corpo-obra e no corpo-humano através da difusão do som capturado da polifonia das pulsações, dos gemidos dos órgãos, dos ecos em meios líquidos, dos sons de abocanhamento e destroçamento dos alimentos; dos líquidos que escorrem; das contrações dos órgãos. O mundo interior do corpo é revelado pelos amplificadores de som da videoinstalação<sup>183</sup> que ecoa nas imagens projetadas pelas superfícies das paredes e nos corpos dos espectadores que se movem e permanecem na obra. Espectador e obra recitam o mesmo mantra corporal sem pronunciar uma palavra, uma vez que o som da obra e do interior do corpo não param de ser gerados pelos respectivos meios. A obra possibilita que o espectador escute seu meio interior; funciona como uma superfície sobre a qual se assenta o ouvido e se percebe a vida que reside em outro meio. Heterogeneidade de meios e de corpos em uma mesma experiência. Esquece-se o barulho das pessoas na rua, dos carros passando, do meio urbano. Desperta-se para os sons produzidos naquele encontro obra e humano; lembra-se que aqueles sons também não param de ser produzidos no mundo interior que nos habita. Esquecer, lembrar, imaginar, produzir pensamentos... movimentos internos da alma a partir das afecções do corpo. Corpo e alma em relações de velocidades e lentidões por diferentes meios pertencentes a um mesmo processo. “*As formações em formação inserem um tempo e um espaço próprios para a experimentação, onde as ideias e os desejos modelam acontecimentos materiais, onde a sensorialidade das matérias encontra, ou não, ressonâncias nos gestos, onde o pensamento faz o corpo fazer, onde o fazer pensa no corpo um pensamento*”<sup>184</sup>. Instaura-se um processo coletivo construído por diversas partes que não se somam para formar um todo, mas que se atraem e/ou repelem em ressonância e compõem um espaço-tempo da experiência, isto é, uma individuação coletiva que vai além do humano que somos.

Um corpo abriga sons para serem ouvidos.  
Nele transitam cadências para serem experimentadas.  
É dessa doida bioquímica de sons e ritmos que somos feitos.

---

usa diferentes mídias, elaborando uma nova linguagem técnica e uma estética singular. <http://www.kolgen.net/>  
<sup>183</sup> Videoinstalação “CoRPosASocIaDos”.

Mas vivemos moucos e arrítmicos.

Desfazer-se desse coágulo é reinvestir no som que jorra forte da garganta, que molda outra linguagem, outro jeito de corpo.

Cada emissão acompanhando-se de modulações que agitam os diagramas do pensamento.

PRECIOSA, 2010, p. 26.

Tecnologias, objetos, imagens, sons, seres macroscópicos e microscópicos, pertencem à experiência e precisam ser considerados sem qualquer hierarquia. São os modos de expressão espinosianos com seus atributos, sendo que os “atributos são para Espinosa formas dinâmicas e ativas”<sup>185</sup>. Corpos e almas, atributos sem nenhuma distinção qualitativa de melhores ou de piores, de superiores ou inferiores, de nomes próprios e hierarquias. A própria noção de corpo é concebida sem um modelo restritivo, sendo que “um corpo existe quando, por qualquer razão, um número de partes entram em uma relação característica que o define, e que corresponde à sua essência ou poder de existir”<sup>186</sup>. A individualidade de um corpo se dá quando uma relação composta ou complexa de movimento e repouso se mantém através de todas as mudanças que afetam as partes desse corpo, composto ao infinito: olho é parte do corpo, composto por infinitas partes. Corpos quaisquer são constituídos pelas relações de suas partes na composição forma e matéria. Não são apenas relações entre formas, mas entre formas e matérias, entre matéria-tomando-forma de modo dinâmico. “Na arte, nós olhamos as dinâmicas da vida “com e através” das formas atualizadas. Ou melhor, nós sempre olhamos neste sentido em relação e em processo, mas a arte nos faz perceber que olhamos dessa maneira”<sup>187</sup>. Corpos em velocidades e lentidões se misturam em suas dimensões incorporais. Como falar de um sujeito criador/observador a parte da obra quando meios heterogêneos se relacionam e os corpos incorporam seus incorporais? Como pode máquina incorporar humano, humano incorporar animal, planta incorporar programa? Incorpora-se nos incorporais dos corpos. Fala-se, novamente, em relações não-humanas que pertencem aos pré-individuais dos corpos.

O vento. Movimento leve, sutil, vaporoso, turbulento, em ritmos e quase-períodos, caótico, misturador e portador das misturas, confuso, suporte de todo sinal referente aos sentidos, penetra o corpo, nariz, boca, orelhas, pulmões e garganta, e envolve a pele.

<sup>184</sup> DERDYK, Edith. *Linha do horizonte, por uma poética do ato criador*. São Paulo: Escuta, 2001, p. 67.

<sup>185</sup> DELEUZE, Gilles. *Expressionism in Philosophy: Espinosa*. Nova York: Zone Books, 1992b, 45.

<sup>186</sup> BAUGH, Bruce. Body. In PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005, p. 31.

<sup>187</sup> MASSUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007, p. 75.

SERRES, 2001, p. 174.

Entende-se que pensar em um processo no sentido não-humano é pensar em nível de matéria e forma, já que “não-humano é conquistar o ontogenético do pré-individual que catapulta sobre o limiar do devir”<sup>188</sup>, ou seja, a experiência não ocorre no indivíduo isolado, mas no plano pré-individual que o constitui. Entretanto, o que há neste plano pré-individual? Há velocidades e lentidões em constante formação de corpos e almas que por sua vez são atributos, isto é, formas dinâmicas, um constante tomando-forma em uma relação constitutiva entre matéria e forma. Assim como se tem uma individuação do pensamento que está sempre se construindo, também a matéria se encontra em um processo contínuo de transformação. Busca-se entender as transformações da matéria que se abre aos devires, ao tornar-se algo que pode ser humano, animal, objeto, programa, ou seja, matéria-tomando-forma. Fala-se de uma ontologia da matéria para se pensar a obra de arte em processo de individuação além do recorte humano.

#### **- operações técnicas entre matéria e forma**

Nascemos dotados de uma forma que irá desaparecer. Somos cria de um exótico paradoxo: a energia do informe e a fome de forma, hesitante pêndulo que movimentava e colore a criação.

PRECIOSA, 2010, p. 54.

A matéria que se fala aqui é inseparável da forma, sendo a vida esse constante fazer-se matéria-forma em todos os níveis. A arte, ao trabalhar sobre a própria vida, nada mais faz que explicitar tais relações entre matéria e forma. Tal concepção vai de encontro à concepção hilemórfica aristotélica que pondera forma e matéria como realidades independentes na busca de um sistema universal de classificação, do mesmo modo que separa corpo e alma. Forma e matéria, na concepção hilemórfica, são duas entidades abstratas e sem relação. Desconsidera a operação técnica entre matéria e forma, sendo que há uma forma abstrata imposta a uma matéria inerte, uma ideia pré-concebida do artista que se reproduz em certo material que a acolhe. Uma experiência baseada na estrutura sujeito e objeto, sendo “esta estrutura identificada com a relação básica do conhecedor para o conhecido. O sujeito é o conhecedor,

---

<sup>188</sup> MASSUMI, Brian. “Technical Mentality” revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, 36-45, p. 45.



o objeto é o conhecido”<sup>189</sup>. Existe uma ideia interior e subjetiva que guia a execução da obra e que se externaliza em um objeto com uma matéria passiva, ou seja, há uma ideia linear de uma causa assentada no passado que se concretiza em um efeito no presente.

A obra nasce de apenas um toque na matéria . Quero que a matéria de que é feita a minha obra permaneça tal como é; o que a transforma em expressão é nada mais que um sopro: sopro interior, de plenitude cósmica. Fora disso não há obra. Basta um toque, mais nada.

OITICICA, 1986-1987, p. 95.

Simondon se opõe a tal visão dualista; ao contrário, ele busca unir forma e matéria a partir de uma filosofia da técnica, das operações tecnológicas que demonstram que forma e matéria pertencem ao mesmo processo, isto é, que “a formação é uma operação comum à forma e à matéria em um sistema”<sup>190</sup>, sendo que matéria e forma estão em constante transformação. Como em seu exemplo da fabricação do tijolo que para existir precisa de uma relação íntima entre o barro e o molde, precisando um barro determinado para um molde específico, sendo “necessário que uma operação técnica efetiva institua uma mediação entre uma massa determinada da argila e esta noção técnica de paralelepípedo”<sup>191</sup>. Não é impor uma forma à matéria, mas, através de uma operação técnica, efetuar “um encontro entre duas realidades heterogêneas, e instituir uma mediação, por comunicação entre uma ordem inter-elemental, macrofísica, maior que o indivíduo, e uma ordem intra-elemental, microfísica, menor que o indivíduo”<sup>192</sup>. Há uma mediação, a preparação da argila já deve considerar o molde a ser utilizado, bem como o molde fabricado já atenta ao material que vai abrigar, ambos são preparados para o encontro. “Para dar uma forma, é necessário construir *tal* molde *definido*, preparar de *tal* maneira, com *tal* espécie de matéria”<sup>193</sup>. O molde, a forma não é um limite externo imposto à matéria, bem pelo contrário, pois, caso seja, ele não sustenta a matéria. A forma, antes de se tornar um limite externo, ela é uma requisição interna, uma necessidade daquele tipo específico de matéria, isto é, não é uma estrutura geométrica, mas limite de forças da matéria. “A argila preparada será aquela na qual cada molécula estará efetivamente em comunicação, qualquer que seja seu lugar em respeito às paredes do molde, com o

<sup>189</sup> WHITEHEAD, Alfred N. *Adventures of Ideas*. Nova York: The Free Press, 1967, p. 175.

<sup>190</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p. 23.

<sup>191</sup> *Ibidem*, p. 18.

<sup>192</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, 18.

<sup>193</sup> *Ibidem*.

conjunto das pressões exercidas pelas paredes”<sup>194</sup>. A matéria não é passiva, mas ativa com relação à forma, bem como a forma é ativa em relação à matéria. A forma intervém sobre o movimento de coesão e composição das moléculas, influenciando na própria constituição da matéria; bem como a matéria comunica e constrói a forma que a suporta. Sempre há relações de força entre forma e matéria. A argila, ao ser retirada do solo, pelo artesão, já tem uma forma; quando ele a sova, ela também já tem uma forma conforme suas propriedades; quando a argila é colocada no molde, ela já solicita determinado formato do molde, entre muitos possíveis, não permitindo qualquer um.

Portanto, “a qualidade da matéria é fonte de forma, elemento de forma que a operação técnica faz trocar de escala”<sup>195</sup>. A última forma que se define não surge de uma ideia imposta, ela é uma fase de uma cadeia de transformações que ocorre em nível molecular de acordo com sua topologia. A forma não põe fim à deformação da argila. A deformação nos mostra que há inúmeras formas em formação, que não se trabalha puramente sobre a matéria, mas sobre as formas da matéria. O primeiro gesto do artista sobre a matéria já formada, vai se desdobrando até a forma final estipulada. A forma estabiliza a deformação da matéria em certo momento, que, posteriormente, torna-se a transformar novamente. Contudo, a forma somente pode atuar sobre as propriedades que a matéria já traz, como a argila a ser moldada.

Para que a matéria possa ser moldada em seu devir, é necessário que seja, como a argila no momento em que o oleiro a pressiona no molde, de realidade deformável, quer dizer de realidade que não tem uma forma definida, senão todas as formas indefinidamente.

SIMONDON, 1964, p. 20.

A operação técnica entre matéria, forma e energia em certo meio associado constrói a tecnicidade da obra de arte. A forma estabiliza a deformação da matéria; a matéria define a forma; e a energia, veiculada pela matéria, é potencializada pela forma. Como a relação matéria, forma e energia encontra-se em ressonância interna, a matéria encontra-se tomando forma. A matéria veicula a energia, enquanto a forma a distribui. O princípio de individuação nada mais é que a operação entre matéria e forma, sendo que o indivíduo não é matéria mais forma, mas a operação em que a matéria toma forma em ressonância interna, em trocas energéticas.

---

<sup>194</sup> Ibidem, p. 19.

Ouvimos pela caixa craniana, pelo abdômen e pelo tórax. Ouvimos pelos músculos, nervos e tendões. Nosso corpo-caixa retesado por cordas vela-se de tímpano global. Vivemos nos barulhos e chamados, nas ondas, tanto quanto nos espaços. O organismo se ergue, abre-se, espacial, ampla dobra ou longo debrum, caixa semicheia, semivazia que lhe faz eco. Mergulhados, afogados, engolidos, sacudidos, perdidos nas repercussões e ressonâncias infinitas que compreendemos pelo corpo.

SERRES, 2001, p. 138.

Deste modo a operação técnica se dá pelas propriedades da matéria, pela ação externa (gestos) e pela forma como limite e estabilidade molecular. O processo de individuação requer um sistema de matéria, forma e energia em ressonância interna. Matéria é ressonância, “matéria é então definida em termos de uma forma-tomando atividade imanente ao acontecimento de tomar-forma”<sup>196</sup> e, nessa operação, a matéria se forma em trocas de energia. Assim, “*natureza* é então a universalidade desta imanente forma-tomando atividade que é matéria: isto é, a imanência de cada acontecimento de tomando-forma, como princípio de individuação animando todos que vêm para a existência”<sup>197</sup>. A existência advém do acontecimento, da experiência em que a matéria encontra-se em constante tomar-forma. Deste modo, “não existe “Alma” imanente na Natureza de Simondon – somente forma-tomando atividade informativa forma-tomando actividade informal”<sup>198</sup>, em formação.

Se a forma está sempre em formação, a matéria-tomando-forma, isto implica que a matéria já traz formas implícitas como um limite preexistente que determina a operação técnica. “É necessário que a matéria esteja estruturada de uma certa maneira, que tenha propriedades que sejam a condição da formação”<sup>199</sup>. As formas implícitas são topológicas e não geométricas. A matéria argila não pode gerar qualquer forma, mas somente as possíveis de acordo com suas formas implícitas.

Os artistas precisam entrar no coração da matéria, no corpo da pesquisa. Eles precisam deixar suas mãos sujas (com todas as positivas e negativas conotações que a frase sugere). Os artistas necessitam realizar sua pesquisa sobre seu próprio laboratório, avançando de seus pastéis para o gosto dos microscópicos, centrífugas e géis.

WILSON in JONES, 2010, p. 128.

<sup>195</sup> Ibidem.

<sup>196</sup> MASSUMI, Brian. “Technical Mentality” revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, 36-45, p. 43.

<sup>197</sup> Ibidem.

<sup>198</sup> Ibidem.

<sup>199</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, 29.

Nas séries de fotografias “InCorpORaÇõEs” fica clara a presença de formas implícitas. Havia uma intenção inicial da artista de misturar os corpos das modelos fotografadas, todavia cada modelo foi fotografada de modo diferente: uma com contraste de luz, outra com luz regular; uma com diferentes distâncias, outra com uma distância bem próxima. Ainda, os corpos das modelos apresentam características bem diferenciadas. No monitor do computador, ambas modelos se transformaram em pixels, contudo com diferenças infinitesimais nas qualidades de luz dos pixels de cada modelo que solicitava tratamento e formas diferenciadas. As formas implícitas dos corpos das modelos e dos pixels determinaram duas séries diferentes. Os corpos das modelos não conseguiram se misturar, não se atraíram e nem se incorporaram, pois suas formas implícitas e seus elementos não se compuseram. “Saber utilizar uma ferramenta, não é somente ter adquirido a prática dos gestos necessários; é também saber reconhecer, através dos sinais que chegam ao homem pela ferramenta, a forma implícita da matéria que se elabora, no lugar preciso que ataca a ferramenta”<sup>200</sup>. Com isso se quer dizer que a matéria porta formas implícitas que impõe limites prévios a operação técnica. Na madeira, o limite elemental é a célula que constitui determinadas fibras; nas imagens digitais, o limite elemental são os pixels. Os elementos trazem formas implícitas que somente aparecem no fazer, na operação técnica, como, por exemplo, no corte da madeira. “Essas mesmas formas implícitas, as fibras, podem ser utilizadas como poros (por secção transversal) ou como estruturas elásticas resistentes (por secção longitudinal)”<sup>201</sup>. Ao mesmo tempo que as formas implícitas delimitam as operações técnicas, elas precisam destas operações para se expressarem. Com isso matéria e forma não se opõem, pois há formas implícitas na própria matéria.

A porosidade não é uma qualidade global que um pedaço de madeira ou de terra poderia adquirir ou perder sem relação de inerência com a matéria que a constitui; a porosidade é o aspecto sob o qual se apresenta, na ordem de magnitude da manipulação humana, o funcionamento dessas formas implícitas elementares que são os poros da Madeira tal e como existem de fato. As variações da porosidade não são trocas de qualidade, senão modificações dessas formas implícitas: os poros se fecham ou se dilatam, se obstruem ou desenvolvem.

SIMONDON, 1964, p. 32.

Ainda, coloca-se uma sutil diferença na realização das operações técnicas. Deleuze aponta procedimentos distintos no fazer humano: de reproduzir e de seguir. De acordo com

---

<sup>200</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p. 30.

<sup>201</sup> *Ibidem*, p. 31.

ele, as ações de reproduzir e de seguir demonstram atitudes diferenciadas perante a vida. Reproduzir implica a permanência de um ponto de vista fixo, exterior ao reproduzido: ver fluir, estando na margem. Mas seguir é coisa diferente do ideal de reprodução. Não melhor, porém outra coisa. Somos de fato forçados a seguir quando estamos à procura das “singularidades” de uma matéria ou, de preferência, de um material, e não tentando descobrir uma forma [...] quando nos engajamos na variação contínua das variáveis, em vez de extrair dela constantes.<sup>202</sup> O seguir não parte de uma intenção fixada *a priori* - representação de um mundo pré-existente subjugado - e sim, de uma intensão autopoética das intensidades. O privilégio do artista é seguir o seu material, as suas formas implícitas. Seguir guiados pelas pulsões imanentes, desnaturalizar as formas para captar as forças, deslocando o objeto de si, gerando agenciamentos em um campo de composição que busca validar seus mais tênues elementos. Elementos que, muitas vezes, fazem-se presentes pelas suas ausências, que se ordenam não devido às suas vontades próprias, mas pelas necessidades das composições, dos jogos que se estabelecem nos acasos. Composições e fazeres que não ambicionam a representação de algo determinado, mas que buscam provocar as intensidades.

Desvelar não consiste em remover um obstáculo, retirar uma decoração, afastar uma cobertura, sob os quais habita a coisa nua, mas seguir pacientemente, com uma respeitosa habilidade, a delicada disposição dos véus, as zonas, os espaços vizinhos, a profundidade de sua acumulação, o talvegue de suas costuras, para abri-los quando for possível, como uma cauda de pavão ou uma saia de rendas.

SERRES, 2001, p. 78.

É nessa relação forma e matéria que a tecnicidade da obra se constitui. “A tecnicidade do objeto é, portanto, mais que uma qualidade de uso; é o que, no ser, se agrega a uma primeira determinação dada por uma relação de forma e matéria; é como o intermediário entre forma e matéria”, volta-se sobre a ontogênese do objeto em sua formação em nível de forma e matéria, isto é, “a tecnicidade é um grau de concretização do objeto”<sup>203</sup>. Novamente, o objeto de arte não se produz em nível meramente mental, “não se trata de uma construção mental projetada fora de qualquer relação com o meio. A virtualidade da invenção técnica é o que há de mais concreto. Ela deve ser compreendida em função da tecnicidade da matéria”<sup>204</sup>. As tecnicidades do fazer vida consistem em voltar-se às relações forma e matéria, buscando seus modos de produção em suas propriedades e elementos com formas implícitas. “A tecnicidade

<sup>202</sup> DELEUZE, Gilles. *Crítica e Clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997, p. 40.

<sup>203</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989, p. 92.

relaciona-se à natureza dos elementos, às propriedades da matéria: por exemplo, a natureza das fibras de sisal e da madeira, a consistência da argila, a densidade e o brilho do ouro, a leveza e dureza do silício”<sup>205</sup>. As tecnicidades são potências dos elementos de produzir efeitos e adquirir qualidades, sendo transportadas pelos elementos e materializadas em períodos diferentes.

Se a cor se agüenta mal em pé, eu a deito fora de sua bainha: os pigmentos não pousam como a poeira sobre os móveis, sua densidade está em seu funcionamento. Sua amplitude, sua fluidez, sua população, suas vizinhanças, suas bordas, sua roupa de baixo, seu calor.  
CANE in FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 297.

### - dinâmicas dos elementos

A tecnicidade do objeto tecno-estético, obra de arte, é apreendida a partir do seu modo de existência, isto é, a partir de sua individuação, de seu tornar-se objeto. Como o interesse desta tese consiste em abarcar a individuação dos objetos tecno-estéticos, obra de arte, e não, os próprios já individuados, remete-se a sua ontologia, aos seus elementos constitutivos. A tecnicidade somente existe inteira ao nível do elemento, contudo faz-se necessário esclarecer a que tipo de elemento aqui se refere. Diferenciam-se os elementos da arte concebidos na modernidade, por artistas-teóricos como Paul Klee<sup>206</sup> e Kandinsky<sup>207</sup> que buscavam uma análise formal nos contornos da obra, dentro da moldura, em que haveria uma tensão entre os elementos, identificados *a priori*, como ponto, linha, plano, textura e volume; ou como Umberto Eco<sup>208</sup> que fala sobre a multiplicidade de elementos e leituras que compõe a obra; ou, ainda, como Didi-Huberman<sup>209</sup> que aponta para a multiplicidade de elementos que a obra desperta na consciência ou no inconsciente do observador. Busca-se, aqui, os “n” modos de operar de “n” elementos (cor, textura, palavra, som, ideias, pixel...) em certo meio associado, que ultrapassa a moldura da obra ou a relação estrita obra-espectador, considerando que humano, obra e meio associam os elementos através de uma operação tecnológica. A obra

<sup>204</sup> ESCÓSSIA, Liliansa da. *Relação homem-técnica e processo de individuação*. São Cristóvão, SE: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 1999, p. 58.

<sup>205</sup> ESCÓSSIA, Liliansa da. *Relação homem-técnica e processo de individuação*. São Cristóvão, SE: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 1999, p. 59.

<sup>206</sup> KLEE, Paul. *Sobre a arte moderna e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

<sup>207</sup> KANDISNKY, W. *Point and line to plane*. New York: Dover Publications, 1979.

<sup>208</sup> ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

<sup>209</sup> DIDI-HUBERMAN, George. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998.

surge nesse processo pragmático operacional em nível das moléculas e dos elementos. Em suma, trabalha-se com um método associativo, via uma tecnologia, que traz e associa elementos díspares em um outro sentido, em uma tecnicidade particular.

A variedade de cores, de formas, de tons, a variedade das pregas, dos franzidos, dos sulcos, dos contatos, morros e desfiladeiros, das peneplanícies, a variedade topológica singular, que é a pele, é descrita o mais pobremente possível por uma mistura compósita, gradual e maleável, de corpo e de alma. Cada lugar singular, mesmo banal, forma então uma mistura original. Digamos que essas misturas, quando chegam ao contato, analisam-se ou fazem surgir, de sua composição, os elementos simples.

SERRES, 2001, p. 22.

O elemento tanto se propaga como salta de uma época a outra produzindo tecnicidades distintas em cada época em um sentido de progresso. Tal progresso não é visto como desejo de mudanças nem como melhoria, mas como uma concretização de uma tecnicidade pelo elemento técnico, isto é, “[...] esse desejo de mudança não opera diretamente

É uma homenagem a Mondrian, porque eu uso as três cores primárias, mas de uma maneira totalmente diferente de Mondrian: isto é, amarelo, azul e vermelho. Na realidade a água é amarela, a tela azul. Você pode manipular por cima do vidro com água amarela. Ela na realidade tem assim uma monumentalidade horizontal-vertical e ao mesmo tempo não horizontal-vertical que é muito mondrianesca.

OITICICA, 2009, p. 237.

no ser técnico; ele opera somente no homem como inventor e como utilizador; além disso, essa mudança não deve ser confundida com o progresso; uma mudança muito rápida é contrária ao progresso técnico, pois impede a transmissão, sob a forma de elementos técnicos, das conquistas

de uma época para a seguinte”<sup>210</sup>. O progresso técnico torna-se claro quando se pensa na arte. Um artista desenvolve o seu trabalho não no sentido de ser melhor do que o artista anterior, de querer mudar para fazer algo simplesmente diferente ou de querer realizar um desejo estritamente pessoal, isto nos parece óbvio. Sabe-se que inexiste uma evolução dentro da História da Arte, chega ser absurdo colocar que Picasso é mais evoluído do que Leonardo da Vinci ou Rembrandt menos que Duchamp. Entretanto, concorda-se que, no percurso da História da Arte, ocorrem diálogos entre as épocas via os elementos de cada obra, transformando os modos de configuração formal. Pondera-se que o deslocamento dos elementos de uma época a outra visa almejar um progresso técnico a partir de visões de

<sup>210</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989, p.70.

mundo construídas em cada sociedade tecnológica. Cada artista, ao buscar transgredir a tecnologia de sua época, volta-se aos elementos vigentes em seu fazer, contudo, também, aporta os elementos dos indivíduos e conjuntos de outras épocas ou áreas distintas. Torna-se inviável transpor diretamente outros indivíduos, já que obtem-se uma cópia ou um remendo que não se adere. O que se pode remeter é ao elemento que salta e forma outros indivíduos e conjuntos. Como o caso do elemento rembrandtiano, referido pelo diretor inglês Peter Greenaway<sup>211</sup>, que chega até a atualidade. Greenaway menciona que, em seu recente trabalho multimídia sobre a “Ronda Noturna” (1642) de Rembrandt, ele busca um diálogo entre o homem da tecnologia digital e suas particularidades (ele próprio) e o homem barroco com as tecnologias de sua época, a partir de um elemento da obra: o claro-escuro de Rembrandt. Investiga, na sua obra, como este elemento rembrandtiano chega no contemporâneo e se individualiza. Neste sentido, os indivíduos e os conjuntos pertencem a cada época, constituindo-se na tecnologia presente, mas os elementos transitam e são geradores de individualizações. Rembrandt com sua obra falou de sua época, mas também mergulhou no pré-individual, que não tem tempo, buscando e gerando elementos, sendo que seu elemento continua em movimento, como agora na obra de Greenaway com a tecnologia do computador.

é bom reservar o termo tecnicidade a esta qualidade do elemento pelo qual o que foi adquirido em um conjunto técnico se expressa e se conserva para ser transportado a um novo período.

Simondon, 1989, p. 93.

Ainda, o elemento pode desterritorializar-se em sua própria época, movendo-se por áreas do conhecimento distintas. Hofstadter, em seu livro “Godel, Escher, Bach: an eternal golden braid”<sup>212</sup>, aponta proximidades nas construções sobre o finito e o infinito e o paradoxo, nas leis do matemático Godel e nas obras dos artistas Escher e Bach. Sabe-se que, inicialmente, as obras de Escher causaram interesse aos matemáticos, crislógrafos e físicos e, posteriormente, aos artistas, uma vez que não se enquadravam nos movimentos emergentes na época e explicitavam leis matemáticas vigentes. Suas gravuras não são mais uma representação fiel da realidade, mas sim uma percepção do espaço observado através de outras óticas. Uma grande parte da obra de Escher (Figura 33) está relacionada com esta sobre-sugestão do espaço. Entretanto, esta sugestão não é o que Escher pretendia alcançar. Os seus trabalhos são, antes, reflexos desta tensão peculiar, inerente a cada reprodução, de uma

---

<sup>211</sup> Trabalho apresentado pelo artista no evento Fronteiras do Pensamento – Braskem, Porto Alegre, Brasil, 2007.

<sup>212</sup> HOFSTADTER, Douglas R. *Golden, Escher, Bach: an eternal golden braid*. New York: Vintage Books, 1989.



situação espacial projetada sobre uma superfície de um desenho que é uma representação imagética estruturada através de algum modelo lógico, portanto, uma ilusão; ele representa três dimensões sobre uma superfície bidimensional. Escher, embora ligado à matemática, não constrói como um matemático, mas como um carpinteiro com suas ferramentas através da experimentação: metro e compasso trabalhando sobre os espaços projetivos. Por exemplo, ele soube, brilhantemente, reproduzir a superfície de um lado somente - já idealizada pelo matemático Möebius. “A gravura de Escher do passeio das formigas é uma bela representação gráfica do modelo que descrevemos e que se organiza como uma representação geométrica projetiva matemática. Ao apresentar a superfície de um lado só, ele mostrou que esta representação espacial carrega em si as formas e a visualidade da noção de infinidade e de continuidade, muito discutidas na matemática do século XVIII”<sup>213</sup>.

Deste modo, Escher explicita uma ruptura com o modelo cartesiano baseado na razão, na construção perspectiva e na “invariância métrica euclidiana” utilizada para representar os espaços matemáticos e artísticos, que vai do período renascentista até o início da modernidade. Escher, em seus trabalhos, representa elementos tridimensionais que se deformam pelas interações construtivas através dos suportes bidimensionais. “Hoje, sabemos que as representações euclidianas são subconjuntos dos espaços de representação não-euclidianos e estes, por sua vez, são subconjuntos dos espaços de representação topológicos onde as redes se organizam”<sup>214</sup>. Estas ilusões espaciais associadas ao que concebemos como realidade nos remetem a um período histórico que comporta elaborações artísticas como as surrealistas, dadaístas e cubistas. “Os paradoxos, nas representações não-euclidianas de Escher, deixam de lado o axioma das paralelas que definem as métricas, isto é, as medidas e as ordens do modelo euclidiano”<sup>215</sup>. Entende-se que o elemento escheriano, transita pela arte, pela matemática, música, filosofia em vários momentos distintos. Como pólen, os elementos migram de lugares e onde se alojam nascem formas, indivíduos resultantes da própria adaptação ao meio, isto é, “o único meio em relação ao qual existe uma adaptação não-hipertélica é o meio criado pela adaptação mesma; aqui, o ato de adaptação não é somente um ato de adaptação no sentido com que se usa essa palavra quando se define adaptação com

---

<sup>213</sup> OLIVEIRA, Andréia M., HILDEBRAND, Hermes R. O acontecimento em Escher e nas Imagens Digitais: Conexões entre Arte e Matemática. In: *Proceedings of the 4th Internacional conference on Digital Arts*. Porto, 2008, p. 177.

<sup>214</sup> Ibidem.

<sup>215</sup> Ibidem.

relação a um meio que já é dado antes do processo de adaptação”<sup>216</sup>. No elemento está a concretização do processo relativo ao próprio meio. Há uma adaptação do elemento ao meio, contudo, também do meio ao elemento, já que não se fala de um meio dado, mas de um meio concretizado no processo de adaptação. Em relação a Escher e à matemática, os elementos transitam na mesma época e se adaptam aos meios associados distintos da arte e da matemática; se os elementos não se adaptassem a esses meios, não seriam possíveis tais construções, bem como quando os elementos se adaptam ao meio, eles criam um meio associado concretizado, alterando o próprio meio da arte e da matemática.

Também na produção de um mesmo artista observa-se o deslocamento dos elementos. Na obra da artista brasileira Helena Kanaan<sup>217</sup> (2009), percebe-se como o elemento textura aporta técnicas em sua obra. Sobre a pele da pedra (litogravuras), ela descobre os poros da pedra que se misturam com seus próprios poros e o resultado é a construção de uma pele transparente no papel. Mas seu trabalho não se finaliza na impressão da lito sobre o papel, Kanaan transporta essas peles transparentes para outras materialidades, criando corpos in-formes. Em sua instalação “Impressões que re-im-pelem” (Figura 34), o elemento textura, que vem da pedra, se adere em superfícies in-formes do látex e, na instalação, atinge a pele do espectador. Sua obra é paradoxal, pois traz sensações de matéria viva nas peles que pulsam, mas, por outro lado, sensações de morte nas peles que perdem seus corpos. Deste modo, o espectador é capaz de sentir as texturas do seu corpo e as texturas das peles em degeneração pelo tempo. Outro exemplo, na videoinstalação “CoRPosAsSocIaDos”, as imagens mudam de tecnologias, das xilogravuras para a videoinstalação, e elementos são transportados e incorporados de modos singulares em cada meio tecnológico. Como o elemento textura que se adapta de inúmeras maneiras: adaptado na matriz de gravura, criando formas gravadas; adaptado no papel ou outras superfícies, se multiplicando e criando novas composições; e pode se adaptar no computador ou na projeção, obtendo diferentes materialidades. Enquanto as texturas se encontram presentes na xilogravura desde o primeiro momento, no computador, elas precisam ser produzidas. Ao trocar de meios tecnológicos, os elementos transformam suas qualidades, suas técnicas, criando novas obras. Ou como o elemento mão que primeiramente pertence ao corpo configurado na xilogravura e, posteriormente, se adere a

---

<sup>216</sup>SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989, p. 55.

<sup>217</sup> Helena Kanaan é mestre e doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS, com a dissertação "Poros mix Pixels - Possibilidades de cruzamento entre litografia e infografia", trabalho este que esteve recentemente em exposição no MARGS. É Professora na Universidade Federal de Pelotas-RS na área de gravura e desenho desde 1991.

outras partes do corpo com outras funções construindo diversos corpos, como na videoinstalação e nas fotografias referidas.

Deste modo, coloca-se que o que se transporta e se adapta ao meio associado são os elementos que produzem determinadas tecnicidades nos indivíduos e conjuntos. Simondon refere que há uma passagem de causalidade recíproca que não é linear, mas a mesma realidade existindo na maneira de elemento, nas características do indivíduo e do conjunto; movendo-se dos elementos aos conjuntos e dos conjuntos anteriores aos elementos posteriores que se introduzem nos indivíduos cujas características eles modificam. Inexiste uma dissociação entre elemento, indivíduo e conjunto, e, muito menos, uma hierarquização, já que eles encontram-se em relação de transdutividade, isto é, há uma propagação dinâmica do elemento ao conjunto e vice-versa em constante e recíproca mutação. Foca-se sobre o elemento, pois se compreende que ele detém a tecnicidade em seu estado de potência, e é ele que habita o pré-individual na individuação. Assim, não se busca um recorte classificatório do que é o elemento em cada indivíduo ou conjunto, mas o modo como se produzem as tecnicidades decorrentes dos elementos. Como nos esclarece Simondon, “são as tecnicidades que são organizadas, bem como os elementos que são suportes dessas tecnicidades, e não os elementos mesmos tomados na sua materialidade”<sup>218</sup>. Desvia-se do funcionamento mecânico dos conjuntos ou da identidade dos indivíduos para se deter na transdutividade entre elemento, indivíduo e conjunto, no que permanece quando os indivíduos e conjuntos já não existem mais, ou seja, o elemento. “Nem os conjuntos técnicos nem os indivíduos técnicos duram; só os elementos têm o poder de transmitir a tecnicidade, sob forma efetuada, cumprida, materializada num resultado, de uma época a outra”<sup>219</sup>. Para entender o processo de concretização da obra, do objeto tecno-estético, para além de um puro utensílio estético, é preciso entendê-lo na relação com seu meio associado, bem como apreendê-lo em seus três níveis: elemento, indivíduo e conjunto em transdução. Um conjunto sem meio associado é um agrupamento de indivíduos sem possibilidade de transdução do elemento ao conjunto, ou seja, pelo meio associado que há comunicação, propagação de informação e modificação estruturante. Portanto, o meio associado é condição *sine qua non* para a existência do objeto tecno-estético e para as relações transdutivas entre elemento, indivíduo e conjunto. O meio associado se define por sua função relacional de causalidade recíproca e condicionamento entre os elementos compatibilizados. Ele não existe *a priori* ao encontro dos elementos, já que

---

<sup>218</sup>SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989, p.74.

<sup>219</sup> *Ibidem*, p. 76.

a adaptação dos elementos ao meio condiciona o nascimento do próprio meio.

A Terra é um meio associado onde heterogêneos de elementos constituem indivíduos e conjuntos, com todo o caos que a suporta. Uma casa pode ser um simples conjunto organizado de utensílios ou um conjunto com diversos meios associados. Se meu meio associado pertence ao meio da casa, se consigo me aderir aos objetos, se minha percepção redimensiona o espaço da casa e traz tempos indeterminados da memória, se me movimento pelas intensidades do lugar, se tenho uma experiência estética que une as formas dadas pela tecnologia e o fundo informado que extrapola as paredes de casa, com certeza é um conjunto com heterogêneos meios associados onde ocorrem trocas de elementos. O elemento habita o meio associado de modo intrínseco. Dependendo do meio associado, os elementos se adaptam, ou não, se causam e se condicionam de modo diferente; bem como o modo que os elementos se causam e se condicionam, determinam a invenção do meio associado e a existência de determinados indivíduos e conjuntos. As determinações intrínsecas da tecnicidade dos elementos constituem o meio associado. Os indivíduos são efeitos da relação meio associado e elementos. Cada indivíduo, com seu meio associado, em relações de causalidade pode gerar um conjunto composto por uma heterogeneidade de meios associados. Um indivíduo sem meio associado é um utensílio que não gera conjunto transdutivo.

O processo de transdução necessita de um meio associado que permita a transmissão, o atravessamento de informações. Coloca-se a transdução como passagem, 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 uma totalidade, nunca em um domínio limitado ou de espécie determinada.

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 e macromolecular. 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. Transdução, contágio, propagação, algo em formação contínua em uma operação coletiva. No caso da gravura, o processo não se constitui por etapas isoladas, mas em propagação em uma ação estrutural e funcional. A gravura, na busca de se unir ao mundo contemporâneo, vai se redefinindo, se expandindo e se liga a outras superfícies, não se fechando em si própria. Ela propaga sua textura nas texturas do mundo. Ela prolonga o mundo e se insere nele a partir de sua capacidade de multiplicação e diversidade de suportes. O gravador parte do seu fundo-matriz e se lança no fundo-mundo como plano de inscrição em um processo de transdução. Ele pode potencializar a matriz pela variação na cor, saturações dos cortes, adições e subtrações de partes das imagens, utilização de diferentes papéis, tecidos ou materiais sintéticos como suportes; promovendo um diálogo dos materiais na construção de um objeto tecno-estético. Seus elementos em transdução até os conjuntos é a potência do seu meio associado. Quando há transdução entre meios associados dissimilares, há invenção dos próprios meios ao receberem elementos novos. Para que ocorra a transdução, é indispensável a presença do meio associado; entretanto somente isso não garante a transdução, pois a propriedade transdutiva está no elemento que precisa se adaptar ao novo meio associado. A presença de dois corpos com seus meios associados não garante a transdução, pois ela tem que atingir do elemento ao indivíduo ou conjunto. Se o elemento de um corpo não se adapta ao meio associado de outro corpo, torna-se inviável a transdução entre os corpos, ou seja, quando há transdução pelos elementos que se adaptam, há invenção de novos meios associados em ambos os corpos.

A transdução se efetua na ação estrutural e funcional, extrapolando a unidade fechada em si e a identidade. Ela está na ordem da invenção, já que não é indutiva (mantém o que é comum a todos os termos, eliminando suas singularidades) nem dedutiva (busca um princípio universal para resolver um problema), se direcionando a “descobrir dimensões” de uma problemática ao ser definida. Ao se buscar entender a constituição transdutiva dos objetos tecno-estéticos do elemento ao conjunto, se revela o si próprio e o meio que o formou, um modo de produção que está no indivíduo ao atualizar no pré-individual dos elementos. A arte propõe um não-modo determinado, como se no entorno do indivíduo restasse uma realidade pré-individual associada a ele, permitindo-lhe a comunicação para instituir o coletivo.

Simondon coloca que a transdução “*aplica-se à ontogênese e é a própria ontogênese*”<sup>220</sup> que comporta objeto tecno-estético e meio associado. Portanto, o meio associado torna-se imprescindível porque ele contém os elementos que apresentam propriedade transdutiva. Na tecnicidade, a qualidade do elemento se transporta a novos conjuntos, há uma propagação dinâmica do elemento ao conjunto e vice-versa em constante e recíproca mutação. A tecnicidade somente existe inteira ao nível do elemento, sendo assim, nos interessa, em especial, estudar os elementos, pois se compreende que ele detém a tecnicidade em seu estado de potência. Quando se fala que a transdução é um escalonamento qualitativo de uma parte a outra em um meio associado, ela é ampliação o domínio inicial que adquire mais a estrutura, permite compreender as condições sistemáticas da individuação, seguir o ser em sua gênese. Nas fotografias “InCorpORaÇõEs”, ao trabalhar as formas implícitas surgem qualidades dos corpos que já estavam potencializadas e que passam transdutivamente para a nova forma construída. O processo de criação é essencialmente transdutivo, já que “a ordem transdutiva é aquela segundo a qual um *escalonamento qualitativo ou intensivo* se estabelece de uma parte e da outra a partir de um centro no qual culmina o ser qualitativo ou intenso”<sup>221</sup>. Cada modelo desencadeia uma série de fotografias a partir de suas formas implícitas, sendo que cada série é constituída por séries de heterogeneidade de elementos. A imagem visível, o indivíduo manifestado é somente uma fase dessas séries que, por sua vez, se desdobra por um centro, “tendências a partir do *centro* para os *extremos*, tendências *já contidas no centro como dentro da série*”<sup>222</sup>. A obra é composta pelas séries transdutivas dos elementos.

Tal é a série das cores, que não tem que circunscrever pelos limites extremos, imprecisos e alongados, do vermelho extremo e do violeta extremo, senão tem que se tomar em *seu centro*, no verde-amarelo *de onde culmina a sensibilidade orgânica*; o verde-amarelo, para a espécie humana, é o centro a partir do qual a qualidade cromática se desdobra para o vermelho e para o violeta; há duas tendências nas séries das cores...

SIMONDON, 1964, p. 145.

O elemento não pode ser apreendido e classificado *a priori*, bem como não pode ser visto isoladamente, sempre há heterogeneidade de elementos organizados em séries e que fazem associações no meio associado, ele é associativo. Quando se habita um lugar novo – cidade, casa, instalação de arte – são os elementos que vão tecer as associações entre o meio

<sup>220</sup> SIMONDON, Gilbert. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003, p. 113.

<sup>221</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p. 145.

associado que o ser vivo traz e o meio associado daquele espaço que comporta o tempo. Existem elementos que se associam rapidamente em outro meio, mas há outros que precisam de tanto tempo que o meio não suporta. São questões de velocidade e lentidão do plano de consistência, como nos diz Deleuze. Por isso, visa-se compreender o elemento não em sua materialidade, mas em sua organização. Quando o elemento transita em meios tecnológicos dissimilares, ele aporta suas qualidades para a organização no novo meio tecnológico e constituição de novos indivíduos e conjuntos. Pode-se dizer que a forma de operação da individuação consiste em: primeiro existe o elemento pré-individual; posteriormente, o indivíduo como uma fase da individuação em que os elementos se concretizam; por fim, o conjunto que os indivíduos constituem e a abertura para novos elementos. Talvez, possa-se estender a Deleuze que aponta, no movimento do ritornelo, primeiramente uma disposição, uma tendência para algo ocorrer em um plano pré-individual; após, uma operação de territorialização, de formação de algo; e, posteriormente, com o território definido, abre-se aos coletivos e aos devires da desterritorialização.

O elemento transmite a realidade técnica concretizada, enquanto o indivíduo e o conjunto contêm essa realidade técnica sem poder veiculá-la ou transmiti-la; eles não podem mais que produzir ou se conservar, sem transmitir; os elementos têm uma propriedade transdutiva que faz deles os verdadeiros portadores da tecnicidade, como os grãos que veiculam as propriedades da espécie e vão refazendo indivíduos novos. É então nos elementos que a tecnicidade existe da maneira mais pura, por assim dizer, em estado livre, enquanto ela só está em estado de combinação, nos indivíduos e nos conjuntos.

SIMONDON, 1989, p. 73.

O elemento foge do controle do indivíduo, sendo paradoxal, pulador, o próprio *non-sense*. Não temos como explicar porque um elemento se adapta ou não, ou mesmo como ele se move. Eles não se fixam permanentemente em um meio definido nem em uma época. Eles saltam entre os meios associados distintos, em campos, épocas ou tecnologias diferentes; gerando em cada novo meio associado, novos indivíduos e conjuntos. Também a dinâmica do conjunto produz novos elementos. O elemento é a-significante antes do encontro, ganha significação na adaptação ao meio e composição e relação com outros elementos. “Elementos, então, não são objetos ou coisas, mas o potencial ou as restrições não-atuais que poderiam definir uma multiplicidade... Assim, não somente os elementos estão diferentemente mudando, mas as relações entre esses elementos, estão elas próprias mudando. Finalmente, eles são *singularidades*, que, através dos elementos e das relações (ambos direfenciais),

---

<sup>222</sup> Ibidem.

realmente encarnam termos, formas, qualidades e espécies (coisas, objetos, organismos)<sup>223</sup>. Cada elemento tem sua forma implícita que constrói as singularidades do meio associado. É na organização que os elementos adquirem qualidades e transportam tecnicidades. Quanto mais aguçada for a sensibilidade intuitiva do artista para essas qualidades, mais elementos associativos penetram no novo meio e mais novos elementos podem ser produzidos pela particularidade deste encontro. A arte atribui expressividade às qualidades da matéria, sendo que “é o material que torna-se expressivo, não o artista”<sup>224</sup>.

Na arte, ao contrário, a finitude do material sensível torna-se um suporte de uma produção de afetos e de perceptos que tenderá cada vez mais a se excentrar em relações aos quadros e coordenadas pré-formadas.

GUATTARI, 1992, p. 129.

Não se trata de impor uma forma à matéria, mas de tornar expressiva a própria matéria, ou seja, não significa reproduzir formas prontas, mas atualizá-las em suas contingências, abrir o espaço de encontro para que aconteça o momento estético a partir de suas qualidades. Como, por exemplo, no elemento cor vermelho que por si só não tem qualquer significação, apenas no meio em que se encontra, podendo estar relacionado às paixões, à guerra, ao movimento, à morte, dependendo do meio composicional e do meio cultural em que se encontra. Como Deleuze tem mostrado, existem diferenças entre a qualidade da cor compreendida pela percepção e o sentido da cor compreendida pelo sentido da percepção ou pela percepção na percepção. Nas árvores existem a qualidade verde e muitos modos de capturar esse verde pela percepção; mas tem o verdejar da árvore, o tornar-se verde da árvore que está sempre mudando e nos fala da constituição da árvore, de seus elementos. Quando se fala que a árvore é verde, fala-se sobre uma das suas qualidades, mas ao falarmos que a árvore verdeja, expressa-se o sentido de existência da árvore, isto é, a árvore vive para verdejar, para expressar seu atributo, ou melhor, tornar-se verde pelas tecnicidades de seus elementos. O verdejar, o sentido da cor compreendida pelo sentido da percepção, é a tecnicidade da árvore, sua tecnologia de sobrevivência que permite expressar suas qualidades em ação, seus atributos. Verdejar como tecnicidade seria o que pode um corpo, as potências de um corpo, sua tecnologia de existência. A tecnicidade, o modo de verdejar daquela árvore, o modo de ser daquele indivíduo, amplia a noção do elemento cor verde e, mais ainda, amplia

<sup>223</sup> THACKER, Eugene. Swarming: Number versus Animal? In: POSTER, Mark & SAVAT, David. *Deleuze and New Technology*, 2009, p. 174.

<sup>224</sup> BOLT, Barbara. Unimaginable Happenings: Material Movements in the Plane of Composition. In: ZEPKE, Stephen & O’SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010, p. 268.



a noção de qualidade do elemento que torna-se efeito de ações intensivas. A qualidade também aparece como efeito de trabalho sobre as formas implícitas, uma vez que “a forma implícita é real e existe objetivamente; a qualidade resulta frequentemente de eleições que a elaboração técnica faz das formas implícitas”<sup>225</sup>. Assim a qualidade é um efeito da operação técnica sobre as formas implícitas da matéria. Neste sentido, o elemento corresponde à operação técnica e não ao objeto, sendo o potencial de transformação no processo de criação.

Como a sensação poderia conservar-se, sem um material capaz de durar, e, por mais curto que seja o tempo, este tempo é considerado como uma duração; veremos como o plano do material sobe irresistivelmente e invade o plano de composição das sensações mesmas, até fazer parte dele ou ser dele indiscernível.

Diz-se, neste sentido, que o pintor é pintor, e nada além de um pintor, "com a cor captada como sai fora do tubo, com a marca, um depois do outro, dos pêlos do pincel", com este azul que não é um azul de água mas "um azul de pintura líquida".

DELEUZE, 1992, p. 216.

---

<sup>225</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p.32.





### 3 - aS iNtEnSIdaDes dO hAbiTAr pAiSageNs

As grandes paisagens têm, todas elas, um caráter visionário. A visão é o que do invisível se torna visível... a paisagem é invisível porque quanto mais a conquistamos, mais nela nos perdemos. Para chegar à paisagem, devemos sacrificar tanto quanto possível toda determinação temporal, espacial, objetiva; mas este abandono não atinge somente o objetivo, ele afeta a nós mesmos na mesma medida. Na paisagem, deixamos de ser seres históricos, isto é, seres eles mesmos objetiváveis. Não temos memória para a paisagem, não temos memória, nem mesmo para nós na paisagem. Sonhamos em pleno dia e com os olhos abertos. Somos furtados ao mundo objetivo mas também a nós mesmos. É o sentir.

Cézanne



### 3.1 – ImPercepções

Senhor... Mire veja: o mais importante e bonito do mundo, é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas – mas que elas vão sempre mudando. Afinam ou desafinam. Verdade maior.

É o que a vida me ensinou.

GUIMARÃES ROSA, 1984, p.19.

O corpo percebe antes que a alma contemple: pela pele, pelos ouvidos, pelas narinas, pelas mãos, pelos olhos, pela boca, pelos cabelos, pelas unhas, pelo cérebro, pelos órgãos, pelos fluídos, pelo sangue. Após, pelas memórias, pelas ideias, pelos juízos, pelos imaginários, pelo inconsciente e consciente da alma. O que se percebe nada mais são do que efeitos de velocidades e lentidões do corpo e da alma, movimentos de extensão e de pensamento do ser em um meio associado. “É um movimento real, porque alguma coisa está acontecendo: o corpo está capacitado. Isto é, tem sido relacionalmente ativado”<sup>226</sup>. A percepção não é uma ação do sujeito sobre o meio que contém objetos, todavia um efeito de relações sistêmicas que incluem corpos, almas e meios sem qualquer hierarquia, “a percepção existe *entre* quem percebe e o percebido”<sup>227</sup>.

[...] as grandes paisagens têm, todas elas, um caráter visionário. A visão é o que do invisível se torna visível [...] a paisagem é invisível porque quanto mais conquistamos, mais nela nos perdemos.”

Cézanne

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”<sup>228</sup>. 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

<sup>226</sup> MASSUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: *Inflexions Journal*. [www.inflexions.org](http://www.inflexions.org). Acessado em 30 de maio de 2008, p. 5.

<sup>227</sup> MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002, p. 90.

<sup>228</sup> *Ibidem*, p. 160.

impressão. Ela já é combinação composta<sup>229</sup>, 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<sup>230</sup>, até porque não existe a coisa em si, mas as coisas em individu(ação) 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<sup>231</sup>. A experiência constitui-se de percepção, pensamento e sensação, sendo que as sensações são o ponto de encontro entre as variações do pensamento e da percepção, ou melhor, a sensação é o extremo da percepção onde se encontram os afectos e perceptos. “Como não podemos apreender a realidade mais que por suas manifestações, quer dizer quando muda, nós somente percebemos os aspectos complementários extremos; mas percebemos as dimensões do real melhor que o real; nós captamos sua cronologia e sua topologia de individuação sem poder captar o real pré-individual mais que subtendendo esta transformação<sup>232</sup>. Deste modo, falar em percepção implica considerar o que é percebido pelos sentidos como manifestações, bem como os aspectos imperceptíveis presentes no real, isto é, o ato de perceber implica o perceptível e o imperceptível, o material e o imaterial, as tecnologias e as tecnicidades do fazer. Assim, o que se produz com a percepção são paisagens efêmeras e não cenários fixos. Tal realidade em transformação contínua denomina-se, aqui, de paisagens, sendo que somente podem ser percebidas em graus diferenciados, inexistindo uma paisagem absoluta.

Se a percepção se dá pelo perceptível e pelo imperceptível, ela não pode se reduzir aos órgãos dos sentidos. Ela encontra-se *entre* os sentidos, de modo sinestésico, já que não se ouve somente com os ouvidos ou se enxerga somente com os olhos. Na instalação “Ão<sup>233</sup> (1981) (Figura 35) do artista brasileiro Tunga, não se percebe as coisas isoladamente, como a imagem projetada de um túnel, o filme rodando em circunferência ao centro da sala, o som sendo amplificado. Ou melhor, se percebe as coisas isoladas quando a percepção se satisfaz com uma simples reconhecimento e não se compõe com as impercepções qualitativas que formam

<sup>229</sup>Ibidem, p. 75.

<sup>230</sup>Ibidem, p. 90.

<sup>231</sup>Ibidem, p. 91.

<sup>232</sup>SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p. 71.

<sup>233</sup>Exibida na mostra HIPER no Santander Cultural – POA, 2004.

as paisagens das artes. Tunga propõe uma paisagem cíclica com o movimento cíclico sonoro na música “*Day and Night*” de F. Sinatra que toca de maneira ininterrupta, uma continuidade nas imagens de uma projeção de um caminho em um túnel sem fim, e um filme preto e branco de 16 mm que roda continuamente sem início ou fim. O espectador é absorvido por esses elementos da obra e vai construindo sua paisagem com a obra a partir dessas qualidades, das técnicas produzidas por aquele conjunto, produzindo em si afectos cíclicos.

O corpo se posiciona e anda no espaço das mensagens, orienta-se no ruído e no sentido,  
entre os ritmos e os rumores.

Tanto ouve pela sola dos pés como pelos lugares onde se atam e se ligam músculos,  
tendões e ossos, enfim, na vizinhança de onde o ouvido interno atinge os canais que guiam o equilíbrio, toda a  
postura está ligada ao ouvido.

SERRES, 2001, p.138.

É um processo em constantes recomposições que não se limitando aos órgãos dos sentidos ou uma representação dos sentidos. “Nós nunca somente registramos o que está presentemente em frente dos olhos. Em toda visão nós vemos imperceptíveis qualidades, nós abstratamente vemos potências, nós implicitamente vemos uma vida dinâmica, nós virtualmente vivemos a relação”<sup>234</sup>. A percepção não registra os objetos isolados, mas a relação entre eles de maneira sistêmica. “A forma do objeto é o modo como todo um conjunto de atividade, de potências incorporadas aparecem na experiência presente: como a visão pode se transmitir em sinestesia ou no sentido do movimento, como a sinestesia pode se transmitir em tato. A potência que vemos no objeto é o modo como nossos corpos têm de serem capazes de se referirem à parte do mundo que o objeto ocorre para se encontrar neste particular momento de vida”<sup>235</sup>. A obra de arte é um efeito de percepção sobre algo da obra em encontro com algo do espectador formando um meio associado. A forma é algo sempre em formação, já que a percepção é dinâmica, uma junção de forma atual e dinâmica abstrata (como volume, movimento...) em uma experiência. Olhar um objeto é se sentir vivo.

Observar a arte não significa “consumi-la” passivamente, mas tornar-se parte de um mundo ao qual pertencem essa arte e esse espectador.

Olhar não é um ato passivo; ele não faz que as coisas permaneçam imutáveis.

ARCHER, 2001, p. 235.

<sup>234</sup> MASSUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: *Inflexions Journal*. [www.inflexions.org](http://www.inflexions.org).  
Acessado em 30 de maio de 2008, 5.

<sup>235</sup> Ibidem.

A arte busca um olhar estético pelas qualidades do objeto, um pensar-sentir na forma que provoca certo estranhamento. A arte faz ver como se vive, se vê e se percebe o cotidiano.

Real é a mudança contínua de forma: a forma é apenas um instantâneo tirado durante uma transição.  
Mais uma vez portanto, a nossa percepção arranja maneira de solidificar em imagens descontínuas a  
continuidade fluida do real...  
BERGSON, 1971, p. 295.

“A ação de ver, o tipo que o acontecimento é, a dimensão virtual que ele sempre tem, é destacada. É um tipo de percepção do acontecimento da percepção na percepção. Nós experienciamos um afecto vital da própria visão”<sup>236</sup>. Algo se produz na visão decorrente da percepção na percepção, ou seja, não se percebe a coisa em si, mas o modo como se percebe a coisa-sensação. Aponta-se, como já mencionado anteriormente, dois fatores constitutivos da percepção na percepção da obra de arte: a apreensão das qualidades das técnicas que o objeto aporta e a produção do seu meio associado. Na realidade, esses fatores, que produzem formas dinâmicas, não correspondem somente à obra de arte. Entretanto, “em arte, nós vemos as dinâmicas da vida “com e através” da forma atual. Ou melhor, nós sempre vemos relacional e processualmente neste modo, mas a arte nos faz ver que vemos desse modo. Ela é a técnica de fazer o afecto vital ser sentido, de fazer uma experiência explícita sobre o que desliza por trás do fluxo da ação e somente é sentido implicitamente”<sup>237</sup>. A arte explícita o modo como se percebe, como se experiencia, ela “é a técnica de fazer este necessário, mas normalmente imperceptível, fato perceptível, em uma percepção qualitativa que é mais sobre a vida em si, como os objetos com os quais vivemos”<sup>238</sup>.

Um efeito óptico é um efeito excessivo de toda visão que se destaca da diversidade dos elementos condicionando a sua aparência, sem de forma alguma anular esta diversidade.  
Massumi, 2009, 40.

### - o sistema obra-humano-meio

<sup>236</sup> MASSUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: *Inflexions Journal*. [www.inflexions.org](http://www.inflexions.org). Acessado em 30 de maio de 2008, p. 6.

<sup>237</sup> Ibidem, p. 7.

<sup>238</sup> Ibidem.

A arte entendida a partir dessas noções de percepção, qualidades das tecnicidades, meio associado, precisa de uma visão sistêmica que a sustente. A obra, aqui, não é referida como um objeto isolado e nem é analisada dentro de sua moldura; ao contrário, o perceber a obra, a vida, faz-se por trocas internas e externas entre corpo e meio em certo sistema meta-estável. Entretanto, salienta-se que não se fala em trocas entre um corpo com subjetividades internas e um meio cultural exterior que se influenciam mutuamente em torno de uma realidade antropocêntrica. Como já foi colocado anteriormente, corpo e meio são produzidos em relações entre matéria, forma e energia, em variações de velocidades e lentidões, em determinadas operações tecno-estéticas. Nesse sentido, a percepção é efeito das trocas internas e externas entre matéria, forma e energia em torno de uma realidade sistêmica, sendo que nessas trocas se formam as paisagens da percepção. Não é o sujeito que observa a realidade exterior, o espectador que observa a obra ou o artista que dá forma à matéria inerte; há um sistema que se opera em nível molecular. Corpos não antropomórficos, matéria e forma não dissociadas. Tal perspectiva vai, novamente, contra o esquema hilemórfico<sup>239</sup>, que separa forma e matéria e que compreende o ser como algo já individuado. “O que faltará ao esquema hilemórfico é a indicação da condição de comunicação e de equilíbrio meta-estável, quer dizer a condição de ressonância interna em um meio determinado, que se pode designar pelo prazo físico do sistema. A noção de sistema é necessária para definir a condição energética, pois somente tem energia potencial com relação às transformações possíveis em um sistema definido”<sup>240</sup>. Sendo que não se consegue entender um sistema pelo contorno das formas, já que compreender um sistema não é identificar suas partes para abarcar o funcionamento do todo em uma perspectiva da Gestalt e nem remontar a uma gênese originária por um movimento regressivo a partir das realidades individuadas sequenciadas. Existe uma relação interna ao sistema estruturada pela individuação.

para entender a natureza do poder, devemos primeiro descobrir a estrutura interna do corpo, devemos decompor a unidade corpo de acordo com suas linhas de articulação, as suas diferenças de natureza.

SIMONDON, 1964, p. 39.

Deleuze reitera a necessidade da noção de sistema ao colocar que “quando a comunicação é estabelecida entre séries heterogêneas, toda sorte de consequência flui no

<sup>239</sup> O esquema hilemórfico ocorre quando tomamos o indivíduo depois da individuação como realidade completa, como um termo fechado, considerando apenas visíveis e dissociados os aspectos de forma e matéria.

<sup>240</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p. 39.



sistema. Alguma coisa “passa” entre os bordos; estouram acontecimentos, fulguram fenômenos do tipo relâmpago ou raio. Dinamismos espaço-temporais preenchem o sistema, exprimindo ao mesmo tempo a ressonância das séries acopladas e a amplitude do movimento forçado que as transborda”<sup>241</sup>. A paisagem é concebida em uma visão sistêmica, mais do que como um conjunto de indivíduos, já que se encontra em individuação. Ela é um conjunto, mas também, o que resta além dos indivíduos: o seu meio associado em dinamismos espaço-temporais. A paisagem aparece como uma fase da individuação de um sistema formado por elementos heterogêneos. Entender o corpo como algo que se constitui em um plano pré-individual a partir de relações intrínsecas e extrínsecas, e como estas relações ocorrem, ajudam-nos a pensar o que pode um corpo, o que pode a obra. Aceita-se que a obra de arte seja uma obra aberta que se abre à multiplicidade do fora pela visão do sujeito, como Umberto Eco (2003) coloca que a obra de arte sempre é aberta, estando sempre se tornando ao se constituir no olhar do espectador que comporta inúmeras leituras; também admite-se, que nesta relação obra e sujeito, o sujeito que se abre à multiplicidade pelo objeto que o olha, como em Didi-Huberman (1998) que aponta que a obra olha pra o sujeito em suas dimensões da consciência e do inconsciente. Todavia, afirma-se, aqui, outra maneira de compreensão da obra que requer a consideração do meio (mencionado no primeiro capítulo), considerando a obra como um sistema obra-homem-meio. Neste sentido, torna-se imprescindível, além do meio associado, incluir também as operações tecnológicas (mencionadas no segundo capítulo) já que a partir delas se operam os modos de fazer da obra e, simultaneamente, do homem. Pensar sobre como as tecnologias se apresentam nas obras de arte, em última instância, é pensar sobre como e no que o homem está se tornando.

Ao se falar que a obra pertence a um sistema que realiza trocas internas e externas, não se remete a um dentro e a um fora como realidades distintas. Se há dentro e fora, eles se apresentam como a fita de Moebius em que o dentro se transforma em fora e vice-versa. As faixas de Möebius, como são conhecidas estas imagens, assim como as Garrafas de Klein são modelos de construções que não possuem o lado de dentro ou o lado de fora. “São representações espaciais elaboradas bidimensionalmente e tridimensionalmente que mostram aspectos de continuidade ao serem percorridas”<sup>242</sup>. Pode-se, ainda, pensar o Laço de Moëbius como uma dobra: estas xilogravuras demonstram o paradoxo do exterior/interior, do

---

<sup>241</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 198.

<sup>242</sup> OLIVEIRA, Andréia M. & HILDEBRAND, Hermes R. O acontecimento em Escher e nas Imagens Digitais: Conexões entre Arte e Matemática. In: *ARTECH 2008* –

dentro/fora nos fazendo indagar como se define o dentro e o fora? Como se separa a figura e o espaço, o sujeito e o social? Imagens sem início e fim mostram a impossibilidade de construir o dentro e o fora separadamente, uma vez que, quando se pensa que se está dentro, já se está fora e vice-versa. O dentro e fora não passam de variações da percepção. Uma instalação pode ser um meio exterior ao espectador, mas um objeto interior ao espaço de exposição, dependendo em relação a que se coloca. O corpo pertence a um meio exterior e traz sua interioridade consigo, todavia, essa interioridade constitui-se exterioridade de algo, por exemplo, o meio interior do corpo humano com seus fluídos também é um meio exterior aos seus órgãos; ou o interior de um computador, sendo exterior às suas peças. Assim, inexiste uma interioridade ou exterioridade *a priori*, sendo sempre definida na relação. Ainda, o meio associado extrínseco não é um terceiro termo que abriga forma e matéria, ele “é a atividade mesma da relação, a realidade da relação entre duas ordens que se comunicam através de uma singularidade”<sup>243</sup>, ou seja, o que se produz no meio associado extrínseco está diretamente ligado ao que se produz no intrínseco dos corpos e vice-versa.

Não é o corpo do dançarino precisamente um corpo dilatado ao longo de todo um espaço que é ambos exterior e interior a ele?

FOUCAULT in JONES, p. 232.

Aponta-se dois fatores fundamentais para se compreender as dinâmicas internas e externas: primeiro, a ideia de membrana, o que constitui esse limite que demarca um dentro e um fora; e, posteriormente, a ideia de informação, o que se troca nessas dinâmicas internas e externas. Primeiramente, “um corpo não é definido pela sua simples materialidade, pelo espaço que ocupa (extensão), ou pela estrutura orgânica. Ele é definido pelas relações de suas partes (relações de movimento e repouso, de velocidades e lentidões), e por suas ações e reações com o respectivo corpo e seu ambiente ou meio e com seu meio interior”<sup>244</sup>. Está-se, sempre e simultaneamente, dentro e fora de algo; e o que está dentro pertence ao que está fora e vice-versa. Precisa-se uma membrana muito tênue que permeie tais dinâmicas intrínsecas e extrínsecas. Excepcionalmente, consegue-se enxergar tal membrana transparente, como a membrana da água que delimita dois meios distintos; mas, na sua grande maioria, tal membrana nos parece opaca, criando a ilusão de que os meios e os corpos são distintos e

---

*Proceedings of the 4th International conference on Digital Arts*. Porto, 2008.

<sup>243</sup> Ibidem.

<sup>244</sup> BAUGH, Bruce. Body. In PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005, p. 31.

autônomos. É interessante de se pensar em uma obra que usasse a tecnologia digital para transformar as membranas opacas em transparentes, explicitando tais dinâmicas intrínsecas e extrínsecas. Deleuze nos fala que este movimento interior e exterior possui uma membrana muito tênue em deslocamento, sendo redefinido constantemente o próprio interior e exterior. “Todo o conteúdo do espaço interior está topologicamente em contato com o conteúdo do espaço exterior sobre os limites do vivo.”<sup>245</sup>

As pedras da praia, bem como a paisagem à sua frente e atrás foram refletidas nas câmaras do corpo – a praia inteira no corpo, encerrado.

CHAPMAN & STAHL in ZEPKE, 2010, p. 286.

As dinâmicas intrínsecas e extrínsecas não ocorrem entre o lado de dentro e o lado de fora da membrana, mas no próprio interior da membrana, uma vez que “o contorno é como uma membrana percorrida por uma dupla troca. Alguma coisa passa nos dois sentidos”<sup>246</sup>. A ação que se estende no exterior produz ações no interior, o movimento sempre vai no duplo sentido.

Interior ou exterior, opaca ou transparente, macia ou rijá, decidida, presente ou paralisada, objeto, sujeito, alma e mundo, vigilante ou guia, lugar aonde chega o diálogo fundamental com as coisas e com os outros e onde ele brilha, a pele transmite a mensagem de Hermes e o que nos resta de Argos.

SERRES, 2001, p. 47.

A membrana, pele dos corpos, nada mais é que um limite entre matéria e forma, entre os heterogêneos meios. A pele dos corpos falam sobre eles. Na série de fotografias “InCorpORaÇõEs”, as peles não apenas revestem os corpos, mas falam de suas almas. As peles são superfícies de inscrições das experiências intrínsecas e extrínsecas, registrando as marcas de regiões geográficas específicas, a passagem do tempo, os cuidados de si, as esperanças e cansaços.

A pele é uma variedade de contingência: nela, por ela, com ela tocam-se o mundo e o meu corpo, o que sente e o que é sentido, ela define sua borda comum. Contingência quer dizer tangência comum: mundo e corpo cortam

nela, acariciam-se nela.

SERRES, 2001, p. 77.

<sup>245</sup> SIMONDON, Gilbert. In: DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969, p. 106-107.

<sup>246</sup> DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007, p. 20.

Mas o que se passa pelas membranas dos corpos? Passam elementos diversos que se adaptam ou não ao meio. Contudo, também se passam informações. As informações dentro de um sistema têm um papel diferenciado e podem, ou não, existir. Como tal relação sistêmica não ocorre entre termos distintos – obra e humano –, mas entre singularidades que constituem um plano pré-individual, a comunicação se dá *entre* as informações geradas. Simondon utiliza o conceito de informação para abarcar um pensamento que não se fecha na forma fixa, no objeto ou no sujeito, mas, ao contrário, encontra-se sempre em formação com o informe, indivíduo com o seu pré-individual. “A informação é um início de individuação, uma exigência de individuação, nunca é uma coisa dada; não há unidade e identidade da informação, pois a informação não é um termo”<sup>247</sup>. A informação é mais o movimento da individuação, o que a dispara. Ela não tem um sentido *a priori*, sendo aquilo que ainda não é humano, forma, indivíduo. “A disparidade entre campos energéticos, desde o ponto de vista das potências que seus efeitos sinérgicos trazem para o presente do futuro, Simondon chama de *pré-individual*. A própria disparidade é informação”<sup>248</sup>. Assim, para que haja informação precisa-se de um sistema meta-estável em constante individuação que a redefina. “O processo de in-formação é um novo modelo de difusão e contágio que Simondon chama de transdução. Individuação em um plano pré-individual, meta-estável de virtualidades díspares”<sup>249</sup>.

Portanto, informação não é um termo, mas significação que emerge de uma disparação. A informação precisa de certa margem de indeterminação para ocorrer, entretanto, não é pura indeterminação, precisando também de regularidades e determinações. A forma é determinada, podendo receber a informação que é imprevisibilidade de uma variação. Assim se tem a pura indeterminação (acaso), a forma e a informação. Pode-se dizer que a informação é a disparação que ativa as formas implícitas da matéria, mantendo a dinâmica das forma. Pensando nas tecnologias digitais, elas são constituídas por formas para que possam funcionar, por formas que funcionam, mas também pelas informações do próprio sistema. A imagem digital é produzida neste processo de forma e informação, isto é, o que está determinado pela máquina e a indeterminação possível mediada pelo humano. “As máquinas

<sup>247</sup> SIMONDON, Gilbert. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003, Ibidem, p.110.

<sup>248</sup> MASSUMI, Brian. “Technical Mentality” revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, 36-45, p. 43.

<sup>249</sup> TOSCANO, Alberto. Technical Culture and the Limits of the Interaction. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007, p. 198-205.

que podem receber informações são aquelas que localizam sua indeterminação”<sup>250</sup>, ou seja, em um momento programar o computador pra funcionar e em outro abrir às indeterminações. “No transcurso dessa passagem do potencial ao atual intervém a informação; a informação é condição de atualização”<sup>251</sup>.

Na relação artista e computador, o computador atualiza o que foi disparado pela informação do sistema através dos devires do humano, já que somente quem pode criar problemas é o vivo e não a máquina. “A resolução dos verdadeiros problemas é uma função vital que supõe um modo de ação recorrente que não pode existir numa máquina: a recorrência do devir sobre o presente, do virtual sobre o atual. Não existe verdadeiro virtual para uma máquina; a máquina não pode reformar suas formas para resolver um problema”<sup>252</sup>. A máquina é vista como uma realidade técnica individuada aberta às relações dos seus elementos e dos elementos do conjunto em que está inserindo, precisando do humano para realizar as trocas interindividuais. O artista brasileiro André Parente, na instalação interativa “Figuras na Paisagem” (2005) (Figura 36), utiliza um dispositivo imersivo chamado Visorama que simula um binóculo, com a diferença de mostrar imagens de paisagens digitalizadas de fotografias panorâmicas, vídeos e sons. Diversas imagens e sons são ativados simultaneamente, permitindo a coexistência de espaços e tempos diversos. Pode-se 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 nos espectadores ao navegarem e compartilharem espaços e tempos simultâneos, sendo disparadores para novas individuações.

Apontar outra maneira de compreensão sobre o conceito de informação torna-se precioso, uma vez que este é usualmente colocado em termos de dados já individuados, de dados transmitidos e não no sentido de uma disparação dentro de um sistema meta-estável que provoca certa individuação. “A informação é a fórmula da individuação, fórmula que não pode preexistir a esta individuação”<sup>253</sup>. A informação não passa de um meio a outro, de uma dentro para um fora; ela é o movimento da individuação que, em transdução, transforma tanto o que propaga quanto o que é propagado. Simondon expõe que “*a noção de forma deve ser*

<sup>250</sup> SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007, p. 158.

<sup>251</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989, p. 160.

<sup>252</sup> Ibidem, p.161.

<sup>253</sup> SIMONDON, Gilbert. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do*

*substituída pela de informação*”<sup>254</sup>, forma referida como estática entendida a partir da Teoria da Forma. “Forma não é uma entidade necessariamente definida a priori, como ela é na Teoria da Gestalt; ela é formada, desestabilizada e reformada através do próprio fluxo de informação”<sup>255</sup>. A informação pressupõe um equilíbrio meta-estável, um equilíbrio que se dá justamente pela diferença entre os meios, ocorrendo significações dadas pela experiência. “Ela supõe tensão de um sistema de ser; só pode ser inerente a uma problemática; a informação é aquilo por intermédio de que a incompatibilidade do sistema não resolvido devém dimensão organizadora na resolução; a informação supõe uma mudança de fase de um sistema, porque ela pressupõe um primeiro estado pré-individual que se individua conforme a organização descoberta”<sup>256</sup>. Poder-se-ia “dizer que a informação é sempre no presente, atual, porque ela é o sentido segundo o qual um sistema se individua”<sup>257</sup>. Substituindo a forma dada pela informação, Simondon nos lança ao pré-individual, plano onde habitam os devires: nossos elementos para se associarem, nossos tantos outros, nossa multidão, nossos personagens que aguardam cenas para atuar.

Considerando a informação como disparação do sistema para novas individuações, pode-se pensar que o função da arte é produzir informações, é causar estranhamentos para que novas individuações possam ser geradas. A arte trabalha com matéria-forma-energia no sentido de produzir informações no sistema obra-humano-meio, de produzir desconfortos. “Os sistemas em questão são caracterizados pelos *estados de desconforto* que surgem quando a informação alcança um estado crítico. Isto significa que em algum estado crucial a configuração geral do sistema é afetada, e ele é remodelado para um novo estado. Desconforto é então inerentemente diferente da noção de degradação que designa processos de decadência”<sup>258</sup>. Concebe-se, pois, o corpo não como uma forma dada, todavia como informação. O corpo-informação, não corpo substância, é um corpo sempre se resolvendo em um sistema meta-estável, um corpo problemático e não uma unidade, sendo o problemático ontogênico ao ser. Não é o ser que resolve os problemas, todavia o problemático

---

*Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003, p.110.

<sup>254</sup> Ibidem, p. 115.

<sup>255</sup> MONGINI, Claudia. Sign and Information: On Anestis Logotheti’s Graphical Notations. In: ZEPKE, Stephen & O’SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010, p. 235.

<sup>256</sup> SIMONDON, Gilbert. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003, p.110.

<sup>257</sup> Ibidem.

<sup>258</sup> MONGINI, Claudia. Sign and Information: On Anestis Logotheti’s Graphical Notations. In: ZEPKE, Stephen & O’SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press,

que gera o ser, isto é, o ser é uma resolução momentânea do problemático. O corpo-informação se constitui na ação e não numa substância *a priori*, sendo atividade de relação e anterior a própria substância. O sangue do corpo-informação é a transdução que circula por todo o corpo, comunicando e modificando todos os órgãos. O corpo é mediação constante, comunicação interativa em si e entre relações intrínsecas e extrínsecas.

### - interatividade como ressonância interna

Quando há produção de informação em um sistema, há interatividade. Afirma-se que a interatividade não se encontra na ação de um corpo fechado sobre outro, como apertar botões, colocar óculos para alterar a percepção, fazer uma ação e esperar uma resposta, e sim, quando há alguma forma de transformações na obra e/ou nos espectadores. A interatividade ocorre entre corpos em atividade relacional em sistemas meta-estáveis, uma vez que ela, aqui, é vista como ressonância interna de um sistema. É a relação em si e não em relação a algo. Os indivíduos vivos não são termos de uma relação, mas, como diz Simondon, são teatro e agente de uma relação em uma comunicação interativa em que não está em relação nem consigo mesmo nem com outra realidade, já que ele “é ser da relação, e não ser na relação, pois a relação é operação intensa, centro ativo”<sup>259</sup>.

A mais sutil e mística relação é aquela de “compaixão” entre homem e as estrelas. Na ordem cosmologia chinesa, coisas que pertencem à mesma classe afectam umas às outras. O processo, entretanto, não é um de causalidade mecânica mas de “ressonância”.

YI-FU TUAN, 1987, 96.

“Então o início de informação não produz um resultado quantitativo bem-definido, mas gera processos de *ressonância interna* dentro do sistema de recepção. Ele constitui um *fluxo* de comunicações sutis entre estruturas de graus diferentes, produzindo uma renovação contínua dos seus padrões organizacionais”<sup>260</sup>. Ocorrem ressonâncias internas dentro do sistema obra-humano-meio, sendo que as comunicações entre os indivíduos ocorrem de modo transdutivo,

---

2010, p. 236.

<sup>259</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, 38.

<sup>260</sup> MONGINI, Claudia. Sign and Information: On Anestis Logotheti’s Graphical Notations. In: ZEPKE, Stephen & O’SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010, 236.

alterando todo o sistema. Quando falamos no encontro dos corpos, primeiramente, ocorre um processo de composição dos corpos e entre os corpos, sendo que não é um corpo-bloco-fechado que compõe e sim um corpo-multiplicidade-aberto, tornando-se algo, que encontra ressonância na multiplicidade de outros corpos em um sistema dinâmico. Ainda, o corpo é visto com seus espaços entre corpos, com o seu fundo pré-individual que é compartilhado com outros corpos, que por sua vez não se findam nas paredes das salas. As membranas, paredes das salas, peles, servem de passagens para as dinâmicas intrínsecas e extrínsecas, mas também servem de proteção do sistema para que se produzam as ressonâncias internas. Deleuze coloca que “o acontecimento é submetido a uma dupla causalidade, remetendo de um lado às misturas de corpos que são a sua causa, de outro lado, a outros acontecimentos que são a sua quase-causa”<sup>261</sup>; Espinosa coloca que o corpo se constitui quando uma certa relação composta e complexa de movimento e repouso se mantém através das trocas entre as partes desse corpo; e Simondon afirma que “o verdadeiro princípio de individuação é a gênese mesma operando-se, quer dizer o sistema em devir, enquanto a energia se atualiza”<sup>262</sup>, não existe antes de se produzir e “é única maneira em que se estabelece a ressonância interna desta matéria tomando forma”<sup>263</sup>. O regime de ressonância aparece distinto entre a individuação física e a vital: o indivíduo físico recebe informações de uma só vez e limita-se a uma singularidade inicial no seu corpo; o vivente fica recebendo informações, continuamente, abrindo-se às diversas singularidades que aumentam no contato do interior e do exterior. A interatividade como ressonância interna de um sistema se dá no encontro de *conveniências* dos corpos espinosianos, nas trocas de fases da individuação para evitar a degradação do sistema em Simondon, na mutabilidade do corpo molecular na dissolução do corpo sem órgãos deleuziano.

A obra de arte não é uma coisa dada aqui e agora, é uma dinâmica dos seus caracteres de consistência e de convergência de sua gênese; o que faz ela se tornar o que é e não outra coisa. Ela consiste em uma unidade de devir que se concretiza em cada etapa e não anterior a ela. “Como numa linha filogenética, um estado definido de evolução contém em si estruturas e esquemas dinâmicos que são o princípio de uma evolução de formas. O ser técnico evolui por convergência e adaptação a si; ele se unifica interiormente segundo um princípio de

<sup>261</sup> DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969, p. 97.

<sup>262</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p. 25.

<sup>263</sup> *Ibidem*.



ressonância interna”<sup>264</sup>. O princípio deste progresso encontra-se, portanto, na maneira pela qual o objeto se causa e se condiciona a si próprio, no seu funcionamento e nas reações de seu funcionamento sobre a utilização.

Portanto, considerando a interatividade como produção de informação que provoca novas individuações, ela implica em processos de invenção. A invenção pensada dentro do processo de individuação é uma ação do futuro no presente. Como se sabe, a obra de arte não é uma consseguenciada soma dos elementos dados *a priori*, tudo ocorre no momento da composição. Todavia, ainda se observa certa tendência de se pensar que algo do passado produz a obra do presente, como uma ideia do artista empregada em certa tecnologia, uma linearidade causa-efeito, passado-presente. Contudo, coloca-se, aqui, outra abordagem sobre o tempo na produção da obra de arte em que o futuro se encaminha para o presente, algo que só pode vir a ser quando se torna realidade no encontro entre dois ou mais fatores no momento presente.

O instante do ato não é renovável. Ele existe por si próprio: o repetir é lhe dar uma outra significação.

Ele não contém qualquer traço da percepção passada.

É um outro momento em que ele se desenrola, ele já é uma coisa em si.

Só o instante do ato é a única realidade viva em nós mesmos.

Tomar consciência já é ser no passado. A percepção bruta do ato é o futuro de se fazer.

O passado e o futuro estão implicados no presente-agora do ato.

CLARK, 1986/87, p. 109.

“O momento da invenção é quando dois conjuntos de potências conectam juntos, copulando em um único sistema contínuo”... “Um novo “regime de funcionamento” que, de repente, saltou para a existência”<sup>265</sup>. Algo novo, da ordem da invenção, se cria, um sistema contínuo que se auto-mantém através das diferenças. Ao se escutar o som e ver as imagens, em “CoRPosAsSocIaDos”, algo surge que não é nem mais o som e nem mais as imagens, mas algo novo que se produz no *entre* som e imagem, no meio associado que cria um sistema indissolúvel e meta-estável. Som + imagem + espaço +

Somente quando a invenção do modo do fazer é simultânea ao fazer é que se dão as condições para formação qualquer: a formação onde inventar a própria regra no ato que, realizando e fazendo, já a implica. Com efeito, o modo de fazer que se procura inventar é, ao mesmo tempo, o único modo em que o que se deve fazer pode ser feito e o modo como se deve fazer. PAREYSON, 1993, p. 60.

<sup>264</sup>Ibidem, p.20.

<sup>265</sup> MASSUMI, Brian. “Technical Mentality” revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, 36-45, p. 39.

espectador + + +, não é a obra, pois algo da ordem da invenção se produz, sendo potências do futuro que podem, ou não, se atualizarem no presente. Há uma disparação de algo que não existia nos elementos no passado, que é trazido do futuro, isto é, informação ou singularidades da obra. Não há uma causa no passado<sup>266</sup> e sim uma disparação de algo no presente que pode vir a ter novas qualidades na operação. Assim, a causa se dá dentro da própria operação quando os elementos existentes se misturam, entrando numa relação dinâmica. A mistura não está anterior ao encontro dos elementos heterogêneos e os próprios elementos não são os mesmos antes e durante a mistura, deste modo, não podendo ser encontrado no passado. “Se a potência não estava efetivamente no passado, existe somente um lugar de onde ela pode vir: do futuro”<sup>267</sup>, assim “invenção é trazer para a operação presente as *futuras* funções que potencializam o presente por uma condução energética no novo”<sup>268</sup> em uma causalidade recursiva de uma ação do futuro no presente.

O artista traz os elementos, mas o modo como eles vão se auto-condicionar formando um sistema depende da potência dos elementos se comporem formando corpo, enfim, dependendo do que pode um corpo. Não se sabe o que pode um corpo antes de ocorrer o encontro, pois o “corpo é surpreendente”, como já disse Espinosa. Pode-se falar de elementos ou corpos, dependendo da escala de análise. O artista tem uma ideia sobre os possíveis dos elementos e uma intuição sobre suas potências, todavia, somente a causalidade recorrente entre os elementos e suas potencializações podem produzir a invenção. O artista é um mediador que contribui com seus próprios elementos nesse sistema, não mais um sujeito-autor individual com sua intenção.

O estado de invenção é profundamente solitário, mas ele é profundamente coletivo.

OITICICA, 2009, p. 234.

“A nova potência encontrada se expressa como uma “solidariedade operatória” entre os elementos através da disparidade de seus campos”<sup>269</sup>. Literalmente, é um processo inventivo, já que nem os elementos permanecem os mesmos, ganhando uma nova dimensão de existência de suas diversidades, isto é, não uma soma de partes, mas a invenção de um novo

<sup>266</sup> Esclarece-se que o passado referido diz respeito a um tempo cronológico linear, diferente de um passado bergsoniano em que o passado é um reservatório do tempo em que coexiste passado/presente/futuro.

<sup>267</sup> MASSUMI, Brian. “Technical Mentality” revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, 36-45, p. 40.

<sup>268</sup> Ibidem.

<sup>269</sup> Ibidem.

todo que modifica as próprias partes. A invenção ocorre em uma operação auto-solidária em que o efeito futuro toma lugar. “Potencialidades rompem o lugar, permitindo um novo regime de funcionamento, antecipatoriamente útil para o futuro, de cuja própria ação de volta elas efetivamente voltam ao ser”<sup>270</sup>. Há relações dinâmicas em constante alteração.

A sucessão de obras é para fazer inteligível o que eu sou, eu passo a me conhecer, através do que eu faço, na realidade eu não sei o que sou, porque se é invenção, eu não posso saber... se eu já soubesse o que seriam essas coisas, elas já não seriam mais invenção, se elas são invenção, elas, a existência delas, é que me possibilita a concretização da invenção, de modo que ela é infinita nesse ponto de vista.

OITICICA, 2009, p. 239.

São séries heterogêneas de elementos que constroem uma invenção concretizante. Uma concretização que traz a invenção para a vida, a concretização da obra é sua própria invenção. O esquema de concretização é a multifuncionalidade do elemento. “O esquema de concretização é imanente ao devir matéria”<sup>271</sup> e ao acontecimento de tornar-se forma, “a tecnicidade do objeto técnico é sempre imanente a um acontecimento material de tomar-forma”<sup>272</sup>. A vida é um tomar-forma, construir(se) paisagens. “O vivo é uma individuação que não tem escolha, somente *continuar* sua própria invenção, ou encarar a dissolução”<sup>273</sup>. Ainda, sobre a invenção, Nietzsche opõe invenção e origem. Para ele, não existe uma realidade pré-existente, já que todo fazer humano é invenção de si e do mundo. Conforme Foucault: “A invenção - *Erfindung* - para Nietzsche é, por um lado, uma ruptura, por outro, algo que possui um pequeno começo, baixo, mesquinho, inconfessável. Este é o ponto crucial da *Erfindung*. Foi por obscuras relações de poder que a poesia foi inventada. Foi igualmente por puras obscuras relações de poder que a religião foi inventada [...] o conhecimento foi portanto inventado”<sup>274</sup>. Nada é natural, nem a relação entre o conhecimento e as coisas. Existe aí, para Nietzsche, uma luta,

... não existe ideia separada do objeto, nunca existiu, o que existe é a invenção... não há mais possibilidade de existir estilo, ou a possibilidade de existir uma forma de expressão unilateral como seja a pintura, a escultura departamentalizada... só existe o grande mundo da invenção...

OITICICA, 2009, p. 227.

<sup>270</sup> MASSUMI, Brian. “Technical Mentality” revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, 36-45, p. 41.

<sup>271</sup> Ibidem.

<sup>272</sup> Ibidem, p. 42.

<sup>273</sup> Ibidem.

<sup>274</sup> FOUCAULT, Michel. *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Nau, 1996, p. 16.

uma relação de poder. Não é natural a natureza ser conhecida, é uma invenção humana conhecer a natureza. Nietzsche busca desnaturalizar a essência dos objetos, questiona o apego às origens, às memórias e linearidades. Procura-se reconstituir, através de uma história genealógica, as condições de surgimento, as transformações, os deslocamentos de sentido dos valores; os porquês de alguns fatos e obras ganharem legitimação e outros não. Nietzsche move seu pensamento no sentido de destruir a vontade de verdade. Para ele, não existe verdade, mas invenção de verdades.

A arte só pode ser um estado de invenção, só pode ser uma fórmula de experimentalidade, uma forma de atividade...

OITICICA, 2009, p. 241.

Entretanto, na atualidade, procura-se ter um certo cuidado sobre a exigência de invenção. Denise Sant'Anna coloca que o homem contemporâneo além de fazer melhor do que Deus, ele pode inventar o que Deus não inventa (transgênicos, genética). O ser é múltiplo e lhe é exigido um inventar permanente. A fragilidade do sistema atual está em que não se pode parar de inventar, quem não inventa é descartado. De acordo com a autora, passamos do homem-máquina que não podia parar de produzir, para o homem-informação que não cessa de inventar. Entretanto sem tempo de gestação, apresenta uma invenção destruída antes de nascer e aborta o descartável. Vive-se em um fio da navalha em que a invenção, a ruptura, a destruição do sistema que seriam linhas de fuga se tornam elementos de controle.

Para Hélio Oiticica, o que importava era “declanchar estados de invenção”, palavras dele. Nada a ver com o cultivo de hábitos criados em cativeiros criativos, ao contrário, é inventar estados de si que desbordam de um destino pessoal. Invenção é intervenção na existência movido por uma profunda necessidade. É construir uma “câmara de ecos”, que ressoe o vivo e você junto. Inventar não é colorir o mundo, mas corar-se de mundos. PRECIOSA, 2010, p. 75.

### 3.2 — Paisagens Passagens

O corpo move, a paisagem move. Não se adentra na paisagem, todavia, é a paisagem que se adentra em nós, como já falou Cézanne (Figura 37). A paisagem se transforma em cada passo, em cada movimento do olhar, em cada som emitido, em cada palavra pronunciada, em cada memória atualizada. Efêmera, ela se constrói e se desfaz, foge do controle humano se sucedendo em fluxo. Pensa-se que se tem controle sobre a paisagem, que se é autor de

paisagens. Mero engano, as paisagens são derivações dos corpos e de seus meios associados; criadas, primeiramente, pelos afectos e perceptos dos corpos e, posteriormente, pelas sucessões de ideias que despertam na alma, ou, ainda, pelas informações em fluxo. A paisagem está sempre parindo o sujeito que, pretensiosamente, se diz seu proprietário. Não que ela exista *a priori* do sujeito, ao contrário, ela se produz no momento do encontro corpo e meio via alguma tecnologia que a intermedie, onde "o homem ausente, mas inteiro na paisagem". Ela é sempre produção artificial, sendo natural, construída por tecnologias do olhar, do andar, do desenhar, do fotografar. Pode-se dizer que a paisagem fala dos níveis de interatividade entre corpo e meio, uma vez que ela surge posteriormente às misturas dos corpos, às atrações que provocam incorporações via tecnologias. A paisagem é, essencialmente, relacional e se compõe em nível das tecnicidades, ou seja, o modo como as séries de heterogêneos elementos se organizam produzem tecnicidades, e o modo como as diversas tecnicidades se expressam criam paisagens. Movimentos distintos de misturar-se ao meio, de atrair-se pelos corpos, de incorporar mundos, e, finalmente, de perceber(se) corpo e meio associados em certa paisagem.

No fim do mundo de tudo  
 Há grandes montes que tem  
 Ainda alem para alem –  
 Um grande alem mago e mudo.

São paisagens escondidas  
 Que são o que a alma quer,  
 Ali ser, ali viver  
 Vale por vidas e vidas.

Todos nós, que aqui cansamos  
 A alma com a negar,  
 Nesse momento de sonhar  
 Ali somos, ali stamos

Mas, depois, volvidos onde  
 Há só a vida que há  
 Vemos que ante nós está  
 Só o que vela e que esconde.

Só dormindo os horizontes

Se alargam e há visão  
 Dos montes que ao fundo estão  
 E o saber do além dos montes.

PESSOA, 1997, p. 176.

Assim, fala-se em uma vida que ambiciona paisagens e não propriedades, que permanece na efemeridade das paisagens. Uma vida que concerne não somente em ter ideias, mas em construir paisagens para que as ideias funcionem, como Deleuze nos lembra. Efêmera e volátil, a paisagem se forma a partir de impressões estéticas. Aliás, os impressionistas já haviam registrado as impressões das paisagens, mostrando que elas se constroem no ato de olhar. A impressão estética está presente nos pequenos signos de agenciamento mundo e sujeito na criação implicando no sentimento da perfeição completa de um ato, que junta objetividade e subjetividade, um ponto notável da realidade vivida que lhe insere no mundo. Ela une fundo e figura, sujeito e mundo em um meio associado. Um objeto tecno-estético não é apenas contemplação; ele traz em si a ação. “Toda produção parte de uma impressão, porque apenas ela reúne em si o acaso do encontro e a necessidade do efeito, violência que ela nos faz sofrer”<sup>275</sup>. O pensamento estético “nunca pertence a um domínio limitado ou de uma espécie particular, senão somente a uma tendência; é ele que mantém a função de totalidade”<sup>276</sup> e de unidade entre as diversas fases pensamento. “A obra de arte é equivalente ao pensamento mágico, porque volta a encontrar, a partir de uma situação dada, e segundo uma relação analógica estrutural e qualitativa, uma continuidade universalizadora em relação com as demais situações e realidades possíveis”<sup>277</sup>.

De fato, a obra de arte sobretudo mantém, e preserva, a capacidade de experimentar a impressão estética, como a linguagem mantém a capacidade de pensar sem ser, contudo, pensamento  
 Simondon, 2007, p. 198.

A experiência estética não se limita a uma obra acabada, sendo um exercício do pensamento de se voltar ao plano mágico e buscar sua realização em outros domínios posteriores à fase da ação técnica em direção à unidade. A obra se torna um ponto destacável de uma rede maior, um ato que se “converte em um ponto destacável da rede da vida humana inserida no mundo;

<sup>275</sup> DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987, p. 147.

<sup>276</sup> SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007, p. 197.

deste ponto destacável aos demais se cria um parentesco superior que reconstitui um análogo da rede mágica do universo”<sup>278</sup>. Assim, “o carácter estético de um ato ou de uma coisa é sua função de totalidade, sua existência, tanto objetiva como subjetiva, como ponto destacável. Ocorre uma reticulação dos pensamentos que estavam separados, “a obra de arte refaz um universo reticular, ao menos para a percepção”<sup>279</sup>.

Explicitamente na gravura, a impressão estética perpassa artista e artesão. Ela é um encontro entre o mundo e os gestos do artista que experimenta a impressão estética. Ela está inscrita no atelier de gravura, na oficina do artesão com seus instrumentos e ferramentas, nos cheiros dos ácidos, solventes e tintas, na força do gesto, nos contágios e intenções do artista, na matriz que se apresenta como corpo ativo, na imagem gravada que surge da matéria bruta, no papel que revela a realidade inversa.

As paisagens mentais não mudam de qualquer maneira através das eras; foi necessário que uma montanha se erguesse aqui ou que um rio passasse por ali, ainda recentemente, para que o solo, agora seco e plano, tivesse tal aspecto, tal textura.

DELEUZE, 1992, P. 77.

A paisagem vê. Em geral, qual o grande escritor que não soube criar esses seres de sensação que conservam em si a hora de um dia, o grau do calor de um momento (as colinas de Faulkner, a estepe de Tolstoi ou a de Tchekov)?

O percepto é a paisagem anterior ao homem, na ausência do homem.

DELEUZE, 1992, 219.

À alteração perceptiva do sistema, à intensidade da relação corpo e plano de imanência, às relações matéria e forma, chama-se, aqui, de paisagem. A paisagem não é o território em si, refere-se aos níveis de composição do território, aos graus de intensidade vivenciados no território, aos seus diversos agenciamentos possíveis, aos encontros pertinentes nos modos de habitá-lo, ao *entre* dos corpos (des)(re)territorializados. Fala-se em agenciamentos territoriais, o território se constitui em ações, entretanto, salienta-se que há distintos graus de intensidades das ações e, logo, das percepções. O território é formado por meios e ritmos; os meios, por ações, percepções e energias que tem como efeito paisagens.

<sup>277</sup> Ibidem, p. 198.

<sup>278</sup> SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007, p. 198.

<sup>279</sup> Ibidem, p. 198.

“Então, o que se vê não são as coisas, isoladas, mas o elo entre elas, ou seja, uma paisagem”<sup>280</sup>. Os corpos pertencem aos meios associados, sendo que o grau que se encontram interligados são as paisagens. A paisagem é o grau de intensidade que se tem com o meio. A paisagem é viva e não representativa. Com o conceito de paisagem, busca-se, aqui, fazer uma crítica em relação à divisão entre cultura e natureza, como se a paisagem vista, representada e habitada dissesse respeito à *mimese* da natureza, e, nesse sentido, ficando naturalizada e não vista como mutável e subjetivada.

A questão é que o “natural” e o “cultural” alimentam-se reciprocamente. Eles se revezam entre si de tal forma que a distinção não pode ser mantida em nenhum sentido. É necessário teorizar uma *nature-culture continuum*. MASSUMI, 2002, p. 11.

A paisagem também diz respeito à cultura, já que “a paisagem é justamente a apresentação culturalmente instituída dessa natureza que me envolve”<sup>281</sup>. Assim, coloca-se que inexistente distinção entre cultura e natureza na paisagem, muito menos, entre corpo e máquina (tecnologia), forma e matéria, artificial e natural, uma vez que se adota uma visão construcionista resultante de uma visão sistêmica de comunicação calcada em um equilíbrio meta-estável de elementos heterogêneos.

### **- panorama e o fascínio pelo ilusionismo**

Nesta investigação sobre a paisagem, percorre-se determinado trajeto da história da paisagem, em distintos níveis: da paisagem panorama vinculada às representações miméticas na busca de um ilusionismo, calcadas em uma visão de separação cultura e natureza pelo recorte da moldura na construção de uma perspectiva racionalista, e presa às produções tecnológicas restritas a programas fechados; até à paisagem simulacro onde produz-se multiplicidades de paisagens em simulacros, onde a representação torna-se presentificação e experiência, onde se dá a (des)construção dos corpos da obra, do humano e da máquina, abertos à interatividade do sistema. A paisagem-panorama diferencia-se da paisagem-simulacro também quanto ao movimento. Enquanto a primeira se detém no “posicionamento”, no local definindo o corpo, no deslocamento do corpo; a segunda se define pelo movimento da experiência, do corpo em transformação. “Quando o corpo está em

---

<sup>280</sup> CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins, 2007, p. 85.



movimento, ele não coincide com ele próprio. Ele coincide com sua própria transição: sua própria variação”<sup>282</sup>, a sua matéria em transformação, ao “real-material-mas-incorporal”<sup>283</sup> do corpo, como energia para a matéria. O movimento não é uma sucessão de posições em um espaço extensivo, mas um espaço intensivo e indecomponível com uma unidade dinâmica com continuidade de movimento. Sempre há construção de paisagens, contudo, de modos distintos: algumas na representação, calcada na mimese, e outras imanentes, construtoras de simulacros. Mesmo apresentando-se as paisagens como distintas, esclarece-se que ambas estão presentes em graus diferenciados; mesmo na mais pura representação ilusionista há uma potencia do simulacro, bem como o mais alto grau de potencia de uma experiência não se sustenta imune às representações cognitivas. Dos panoramas ilusionistas aos simulacros, investiga-se os modos como ambos estão presentes nas paisagens produzidas pela arte.

Na paisagem-panorama observa-se a divisão entre cultura e natureza, baseada na noção racionalista de perspectiva e no uso da moldura como recorte da natureza. Ela encontra-se presente tanto nas pinturas romanas, nas pinturas renascentistas, nos panoramas do século XVIII, nos ambientes virtuais, nos *games* do computador, na arte digital, sempre calcada na busca de um ilusionismo do espaço. São representações em que se obtém uma sensação de imersão via afirmação de uma realidade conhecida, uma substituição da pintura pela realidade, da cópia pelo original platônico. Valorizando apenas uma perspectiva, muitas vezes é utilizada com um valor de documentário e tendencioso, como no Império Romano para glorificar as conquistas das batalhas e manter a unificação do Império; ou nos panoramas, nos quais Oliver Grau questiona a função representativa da imagem: “como a maioria dos panoramas de batalha, A batalha de Sedan visava “educar” através de um modelo poderoso, não de pensamento democrático, mas de obediência inquestionável”<sup>284</sup>.

No Renascimento, a paisagem surge como um gênero artístico reconhecido. De acordo com Gombrich: “O que importa, no momento, é que a pintura de paisagens era percebida como uma verdadeira descoberta, pois a distinção entre as paisagens em segundo plano e as Paisagens, como “uma Arte absoluta e integral”, talvez tenha se tornado um tanto

---

<sup>281</sup>Ibidem, p. 143.

<sup>282</sup> MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002, p. 4.

<sup>283</sup> Ibidem, p. 5.

<sup>284</sup> GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: SENAC, 2007, p. 137.

indistinta”<sup>285</sup>. Tal valorização da paisagem ocorre devido ao anseio de domínio da própria paisagem, uma crença no domínio da natureza, de apropriação de uma realidade absoluta via um racionalismo métrico. Para Anne Cauquelin, “a perspectiva formaliza a realidade e faz dela uma imagem que será considerada real: operação bem-sucedida para além de toda esperança, porque permanece oculta, porque ignoramos seu poder, sua própria existência, e acreditamos firmemente perceber, segundo a natureza, aquilo que formalizamos por meio de um “hábito perceptual” implicitamente”<sup>286</sup>. A paisagem renascentista surge como uma exigência do olhar perspectivo, uma vez que “ela projeta diante de nós um “plano”, uma forma a qual se cola a percepção; vemos em perspectiva, vemos quadros, não vemos nem podemos ver senão de acordo com as regras artificiais estabelecidas em um momento preciso, aquele no qual, com a perspectiva, nascem a questão da pintura e a da paisagem”<sup>287</sup>. A paisagem é um decalque na parede, uma narrativa que fala de um outro, uma visão unilateral de uma realidade múltipla; presa na moldura, ela corta o real e, ao subtrair o excedente, o confuso, visa aproximar a ilusão do dito real idealizado. A paisagem-panorama acaba afirmando uma crença que existe uma realidade absoluta que pode ser representada de modo inquestionável. Ela, neste momento, é vista apenas como um indivíduo já pronto e não em sua individuação como algo individuante.

A valorização da paisagem renascentista difere-se da romântica, da impressionista e da pós-impressionista: enquanto que na renascentista o homem ocupa um papel separado da paisagem, medindo-a, observando-a e representando-a o mais objetivamente possível; no romantismo o homem busca uma representação subjetivista da paisagem, muitas vezes bucólica ao querer transformar a paisagem em algo do humano, ele entra na paisagem como escape para uma contemplação melancólica; no impressionismo se rompe com os contornos entre figura e paisagem, buscando-se uma certa molecularização da paisagem; e a partir do pós-impressionismo o homem percebe-se como parte da paisagem, como nas paisagens de Cézanne ou nas paisagens expressionistas de Schiele e Klimt. Cézanne coloca que não se entra na paisagem, mas é a paisagem que entra no sujeito, diluindo-o; as figuras não estão na paisagem, mas fazem parte da estrutura da própria paisagem. Deve-se considerar que temos uma certa exigência de paisagem, como coloca Cauquelin: “Abro minha janela e espero ver a paisagem – qualquer uma, mas sempre uma paisagem. Ela me salta aos olhos em sua forma

---

<sup>285</sup> GOMBRICH, E.H. *Norma e Forma: estudos sobre a arte da renascença*. São Paulo: Ed. Martins fontes, 1990, p. 142.

<sup>286</sup> CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins, 2007, p. 114.

completa, perfeita. Ela satisfaz plenamente a construção da proposição que a envolve e a faz nascer no exato momento em que a espero”<sup>288</sup>. A paisagem se constrói no *entre* olho e real, na ação de ver.

O mundo se *me olha*. Tudo olha para tudo, tudo vive o outro; neste deserto, as coisas sabem as coisas.

LISPECTOR

Francisco Varela corrobora com tal ideia: “A realidade não é projetada como algo dado: ela é dependente do sujeito da percepção, não porque ele a “constrói” por um capricho, mas porque o que se considera um mundo relevante é inseparável da estrutura do percipiente”<sup>289</sup>. Ocorre uma dupla construção: “compreendo porque vejo, e à medida que vejo, mas só vejo por meio e com o auxílio do que compreendo que é preciso ver naquilo que vejo”<sup>290</sup>.

Esta ação de ver renascentista não se finda com o final do Renascimento, uma vez que ela é fundada na busca de um ilusionismo e este vem de momentos anteriores e salta para épocas posteriores, chegando até a arte digital. Há um modo de olhar, ou melhor, de construção do olhar baseado no ilusionismo. Neste sentido, talvez, pode-se dizer que o ilusionismo é um elemento na composição pictórico que salta de época em época, constituindo indivíduos e conjuntos distintos referentes à cada época. Oliver Grau salienta a presença do ilusionismo no ambientes virtuais dos computadores como um postulado da imagem tecnológica, focando a função representativa das imagens. Ele também nos mostra semelhanças no papel do artista dos panoramas e da arte digital: o artista, em geral, não executava a pintura, “ele era responsável pela composição: selecionar o ponto de vista do observador de acordo com as diretrizes estabelecidas e imaginar a reconstrução mais autêntica possível do momento histórico”<sup>291</sup>. O artista da arte digital não tem necessariamente a preocupação de execução da obra, ficando, em muitas situações, com o papel hierárquico de gerenciar uma equipe multidisciplinar. Com certeza, este papel mencionado do artista multimídia não se refere a um modelo geral, ao contrário, a arte digital comporta experiências colaborativas em que a própria autoria torna-se questionável.

<sup>287</sup> Ibidem, p.79.

<sup>288</sup> Ibidem, p.104.

<sup>289</sup> VARELA, Francisco. O Reencantamento do Concreto. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003, p. 79.

<sup>290</sup> CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins, 2007, p. 85.

<sup>291</sup> GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: SENAC, 2007, p. 143.

Nesta direção, Lev Manovich<sup>292</sup> também aponta o ilusionismo como ponto chave dos novos meios, salientando três aspectos: 1) paralelo entre o figurativo no computador e o realismo fotográfico; 2) paradoxo que quanto mais domínio das imagens no computador se tenha, mais forte é o imaginário cinematográfico, “*a cultura visual do computador é cinematográfica em sua aparência, digital em seu plano material e informática (softwares) em sua lógica*”<sup>293</sup>; 3) imagens ilusionistas se relacionam com a realidade física (ângulos de um objeto) e com a visão humana (perspectiva linear). Mesmo que o realismo no computador não se diferencie de uma fotografia ou de uma obra renascentista, na busca da profundidade, o ilusionismo na artemídia, segundo Manovich, se individua com algumas distinções: antes dos meios informáticos a realidade se centrava no domínio da aparência visual, agora a fidelidade visual é um fator entre outros, sendo a participação corporal (audição, tato) muito ativa nas obras digitais; além da representação da aparência visual, busca-se modelar com realismo a maneira em que os objetos e os seres humanos atuam, reagem, se movem, crescem, pensam e sentem; as imagens são construídas em um hibridismo dos modos mecânicos, analógicos, digitais até as imagens sintéticas (como avatares, personagens e mundos tridimensionalmente “virtuais” em movimento). Os novos meios redefinem os próprios conceitos de representação, ilusão e simulação. Manovich coloca que há um objetivo que a imagem pelo computador seja idêntica à fotográfica, sendo que as fotografias sintéticas são até mais realistas que as tradicionais. A imagem sintética é o resultado de uma visão diferente, mais perfeita que a humana. Segundo ele, se a fotografia tradicional aponta para o passado, a fotografia sintética aponta para o futuro. No ilusionismo do computador, o sujeito não é mero espectador, mas usuário. O monitor está sempre se alterando entre representação e controle pela ação do sujeito. A alternância entre as ilusões e as interações obriga o usuário a trocar entre diferentes atitudes mentais, entre classes distintas de atividades cognitivas. A ilusão fica subordinada à ação; a profundidade à superfície; a janela aberta a um universo imaginário subordinado ao painel de controle.

Nesta direção, “[...] o ambiente virtual no qual você adentra munido de capacete e luvas não são apenas elementos reais do mundo em que vivemos, mas, ainda por cima, desempenham sua função de aprendizado, assim como outrora a arte pictórica, determinando

---

<sup>292</sup> MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: PAIDOS, 2006.

<sup>293</sup> *Ibidem*, p. 241.

então um *conjunto de valores ordenados em uma visão, ou seja: uma paisagem*”<sup>294</sup>. As imagens digitais proporcionam a construção de uma realidade segunda, sem preocupação de contiguidade e semelhança; uma realidade que é um cálculo mental em imagens estabelecidas por leis. A visão perspectiva torna-se uma entre tantas outras. Obras de realidade virtual, como “Osmose” (1995) (Figura 38) 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”<sup>295</sup>. 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 sinesteticamente. De fato, os ambientes virtuais oportunizam vivências sinestésicas, mas precisamos nos questionar até que ponto estas experimentações diferenciadas do corpo inserem-no no sistema da obra e o fazem fabricar no seu próprio corpo outra estrutura, ou se tais vivências nos hipnotizam pelo fascínio do ilusionismo e anestesiaram nossos corpos.

Salienta-se, aqui, que a artemídia com o uso da tecnologia digital já traz alguns aspectos de sua especificidade que, entretanto, não garante por si mesma uma ruptura ou abertura aos novos paradigmas; pelo contrário, deve-se ser cauteloso com o deslumbramento e possibilidades destas tecnologias a fim de distinguir o que realmente elas estão potencializando ou se estão apenas reproduzindo um desejo já fabricado. Mesmo com as possibilidades observadas no meio digital, precisa-se fazer algumas ressalvas nas colocações de Manovich para não se cair em um otimismo cego quanto às tecnologias digitais. Talvez uma abordagem sobre a distinção entre possibilidades e potencialidades, segundo Deleuze, seja um aporte esclarecedor. As tecnologias já trazem inúmeras possibilidades de uso para serem experimentadas, já previsíveis pelo fabricante; entretanto, por mais previsível que seja a máquina, há potencialidades imanescentes no encontro da máquina com o humano que abrem às invenções, ao desconhecido. “Possibilidade é uma variação *implícita em* no que a coisa pode ser dita para ser quando está sendo o objetivo. Potencialidade é a *imanência* de uma

---

<sup>294</sup> CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins, 2007, p. 16.

<sup>295</sup> GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: SENAC, 2007, p. 222.

coisa a sua variação indeterminada, em curso”<sup>296</sup>. Observamos algumas videoinstalações presas às possibilidades da tecnologia em que tornam-se um mostruário de efeitos e alternativas já previstas pela máquina e programas ou que utilizam as possibilidades tecnológicas para criarem padrões esperados e sobrecodificados, como o ilusionismo. Contudo, constatam-se obras que nos lançam a outras dimensões espaço-temporais, aos virtuais do corpo obra-máquina-humano da contemporaneidade; são obras que habitam paisagens virtuais.

### - simulacro e o encontro das dessemelhanças

O conceito de paisagem virtual não decorre das tecnologias digitais, como foi dito anteriormente, o emprego da palavra virtual refere-se ao plano de imanência constituído de singularidades que traz em si formas implícitas e as potencialidades do caos. As paisagens virtuais buscam um deslizamento, um escape das paisagens da representação, mesmo antes das tecnologias digitais aparecerem. Em Cézanne e Monet já percorremos as paisagens virtuais que fundem observador e imagem, como nos trípticos de Monet “Íris, Chorão, Agapantos e Nuvens” (1915 e 1917). Não se trata de definir características espaciais, resultados técnicos; movimentos de os efeitos de sua paisagens. O intuito paisagem nada mais do visível, das captando o invisível imperceptível que percepção, princípios estéticos, subjetivação abertos subjetivos, antes do que atrelados em preferências identitárias representacionistas. O sujeito não se compõe em uma relação figura e fundo com a paisagem, mas constitui-se como puro efeito da própria paisagem, produto e produtor de atualizações de sua imanência.

Ele (Monet) os força a sair de uma distância interna segura, confunde a perspectiva, as formas e as cores das imagens homogêneas, obscurece a visão familiar, próxima e distante, e os encoraja a deslizar na exclusividade de uma paisagem aquática. A síntese entre meio ambiente natural e impressão mental coloca o observador na posição de visão de um pássaro, que supera as leis da gravidade no espaço imagético; em certo sentido, trata-se de uma desincorporação.

GRAU, Oliver, 2007, p.168.

atenta-se para os constituição do espaço e composição, isto é, suas de ver a constituição da é do que almejar ir além formas estabelecidas, que a habita, o exige o deslocamento da propondo, a partir de fendas para modos de aos devires cognitivos e

<sup>296</sup> MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002, p. 9.

A paisagem virtual não se consolida por um recorte físico; ela se dá a partir das proposições do espaço geográfico, dos encontros e desencontros que se efetuam, dos agenciamentos entre corpos, trajetos, ritmos, suores, odores, sons, forças. Distinguir as características de uma paisagem não é suficiente para conhecê-la. Torna-se necessário focar os modos como estes elementos se conectam, já que eles falam com maior eloquência. Assim, “[...] não nos interessamos pelas características; interessamo-nos pelos modos de expansão, de propagação, de ocupação, de contágio, de povoamento”<sup>297</sup>, já que as características são sempre definidas por um olhar congelado sobre uma certa composição que, entretanto, não se congela. Poder-se-ia dizer, características definidas por um hábito do olhar que marca repetidamente o mesmo decurso. Todavia, ao sair deste olhar viciado, há uma dinâmica de duplo sentido na construção da paisagem: a mutabilidade tanto de seus elementos como também do deslocamento do lugar de quem os observa. Os elementos estão presentes na paisagem; são, contudo, percebidos de formas diferenciadas. A paisagem, objetivada em nossa memória, constitui por marcas subjetivadas principalmente no plano de nosso inconsciente. Vivencia-se uma experiência estética, ao mesmo tempo objetiva e subjetiva, de construção de mundos.

As árvores não permitem ver o bosque, e graças a isto é que o bosque existe. A missão das árvores patentes é fazer latentes as demais, e só quando nos damos perfeita conta de que a passagem visível está ocultando outras paisagens invisíveis, é que nos sentimos dentro de um bosque... Pois o profundo necessita de uma superfície atrás da qual esconder-se, precisa da superfície ou aparência para ser o profundo, de algo sobre o quê se estenda e que ela intercepte.

ORTEGA y GASSET, 1967, p. 69 e 71.

Portanto, os diversos modos como os elementos da paisagem se conectam na percepção dos sujeitos constituem os trajetos como experiências vividas, ultrapassando o plano das estruturas espaço-temporais vigentes. “Os espaços são mutáveis em suas composições dependendo das contingências. Há um engano quando aceitamos que os trajetos estão dados, que os seguimos de forma indiferente, que não somos atingidos e que não

<sup>297</sup>DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed.34, 1997a, p. 20.

criamos novos trajetos sobre os mesmos”<sup>298</sup>. Os trajetos determinam e são determinados por subjetividades, ou seja, “o trajeto se confunde não só com a subjetividade dos que percorrem um meio, mas com a subjetividade do próprio meio, uma vez que este se reflete naqueles que o percorrem”<sup>299</sup>. Os trajetos que percorremos nas paisagens não são os mesmos, ainda que estejam sobre o mesmo caminho. A luz que nele incide, os odores que o impregnam, o cansaço dos corpos, as alegrias e tristezas do dia, a pressa de chegar ou de sair, alteram a percepção do próprio caminho. As vontades e necessidades dos trajetos, e de quem por eles circulam, vão mapeando a paisagem em sua multiplicidade. Nunca desvelamos a potência total dos trajetos, nunca damos o passo no mesmo lugar: o ritmo se diferencia, a distância, o local dentro do próprio trajeto. Todos passamos basicamente pelos mesmos caminhos, mas marcamos e somos marcados de maneiras diferenciadas. As pequenas diferenças não são aleatórias; são, todavia, possibilidades impressas em cada trajeto. Constantemente se descobrem novos esconderijos, caminhos que provocam encontros ou desencontros inusitados, habitações antes desativadas, outros arranjos se formam novos percursos. Os trajetos são de natureza imprevisível, constroem-se nas tensões do caminhar. Eles nem sempre estão sob nossos pés. Eles pesam sobre nossas cabeças, tangenciam nossos membros, atravessam nossos corpos. Transitamos por multiplicidades de espaços/tempos que inventamos nos próprios trajetos. Através das obras, pode-se pensar relações de composição a partir de um paradigma ético-estético, já que consiste em criar estratégias de produção de conhecimento em que coexistem o ser, o tempo e o espaço, formados no mesmo processo e produzindo modos de subjetivação que não dizem respeito ao sujeito em si e não pré-existem a ele como verdade universal. O modo de objetivação do mundo reflete-se no próprio modo de subjetivação como seu avesso e duplo, adquirindo ambos uma espessura plástica contraposta a um modelo dominante. O que esta investigação propõe é que a paisagem não é sempre a mesma.

Outro conceito que ajuda a fazer um corte na ideia de continuidade e *mimese* da paisagem é o rizoma. A paisagem vista como um lugar que abriga heterogeneidades mutantes, alternativas de composição inesperadas, nos suscita a pensar no rizoma. Um rizoma constitui-se de “sistemas a-centrados, redes de autômatos finitos, nos quais a comunicação se faz de um vizinho a um vizinho qualquer, onde as hastes ou canais não preexistem, nos quais os

---

<sup>298</sup>OLIVEIRA, Andréia M., FONSECA, Tania M. G. Os devires do território-escola: trajetos, agenciamentos e suas múltiplas paisagens. In: *Educação e Realidade*. Porto Alegre, v. 31, n.2, 2006, p. 139.

<sup>299</sup>DELEUZE, Gilles. *Crítica e Clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997, p. 73.



indivíduos são todos intercambiáveis, se definem somente por um estado a tal momento, de tal maneira que as operações locais se coordenam e o resultado final global se sincroniza independente de uma instância central<sup>300</sup>. Planos nos quais qualquer ponto pode conectar com outro, configurando-se uma rede promíscua que se alastra, sem um ponto fixo, sem ordem determinada, sem unidade fixa. São espaços constituídos por um princípio de multiplicidade que não busca unidade nem no sujeito nem no objeto, mas nos movimentos dos fluxos das redes que se configuram pelos agenciamentos entre sujeitos/objetos/lugares. Estes sistemas a-centrados não visam negar a existência do centro como configurador da unidade, mas auxiliam a pensar o centro incluso em um espaço composto por diversos centros ordenados de forma descontínua. Estes espaços sem estrutura central permitem construções desmontáveis e conectáveis que abrem ao finito ilimitado e ao descentramento tanto do espaço quanto do sujeito que se dimensiona através de um perspectivismo. Isto é, o rizoma- paisagem se impõe constantemente: ele se abre às práticas imperceptíveis pelo olhar veloz, aos sons inaudíveis pelo compasso automatizado dos gestos e das falas prontas, e aos intervalos vazios e caóticos que são negados pelas formas totalitárias, ou seja, a uma dimensão imperceptível, contudo, presença real.

“[...] as grandes paisagens têm, todas elas, um caráter visionário. A visão é o que do invisível se torna visível [...] a paisagem é invisível porque quanto mais conquistamos, mais nela nos perdemos.”  
CEZÁNNE

Mas, como captar esta dimensão imperceptível da paisagem? Talvez seja considerando, primeiramente, exatamente isso: que a paisagem é composta por uma dimensão perceptível e outra imperceptível (que nos escapa constantemente) que formam a percepção, que há dois níveis na paisagem, sendo cada um regido por leis próprias, já que se referem a naturezas diferentes. Deleuze aponta a possibilidade de se movimentar pelas paisagens através de suas distintas dimensões. Pelas dimensões, transita-se em um nível macro, perceptível da representação e em um outro micro, muitas vezes, imperceptível. No macro, a paisagem se apresenta institucionalizada, uma vez que já tem uma língua própria, uma linguagem instituída, um plano de organização e desenvolvimento regido por um aparelho perceptivo. No micro, age como um contra-discurso que visa experimentar modos de subjetivação em jogo. Tais dimensões, macro e micro, produzem uma tensão na paisagem por onde pulsa a vida. Uma vontade de eternidade, de

<sup>300</sup> DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed.34,

conservação do *status quo*; e outra, de destruição do presente que afirma o mesmo, de busca de novos trajetos. Como Nietzsche<sup>301</sup> coloca, uma tensão de vida entre a vontade de verdade que nos forma e a vontade de poder que nos liberta ao nos lançar no caos.

Visualmente, é como se a mesma paisagem fosse constituída por dois espaços diferenciados. Um espaço estruturado, já marcado, estriado; e outro liso, cheio de potencialidades a serem atualizadas. A obra “*The Reflecting Pool*” (1977-1979) (Figura 39) de Bill Viola expressa esta densidade de espaços acumulados pelo tempo, sendo percebidos pelas sutis mudanças que ocorrem na paisagem. Ele nos mostra diversas dimensões do tempo-espaço coexistindo na mesma cena: um homem pulando na piscina. Esta é a cena reconhecida. Entretanto somos envolvidos em outras dimensões que inicialmente não víamos. Sobre o espaço estriado da cena “homem pulando na piscina”, ele vai desvelando espaços lisos e desconstruindo a cena inicial em nova cenas acumuladas pelo tempo. “Devemos lembrar que os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não pára de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso. [...] Enquanto no espaço estriado as formas organizam uma matéria, no liso materiais assinalam forças ou lhes servem de sintomas”<sup>302</sup>. São dois planos sobre a mesma paisagem, sendo que em cada espaço está implícito o outro: não se pode estriar se em algum momento não existiu um espaço liso; assim como o espaço liso não é imaculado e não se conserva *in aeternum* sem estriamentos. Pode-se dizer que o espaço liso é a potência de desterritorialização da paisagem, a capacidade de perder-se, de se misturar para se achar novamente em outro estriamento não experimentado; é a capacidade de criação.

A paisagem lisa não vai se dar sobre o nada, sobre a ausência de um estriamento, mas sobre o próprio estriamento. O liso não é o limpo, mas um afrontamento com o caos, uma perda, momentânea, do contorno do estriamento. Deparar-se com o liso é tentar ultrapassar as marcas prontas, criar outros trajetos, deixar-se capturar pela proximidade do momento em um intra-agenciamento, ficando sem foco a paisagem.

Cézanne falava da necessidade de *já não ver* o campo de trigo, de ficar próximo demais dele, perder-se sem

---

1995a, vol. 1, p. 27.

<sup>301</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Estética y teoría de las artes*. Madri: Editorial Tecnos, 2001.

<sup>302</sup> DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed.34, 1997b, p. 180; 185.

referência, em espaço liso.

A partir desse momento pode nascer a estriagem: o desenho, os estratos, a terra, a “cabeçuda geometria”, a “medida do mundo”, as “camadas geológicas”, tudo cai a prumo...

Sob pena de que o estriado, por sua vez, desapareça numa “catástrofe”, em favor de um novo espaço liso, e de um outro espaço estriado.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix, 1997b, p. 204.

O liso contém a obra de arte. Não se pode estar em constante afronto com o caos, entretanto, também não se pode estar sempre pelo estriado, uma vez que o caos não pára de afrontar. A presença do liso como potência de diferir, de criar, de contágio do caos, de não reprimir as forças da vida. A paisagem torna-se plástica no espaço liso. Faz-se necessário uma experiência estética para se mover pelo espaço liso. Demarca-se o território justamente no devir-expressivo, na emergência das qualidades próprias como cores, odores, sons, manchas, luzes e outras. A arte atribui expressividade às qualidades da matéria. Não é impor uma forma à matéria, mas tornar expressiva a própria matéria, ou seja, não é taxar uma identidade à matéria, mas atualizá-la em sua contingência. Pelo espaço liso, compomos mundos invisíveis. Fazendo alusão à *As Cidades Invisíveis* de Ítalo Calvino<sup>303</sup>, há inúmeras paisagens dentro da mesma. Torna-se impossível uma identidade única, uma vez que, se mover-se pelas qualidades expressivas, aparecem diversas identidades. Cada conjunto de qualidades configura uma paisagem. Como nas cidades que Marco Pólo cria (sem origens, mapas sem chegadas) cada uma tem um nome (todos femininos) com suas singularidades imperceptíveis a um viajante desatento. A cidade *Olívia* emerge de uma sensação no espaço liso e configura-se com suas particulares qualidades.

Permanecemos nas paisagens, entretanto, as paisagens não são as mesmas. Mudam como as de Monet em que, ao passar do tempo e da luz, a mesma paisagem se transforma em outras. Mudam como as de Cézanne em que um ínfimo deslocamento do olhar estrutura uma nova paisagem. Mudam como as de Escher, em que se configuram ao bel prazer de jogos imprevisíveis. Mudam como as da vida em que, em determinados momentos, são noturnas, cheias de paixões e temores; e, em outros, diurnas, explícitas e traçadas. Nestas paisagens heterogêneas e mutantes nos compomos.

Se a paisagem virtual se opõe à paisagem representação, mostrando-se como lugar dos heterogêneos e das dessemelhanças, somente pode aceitar um modelo de dessemelhança: um

simulacro. Deleuze, no livro “Lógica do Sentido”<sup>304</sup>, nos coloca de forma precisa a distinção entre concepções baseadas no modelo da semelhança e do simulacro. O modelo e a cópia têm como fundamento o platonismo com sua dialética dos rivais verdadeiro e falso, baseada em uma concepção de semelhança. Há um modelo de semelhança a ser atingido, sendo a cópia, a imagem mais próxima, mais verdadeira, e o simulacro, uma imagem falsa, no sentido de ser dessemelhante ao modelo.

as cópias são possuidoras em segundo lugar, pretendentes bem fundados, garantidos pela semelhança; os simulacros são como os falsos pretendentes, construídos a partir de uma dissimilitude, implicando uma perversão, um desvio essenciais<sup>305</sup>.

DELEUZE, Gilles, 1969, p.262.

A cópia está diretamente relacionada à semelhança da Ideia da coisa, não necessariamente à coisa em si, como no cristianismo: “Deus fez o homem à sua imagem e semelhança, mas, pelo pecado, o homem perdeu a semelhança embora conservasse a imagem”<sup>306</sup>. A cópia segue o modelo do Mesmo do qual deve ser semelhante, tendo como domínio a representação; o simulacro não é só uma cópia degradada ou falsa, e sim uma traição ao Mesmo, uma subversão à Ideia da coisa, sendo que “a coisa é o próprio simulacro”<sup>307</sup> ao se construir na ação. “O simulacro, por outro lado, carrega somente uma externa e enganadora semelhança com o modelo putativo. O processo de sua produção, seu dinamismo intrínseco, é totalmente diferente do seu suposto modelo; sua semelhança a ele é meramente um efeito de superfície, uma ilusão”<sup>308</sup>. Assim “o que se deixa é a distinção, não primeiramente, entre modelo e cópia, ou real e imaginário, mas entre dois modelos de simulação” que diferencia uma simulação atrelada ao modelo e outra simulação que produz modelos próprios, indo contra qualquer sistema de semelhança. “Este tipo de simulação é chamado “arte”<sup>309</sup>.

Neste sentido, o simulacro é o tipo de imagem imanente das paisagens virtuais, imagem sem semelhança ao modelo do Mesmo, já que o próprio modelo do simulacro é a dessemelhança. Por isso, como Deleuze coloca, o platonismo almeja fazer triunfar a cópia

<sup>303</sup> CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Cia das Letras, 1990.

<sup>304</sup> DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.

<sup>305</sup> Ibidem, p.262.

<sup>306</sup> Ibidem, p.263.

<sup>307</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p.122.

<sup>308</sup> MASSUMI, Brian. *Realer than Real: the Simulacrum According to Deleuze and Guattari*. In: *Copyright* n. 1, 1987, 90-97.

<sup>309</sup> Ibidem.

sobre o simulacro a fim da supremacia do semelhante contra um devir desordenado que escapa a *opinião do justo*. A cópia e o simulacro apresentam dois modelos distintos de compreensão do mundo: o primeiro, baseado em um modelo de semelhança que pressupõe uma identidade preliminar e suas representações, um *mundo como ícone*; o segundo parte de uma disparidade de fundo, de dessemelhanças que geram, posteriormente, invenção de modelos, um *mundo como fantasma*. Os fantasmas são os efeitos de funcionamento do simulacro, seus agenciamentos maquínicos. “O problema não concerne mais à distinção Essência-Aparência, ou Modelo-cópia. Esta distinção opera no mundo da representação; trata-se de introduzir a subversão neste mundo, “crepúsculo dos ídolos”<sup>310</sup>.

O corpo excede o corpo ou desfalece, esse eu ultrapassa o eu, a identidade liberta-se a cada instante de tal pertinência, eu sinto, logo, passo, camaleão, por uma multiplicidade sarapintada, viro mestiço, quarterão, mulato, oitavão, híbrido.

SERRES, 2001, p. 314.

O simulacro é a contestação e reversão do modelo, já que se perde o modelo ao se realizar a cópia da cópia até uma semelhança degradada, em que a cópia muda de natureza e vira simulacro. Deleuze refere que a Pop-art leva o factício ao ponto de mudar de natureza, uma cópia que, de tanto se repetir, vira simulacro; “a obra não-hierarquizada é um condensado de coexistência, um simultâneo de acontecimentos. É um triunfo do falso pretendente”<sup>311</sup>. Precisa-se de alguma referencia, já que “não existe algo totalmente indeterminado. Todo o corpo tem sua própria propulsão, suas próprias forças vitais, seu próprio conjunto de potencialidades, definindo o quanto longe ele pode ir. E ele se move em um mundo cheio de obstáculos derribados pelas sedimentações das simulações pré-existentes da “real” persuasão”<sup>312</sup>. O simulacro é a potência de afirmar todas as séries heterogêneas, misturando-as e desordenando-as, validando a divergência e o descentramento, isto é, “o simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista”<sup>313</sup>.

Talvez possa-se fazer uma aproximação entre o naturalismo das pinturas rupestres, que, ao buscar se apropriar do mundo pela observação dos fenômenos, criava uma realidade

<sup>310</sup>DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969, p. 267.

<sup>311</sup>Ibidem, p. 268.

<sup>312</sup>MASSUMI, Brian. *Realer than Real: the Simulacrum According to Deleuze and Guattari*. In: *Copyright* n. 1, 1987, 90-97.

<sup>313</sup>DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969, p. 264.

própria de magia, e o ilusionismo radical da artemídia que almeja, principalmente, nas realidades virtuais das caves, a construção de um outro modelo. A artemídia pode se direcionar ao simulacro, criando uma realidade nela própria, já que ela pré-existe ao objeto a que se refere (como nas imagens sintéticas que ao simularem um objeto ou situação atribuem propriedades a um modelo inventado), sendo que, segundo Machado, “agora se representa o que se sabe do objeto e não o que se vê”<sup>314</sup>. Na tentativa de domínio do modelo objeto, atinge-se os seus modos de produção e possibilidades de nos libertar do próprio modelo da semelhança. Ao se querer copiar tudo e do modo mais semelhante possível, acaba se criando uma outra coisa, ou seja, “a simulação é um processo que produz o real, ou, mais preciso, mais real (um mais-que-real) nas bases do real... Realidade é nada, mas uma harmonia bem-temperada da simulação”<sup>315</sup>. Deleuze aponta que a arte moderna aproxima a dualidade estética entre uma teoria da sensibilidade e uma teoria da arte como reflexão, colocando que “é preciso que as condições da experiência em geral se tornem condições da experiência real; a obra de arte, de seu lado, aparece então realmente como experimentação”<sup>316</sup>. Com a experimentação, busca liberar-se da representação do Mesmo, uma vez que há a ausência do modelo de semelhança. É claro que a armadilha da representação da semelhança encontra-se à espreita, como quando entendemos erroneamente a diferença como pontos de vista diferentes sobre a mesma história. No simulacro, “trata-se, ao contrário, de histórias diferentes e divergentes, como se uma paisagem absolutamente distinta correspondesse a cada ponto de vista. Há realmente uma unidade das séries divergentes, mas é um caos sempre excentrado que se confunde ele próprio com a Grande Obra”<sup>317</sup>. Histórias diferentes em unidades de séries divergentes é para o que somos convidados na videoinstalação “The House”<sup>318</sup> (2002) (Figura 40) de Eija-Liisa Ahtila. A artista 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, ..., compõem o simulacro-obra. Somos fragmentados junto com a casa, levando-nos a perceber que inexiste uma única casa, história, sujeito, ao contrário, vivemos na mistura das diferenças heterogêneas. Enquanto a representação busca o semelhante como unidade de medida, o simulacro tem o “díspar” como unidade de medida, diferenças heterogêneas que

<sup>314</sup>MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996, p. 136.

<sup>315</sup>MASSUMI, Brian. *Realer than Real: the Simulacrum According to Deleuze and Guattari*. In: *Copyright* n. 1, 1987, 90-97.

<sup>316</sup>DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969, p. 266.

<sup>317</sup>Ibidem.

<sup>318</sup>Exibida na 28ª Bienal de São Paulo de 2008.

causam “disparações” meta-estáveis, que causam informações.

A paisagem resolve as variações sobre a noção de variedade: delgada ou espessa, leve ou pesada, inerte, viva, sensível, social, atingindo os bordos comuns ou separados do ar e do subsolo... Como o corpo, a pele, o sensível ou o empirismo, a paisagem se veste de trapos remendados. Frágil, tantas vezes perdida e há tanto tempo quanto o próprio paraíso, é reencontrada ou descoberta em farrapos. Pedacos daqui, vestígios de lugares.

SERRES, 2001, p. 253.

Deste modo, a paisagem não é vista como uma cópia da natureza, uma representação de um modelo de semelhança na busca de um verdadeiro, ao contrário, ela é um “triunfo do falso” que, de tão falso, não pertence mais ao modelo. Ela é um fantasma do simulacro, um efeito das divergências das séries heterogêneas, das dessemelhanças do sistema. Não se constrói a paisagem natural, mas paisagens sobre paisagens que se abrem a outras paisagens cada vez mais densas e profundas; lança-se as paisagens aos seus próprios fundos. Não há mais a sombra da paisagem refletida no fundo da caverna, todavia paisagens que se multiplicam rompendo o próprio fundo da caverna. O simulacro aproxima-se, em alguns aspectos, das pinturas paleolíticas que não visavam uma representação, mas uma vivência de realidade calcada na magia cujas imagens do fundo da caverna não eram falsas (realidade platônica), todavia realidades intensivas. Enquanto as cavernas de Platão tinham cópias decalcadas, as cavernas paleolíticas tinham simulacros de magia, sendo que nas *caves* atuais, talvez, possam habitar simulacros de paisagens digitais. Entende-se, aqui, que se produz uma estética do simulacro nas videoinstalações, onde a realidade não se encontra nem na projeção das sombras no fundo da caverna, nem no mundo fora da caverna, mas na própria experiência corpo e caverna. Nas videoinstalações não há uma cópia de imagens, entretanto digitalização e sintetização de realidades distintas. A videoinstalação “CoRPosAsSocIaDos” digitaliza-se imagens produzidas pela técnica de xilogravura, bem como digitaliza-se as imagens dos corpos dos próprios espectadores-interatores. A gravura, que é uma técnica de reprodução de cópias de uma matriz original, terá suas cópias repetidas na imaterialidade digital até perder sua referência e criar uma outra realidade com tudo o que acontece naquele espaço-tempo, naquela paisagem da videoinstalação. Aceita-se o desafio de investigar uma estética do simulacro a partir da produção da videoinstalação.

A paisagem-simulacro é paisagem e corpo simultaneamente, corpo da paisagem e paisagem dos corpos, uma vez que se entende que a paisagem constitui-se na experiência de

habitá-la; ela não pré-existe ao corpo que a olha, ela existe em um corpo que a encontra, um corpo formado pelas relações intrínsecas e extrínsecas a ele em seu meio associado. “Um corpo não é uma unidade fixa com uma estrutura interna estável ou estática. Ao contrário, um corpo é uma relação dinâmica cuja estrutura interna e cujos limites externos estão sujeitos a mudanças. Aquilo que conhecemos como corpo é simplesmente uma relação temporariamente estável”<sup>319</sup>. Os agenciamentos territoriais vão produzindo diversas configurações sobre o território, assim desdobrando múltiplas paisagens.

Eu nunca estive à procura de um território, mas de estados de território, espaços que me fisgam pelo estranhamento de seus volumes, formas, cores vivas, sua explícita plasticidade. E estou sempre lá, operando nessa coordenada incerta, irreproduzível graficamente, trafegando nesse espaço movente, silencioso, incapturável.  
PRECIOSA, 2010, p. 43.

O corpo cheira uma rosa e mil odores em torno e ao mesmo tempo toca a lâ, vê uma paisagem múltipla e estremece com as ondas do som, ao mesmo tempo, recusa todo esse borrão sensível para imaginar a seu bel-prazer, recolher-se abstratamente ou cair em êxtase, trabalhar ativamente ou interpretar seu estado de dez maneiras sem deixar de experimentá-lo.  
SERRES, 2001, p. 314.

A produção de subjetividade não está na unidade, mas na multiplicidade das paisagens; não se encontra no indivíduo finalizado e blindado, mas na multiplicidade do fora que produz a emergência de outros “eus” em cada paisagem por onde cruza. O indivíduo não é autônomo à paisagem, não a habita de forma indiferente, não é o mesmo indivíduo que passa por todas. Há inúmeras paisagens em locais diversos, mas também há inúmeras paisagens sobre o mesmo local. Os corpos aparecem apenas demarcados por uma membrana porosa que os liga à mesma atmosfera do meio. A multiplicidade exterior também nos habita, já que o contorno do indivíduo não passa de dobras do fora que o forma, isto é, o indivíduo pertence à paisagem. A Figura<sup>320</sup> não é uma representação de algo ocupando algum espaço, assim como, as pessoas que habitam a paisagem não são isentas dos acontecimentos que atravessa este lugar. Não há como recortar o ser, ele faz parte da estrutura de uma composição. Busca-se

<sup>319</sup> HARDT, Michael. *Gilles Deleuze – um aprendizado em filosofia*. São Paulo: Ed. 34, 1996, p.147.

<sup>320</sup> DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002a, p. 12.



compreender uma composição estética singular que não separe figura e fundo, parte e todo, corpo e paisagem. E, principalmente, que considere a paisagem e sua geografia. Considerar o meio geográfico como um lugar imanente, reconhecer a existência de uma geografia da paisagem. Ressalta-se em pensar não em uma história da arte, mas em uma geografia da arte, nas condições, pois, das quais emergem as obras.

A geografia não se contenta em fornecer uma matéria e lugares variáveis para a forma histórica. Ela não é somente física e humana, mas mental, como a paisagem. Ela arranca a história do culto da necessidade, para fazer valer a irredutibilidade da contingência. Ela a arranca do culto das origens, para afirmar a potência de um “meio” [...].

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix,  
1992, p. 125.





#### 4 - o qUAntO pOde uM CorPo?

(...) eu nasci num canto qualquer duma cidade pequena (...) fui pequeno qualquer de uma cidade pequena (...) depois nasci numa cidade maior (...) e fui virando uma pessoa que vai variando seu local de nascimento (...) e vai variando vária (...) não me conheço como tendo nascido só num único canto (...) e fui virando uma pessoa que vai variando seu local de nascimento (...) uma pessoa variando se variando (...) de vários. SALOMÃO, 1983, p. 141.



O corpo foi elevado a sua quarta potência, à sua repetição em quarto grau. Meios e corpos se fundem na videoinstalação “CoRPosAsSocIaDos”. Corpos sobre corpos sobre corpos... corpo sombra sobre corpo imagem sobre corpo som sobre corpo espectador sobre corpo instalação sobre meio galeria sobre meio cidade sobre.... Há um eco de corpos rebatidos em diversas superfícies, sendo que cada repetição eleva a potência do corpo. O quanto esse corpo pode aguentar? Escuta-se os sons inaudíveis do interior do corpo, olha-se as imagens de corpos fragmentados e a sombra do próprio corpo, percebe-se com o corpo. Adentra-se na caverna (não de Platão) onde a realidade simulacro não se encontra nem fora da caverna, nem nas sombras das paredes, contudo na experiência de habitar a própria caverna com suas diversas realidades. Entra-se em “CoRPosAsSocIaDos”, há uma repetição dos corpos que se alteram ao mover do espectador. Mesmo que a paisagem digital mude de forma binária e se restrinja à programação, mesmo que seja singela sua resposta à presença de alguém e a ação interativa não venha alterar a programação inicial da obra, ela encontra-se em movimento com os corpos e pode, ou não, entrar em interatividade com o espectador, produzindo paisagens existenciais. A “arte é concebida como uma específica atividade que suspende as coordenadas espaço-temporais comuns e conexões de experiências sensoriais e seus dualismos de ativo e passivo, forma e material, e sensibilidade e intelecto”<sup>321</sup>. A arte produz novas paisagens, sendo o lugar onde se dá a interatividade. A construção da paisagem já é em si interatividade.

Neste corpo de trabalho, espaço é experimentado como uma segunda pele social, que é transformada através de minha intervenção arquitetural. Devido à própria natureza da arquitetura, participar pelo simples ser “presente” é uma parte integral da instalação.

REDL, Erwin in WANDS, 2006: 119.

Há a potência da paisagem de provocar diferentes *graus de interatividade*, mas ela sempre está sujeita a um talvez ocorrer ou não. A interatividade não é absoluta e nem neutra. Massumi nos alerta à certa tirania da interação: “interatividade não é neutra com respeito ao poder. De fato, de acordo com Foucault, entre os mais hostis regimes de poder estão os que impõem uma obrigação à participação, particularmente se o imperativo é para

---

<sup>321</sup> LAZZARATO, Maurizio. The Practice and Anti-Dialectical Thought of an “Anartist”. In: ZEPKE, Stephen & O’SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.

“verdadeiramente” ou “autenticamente ” se expressar”<sup>322</sup>. Neste caso, questiona-se algumas obras de arte “interativas” que, em alguns casos, primam por uma participação mecânica, imposição de uma relação causa-efeito, no lugar de uma possibilidade de interatividade dinâmica. Todas obras de arte, potencialmente, geram interatividade, contudo, as obras de arte interativa têm como objeto de trabalho a interatividade; visam provocar relações interativas entre obra e espectador em que ambos se alteram, ou seja, a obra existe a partir dessas relações. Nesse sentido, a questão da interatividade tem primazia de ser problematizada justamente na arte interativa. Pode-se dizer que a potência da arte interativa é explicitar os processos de interatividade que ocorrem na própria vida. A interatividade deve ser um efeito imanente à experiência, uma relação quantitativa das intensidades entre espectador, obra e meio associado, e uma percepção qualitativa das tecnicidades da obra. Como a interatividade resulta de uma ressonância interna do sistema obra-humano-meio, ela não pode ser determinada *a priori* como e quanto vai se dar. A interatividade emerge via paisagens que, por sua vez, são produzidas a partir dos graus de intensidade da relação corpo e meio. “A distinção entre tipos de coisas e níveis de realidade é uma questão de grau: da maneira de que os modos de organização (como reflexão) estão diferentemente presentes em cada nível, exceto os extremos”<sup>323</sup>. Considerando-se que a interatividade ocorre nas paisagens construídas e que as paisagens são passageiras, deste modo, inexistente uma interatividade absoluta, mas sim *graus de interatividade*. Graus de relações intensivas entre corpo e meio que produzem diversas paisagens interativas. Por isso indaga-se sobre as intensidades do habitar paisagem: o quanto pode um corpo? O quanto pode o corpo da obra produzir afectos? O quanto pode o corpo do artista ser passagem das forças do fora? O quanto pode o corpo do espectador nas intensidades da experiência estética?

#### **- graus de interatividade dos signos**

Propõe-se pensar sobre o ato de experienciar na obra de arte que, com certeza, não está desvinculado da vida. De fato, o ato de experienciar é o ato de viver em qualquer situação, o que diferencia na arte é que ela nos leva a uma dimensão estética e a diversos graus de intensidade. A experiência estética e intensiva é o desígnio da arte. Experiência que faz parte

---

<sup>322</sup> MASSUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: *Inflexions Journal*. [www.inflexions.org](http://www.inflexions.org). Acessado em 30 de maio de 2008, p. 8.

<sup>323</sup> MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002,

de nosso cotidiano e a arte, via obra, busca explicitar e provocar. Espinosa dedicou sua vida a formular uma filosofia prática que expusesse as potencialidades que uma vida imanente aporta, as potências dos corpos com seus afectos e das almas com suas ideias, questionando-nos *o que pode um corpo*. Inquire-se, aqui, *o quanto pode um corpo* em uma experiência estética e intensiva, investigando-se tal experiência em obras de arte, a partir do cruzamento dos campos da arte, da filosofia e da psicologia, e com um recorte específico: as relações de interatividade entre corpos e meios. A experiência obra-humano-meio envolve diferentes graus de interatividade, como foi discorrido ao longo dessa tese, sendo abordados quatro graus: as misturas, as atrações, as incorporações e as percepções. Estes quatro graus de interatividade na experiência encontram ressonância direta com os quatro diferentes tipos de signos que Deleuze aponta como formas de aprendizado. “Os signos remetem a modos de vida, a possibilidades de existência, são sintomas de uma vida transbordante ou esgotada”<sup>324</sup>. Os signos nos atropelam, estando nos corpos e nos meios. “Os signos indicam os efeitos de um corpo sobre o outro como “efeito de uma mistura”. Eles carregam uma expressividade difundida na vida, articulando-se aos modos de existência”<sup>325</sup>. A maneira como se lida com os signos fala de como se dão as experiências e, neste caso, seus *graus de interatividade*. Há uma produção de signos na experiência que ocorre por associação<sup>326</sup>. Não se aborda, aqui, uma semiologia dos signos, não se pretende um estudo dos signos em si, todavia como seus modos de existência pode nos ajudar a entender os *graus de interatividade* em uma experiência.

Primeiramente, as misturas entre corpos e meios não implicam, necessariamente, em interatividade propriamente dita, uma vez que as misturas podem ser voluntárias ou involuntárias, isto é, em um primeiro grau existe uma interatividade espontânea do próprio corpo da qual não temos consciência. É mais um indício de interatividade, todavia imprescindível para que os corpos e meios se contagiem. Sempre há misturas entre corpos e meios, já que o corpo não é blindado ou autônomo à sua paisagem. Nas misturas, os corpos afectam e são afectados constantemente, consciente e inconscientemente, habitando uma

---

37.

<sup>324</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992<sup>a</sup>, p. 178.

<sup>325</sup> LINS, Daniel. Arte, Resistência. In: *Arte, Resistência: Simpósio Internacional de Filosofia*. LINS, D. (org.). Rio de Janeiro: Forense Universitária; Fortaleza: Fundação de Cultura, Esporte e Turismo, 2007, VII.

<sup>326</sup> Espinosa não definirá a linguagem como um sistema de signos convencionais, nem ainda como sistema de signos. O definiria de modo mais preciso: a linguagem não é o signo, senão a cadeia associativa na qual entra o signo. Tem que chamar “linguagem” ao conjunto das cadeias associativas nas quais entram os signos”. DELEUZE, GILLES. En medio de Espinosa. 2 ed. Buenos Aires: Cactus, 2008, 260.

paisagem desfocada ou com traços gerais. Sofrem as ações-reações sem saber as causas. É o signo mundano que afeta os corpos, já que ele “não remete a alguma coisa; ele a “*substitui*”, pretende valer por seu sentido. Antecipa ação e pensamento, anula pensamento e ação, e se declara suficiente. Daí seu aspecto estereotipado e sua vacuidade, embora não se possa concluir que esses signos sejam desprezíveis. O aprendizado seria imperfeito e até mesmo impossível se não passasse por eles”<sup>327</sup>. Muito pelo contrário, não se pode nem evitar os signos mundanos, vive-se submersos nele, sofre-se passivamente seus efeitos sem conhecer suas causas. As afecções são misturas em que se é afectado por outros corpos, contaminados pelos signos mundanos que sem eles nem poder-se-ia pensar em algum tipo de relação. Um corpo demasiado asséptico e erudito perde tal capacidade de contato e contaminação mundana. “Somente os signos mundanos são capazes de provocar uma espécie de exaltação nervosa, exprimindo sobre nós o efeito das pessoas que sabem produzi-los”<sup>328</sup>. Os grandes líderes de massa, os ditadores, apreciam esses signos e os sabem produzir com maestria, todavia mesmo as obras de arte mais silentes também precisam desses signos de reconhecimento passivo. O corpo precisa ser afectado antes de tudo, uma vez que são esses afectos que vão produzir as ideias. Assim, a obra de arte não se restringe em representar ou transmitir ideias, mas, antes de tudo, de produzir diferentes afectos e afectar os corpos pelos meios associados compartilhados. Deleuze nos fala que a Arte é um ato de resistência, e, coloca-se que ela resiste produzindo afectos intensivos no corpo para gerarem ideias nas almas; produzindo signos, uma vez que “os afectos também são signos”<sup>329</sup>. Afectos, signos que, também, habitam o plano pré-individual e produzem novas individuações.

Erramos quando acreditamos nos fatos: há só signos. Erramos quando acreditamos na verdade: só há interpretações. O signo tem um sentido sempre equívoco, implícito e implicado.

DELEUZE, 1987, p. 90.

Misturas involuntárias, contudo, caso nessa mistura ocorra certa atração, inicia-se o namoro com a obra, o primeiro grau de interatividade em que os corpos anseiam se relacionar. Algo da obra atrai algo do espectador, algo que solicita uma desaceleração dos corpos, um olhar mais prolongado, uma escuta mais refinada. Quer se relacionar e constrói paisagens particulares que fazem jus de serem lembradas com inúmeros detalhes, como as

---

<sup>327</sup> DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987, 6.

<sup>328</sup> *Ibidem*, p. 7.

<sup>329</sup> DELEUZE, GILLES. *En medio de Espinosa*. 2 ed. Buenos Aires: Cactus, 2008.

paisagens românticas<sup>330</sup>. “Apaixonar-se é individualizar alguém pelos signos que traz consigo ou emite”<sup>331</sup>. São os signos amorosos que tocam os corpos. Apaixona-se pela obra que se constrói na percepção, torna-se sensível a esses signos impressos na composição de uma cor, nas curvas de uma forma, no timbre de um som, no ritmo de um movimento. “O ser amado aparece como um signo, uma “alma”: exprime um mundo possível, desconhecido de nós”<sup>332</sup>. Revela nossa multiplicidade, uma vez que “trata-se mesmo de uma pluralidade de mundos; o pluralismo do amor não diz respeito apenas à multiplicidade dos seres amados, mas também à multiplicidade das almas e dos mundos contidos em cada um deles”<sup>333</sup>. Não se ama alguém ou alguma coisa, mas ama-se o que esses signos amorosos podem produzir nos corpos e nas almas. Ama-se as paisagens sedutoras que nos aliciam e iludem. A interatividade passa ser uma necessidade de estar conectado, de querer compartilhar mundos desconhecidos, de gerar paisagens inabitadas, de inventar mentiras que só aquela obra pode possibilitar. “Os signos amorosos não são como os signos mundanos: não são signos vazios, que substituem o pensamento e a ação, são signos mentirosos que não podem dirigir-se a nós senão escondendo o que exprimem, isto é, a origem dos mundos desconhecidos, das ações e dos pensamentos desconhecidos que lhes dão sentido. Eles não suscitam uma exaltação nervosa superficial, mas o sofrimento de um aprofundamento”<sup>334</sup> que contém toda mentira. Mas não qualquer mentira, somente aquelas que causam cumplicidade.

Precisa-se dos signos amorosos enganadores, não o tempo todo esquizofrênico, mas o suficiente para nos deslocarmos para outras paisagens, para provocar as sensações mais libidinosas do corpo e levar a alma às ideias mais obscuras e proibidas, para se inventar regras de acasalamentos com o mundo. A interatividade em nível da atração é compartilhar mentiras nietzschianas. A obra de arte possibilita e estimula a vida, uma vez que tem como princípio a invenção: invenção de verdades, de mentiras, de mundos. “Frente à opinião que a vida é algo real, o ser ou a verdade, Nietzsche afirma que tudo o que vive vive na aparência, na ilusão, na mentira, no engano, e é a arte que produz estas aparências, mentiras, ilusões, que são a condição da vida, sua possibilidade”<sup>335</sup>. Não é um mero gostar da obra ou não, é querer se

<sup>330</sup> É somente no Romantismo que a paisagem ganha um status de objeto de representação com características particulares.

<sup>331</sup> DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987, p. 7.

<sup>332</sup> *Ibidem*.

<sup>333</sup> *Ibidem*.

<sup>334</sup> *Ibidem*.

<sup>335</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Estética y teoría de las artes*. Madri: Editorial Tecnos, 2001, p.15.



conectar no amor ou no ódio (Espinosa coloca que todo ódio já foi um amor anteriormente) durante o instante em que perdura. Ter o cuidado de se conectar não todo o corpo, apenas com algumas partes móveis, uma vez que quando se conecta com todo o corpo os signos amorosos, que eram enganadores, ganham identidades e viram totalizadores. A publicidade sabe muito bem engessar os signos amorosos da sedução e das mentiras passageiras para criar identidades padronizadas. Quando a arte enrijece os signos amorosos cai-se no ilusionismo em que a ilusão torna-se finalidade e se perde o poder de invenção de mundos, de paisagens que não pertencem a obra em si, mas o encontro que a obra pode produzir. A potência dos signos amorosos é de construir paisagens que passam. Não se sofre só os efeitos como nos signos mundanos, já se sabe que há causas que afectam o corpo, somente não se pode reconhecer as causas, pois são enganadoras. Enganadoras, não falsas, até porque não existem causas verdadeiras para serem descobertas. Enganadoras, justamente, porque criam a ilusão de existir causas falsas e verdadeiras que precisam ser desveladas. O ciúme suplica por descobrir a “verdade” e não aceita “falsas” explicações. Enganadoras porque dizem da existência de verdades verdadeiras e não conseguem decifrar as mentiras nietzschianas verdadeiras. Paradoxalmente, por um lado, mostram a possibilidade da ilusão, de construir mundos e mentiras; e, por outro lado, se limita ao tentar descobrir se os mundos inventados são verdadeiros ou falsos.

Os signos que não se importam com o falso e o verdadeiro são os signos sensíveis. Com eles se incorpora mundos inventados, uma vez que podem produzir causas. O *grau de interatividade* que diz sobre como o corpo é afectado por outro corpo é em nível das incorporações. Necessita-se do toque, da ação dos corpos, do ato de experimentar as tecnicidades dos outros corpos, do material que abre para o imaterial. Não basta contemplar (nutrir um amor platônico), tem que participar com os signos sensíveis. As

O que quer dizer amar alguém? É sempre apreendê-lo numa massa, extraí-lo de um grupo, mesmo restrito, do qual ele participa, mesmo que por sua família ou por outra coisa; e depois buscar suas próprias matilhas, as multiplicidades que ele encerra e que são talvez de uma natureza completamente diversa. Ligá-las às minhas, fazê-las penetrar nas minhas e penetrar as suas. Núpcias celestes, multiplicidades de multiplicidades. Não existe amor que não seja um exercício de despersonalização sobre um corpo sem órgãos a ser formado; e é no ponto mais elevado desta despersonalização que alguém pode ser *nomeado*, recebe seu nome ou seu pronome, adquire a discernibilidade mais intensa na apreensão instantânea dos múltiplos que lhe pertencem e aos quais ele pertence.

DELEUZE & GUATTARI, 1995a, p. 49.

obras dos anos 60/70 se direcionam para tal interatividade ao propor a manipulação de objetos, a criação de ambientes imersivos e proposições cinéticas experimentais como obras que provocam que os corpos toquem suas peles. Interessam-se sobre os efeitos dos corpos sobre outros corpos, como se afectam. A participação do expectador e a dimensão psicológica das experimentações sensoriais torna-se essencial. Arte e vida juntas, híbridas e imanentes. Corpo e alma centrados na exploração háptica através das formas materiais e imateriais. O espectador precisa ser sensível às qualidades das tecnicidades da obra e incorporá-las, bem como o artista precisa ser sensível às formas implícitas dos elementos nas operações técnicas para compor a obra, deve ser sensível à qual tecnologia é apropriada para incorporar os elementos que o afectam. Os corpos são tocados pelos signos sensíveis que são das qualidades sensíveis. “Uma vez experimentada, a qualidade não aparece mais como uma propriedade do objeto que a possui no momento, mas como o signo de um objeto *completamente diferente*, que devemos tentar decifrar através de um esforço sempre sujeito ao fracasso. Tudo se passa como se a qualidade envolvesse, mantivesse aprisionada, a alma de um objeto diferente daquele que ela designa”<sup>336</sup>. Como se quisesse entrar na constituição do próprio objeto, em seus segredos, ficando sensível às suas qualidades. Não se sofre porque o objeto é falso ou verdadeiro, isso não importa mais, uma vez que se quer penetrá-lo, incorporá-lo. “No princípio, uma intensa alegria, de tal modo que estes signos já se distinguem dos precedentes por seu efeito imediato. Depois, uma espécie de sentimento de obrigação, necessidade de um trabalho do pensamento: procurar o sentido do signo. Finalmente, o sentido de signo aparece, revelando-nos o objeto oculto”<sup>337</sup>.

A alegria de perceber o invisível oculto no visível; o indizível, no dizível; o inaudível, no audível. O invisível do objeto e de nós próprios, a possibilidade do espectador de descobrir, ao mesmo tempo, algo da obra e de si próprio. “São signos verídicos, que imediatamente nos dão uma sensação de alegria incomum, signos plenos, afirmativos e alegres. São *signos materiais*”<sup>338</sup>. Signos alegres porque ativam a potência de agir espinosiana; signos materiais porque são produzidos por tecnologias específicas e nos conduzem às tecnicidades simondonianas; signos verídicos porque produzem paisagens-simulacros deleuzianas. Incorpora-se as qualidades e percebe-se as afecções que outros corpos produzem, como por exemplo, os objetos que Lygia Clark oferece, na série “proposições”,

---

<sup>336</sup> DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987, p. 11.

<sup>337</sup> *Ibidem*, p. 12.

<sup>338</sup> *Ibidem*, p. 13

afectam os corpos dos participantes, despertam para as tecnicidades dos objetos e de suas proposições. Os signos sensíveis falam das afecções dos corpos, dos efeitos de incorporar as tecnicidades dos objetos. São signos que produzem paisagens simulacros onde a experiência ocorre sem referentes miméticos. Signos que produzem causas e não simplesmente sofrem efeitos ou desconhecem as causas. Produzem corpos, corpos-informação e atingem o corpo sem órgãos. Todavia, não suportam a duração das intensidades de tal corpo-informação-sem órgãos por longo tempo, necessitando transitar entre o material e o imaterial. São signos transitórios em que parte-se da experiência com o material e chega-se ao nível da matéria e da forma, da matéria tomando forma. Mas qual signo suporta o corpo-informação-sem órgãos? Qual tipo de interatividade tolera tal alto grau de intensidade?

No *Penetrável*, decididamente, a relação entre o espectador e a estrutura-cor se dá numa integração completa, pois que virtualmente é ele colocado no centro da mesma.  
OITICICA in FERREIRA e COTRIM, 2009:85.

Os signos sensíveis nos conduzem aos signos da Arte que comportam o corpo-informação-sem órgãos. Após se penetrar no invisível dos objetos da arte, em suas formas implícitas e tecnicidades, chega-se aos signos *desmaterializados* da Arte, chega-se às paisagens efêmeras e diluídas, “compreendemos então que os signos sensíveis *já* remetiam a uma essência ideal que se encarnava no seu sentido material”<sup>339</sup>. Quando o ser se torna paisagem-passagem. O signo da Arte desperta a impressão estética e devolve o sentido de totalidade da magia da paisagem. Enquanto os signos mundanos criam paisagens difusas nas quais não se consegue dizer respeito a que se pertence; os signos da Arte produzem paisagens diluídas onde as relações ocorrem em nível molecular dos corpos e se tem um sentido total de pertencimento. Interage-se por pura ressonância interna dentro do sistema meta-estável paisagem, onde os corpos afectam e são afectados.

Na arte, ao contrário, a finitude do material sensível torna-se um suporte de uma produção de afetos e de perceptos que tenderá cada vez mais a se excentrar em relação aos quadros e coordenadas pré-formadas. Marcel Duchamp declarava: “a arte é um caminho que leva para regiões que o tempo e o espaço não regem. GUATTARI, 1992, p. 129.

Os signos sensíveis revelam as afecções dos corpos, como o espectador pode ser afectado pela obra de arte, nos levam ao encontro, habitam no *objeto de encontro*; bem como falam dos

<sup>339</sup> DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987, p. 14.

afectos que nossos corpos produzem sobre os demais. Inexiste o verdadeiro e falso, uma vez que sempre se produz afecções e afectos, ressonâncias internas em um sistema. São os signos da Arte que nos permitem chegar ao momento em que a argila e o molde se produzem, em que a matéria toma forma, atingindo a molecularização dos encontros. Assim, os signos da Arte nos falam dos diferentes níveis do encontro, da percepção na percepção sobre as paisagens imateriais. Se o signo mundano, vazio, nos leva à exaltação dos efeitos; o signo amoroso, enganador, às atrações e emoções; o signo sensível, da matéria, à alegria espinosiana na potência de agir; e o signo da Arte, imaterial, nos leva a alegria pura<sup>340</sup>, à potência em seu alto grau de intensidade.

Uma obra de arte vale mais do que uma obra filosófica, porque o que está envolvido no signo é mais profundo que todas as significações explícitas; o que nos violenta é mais rico do que todos os frutos de nossa boa vontade ou de nosso trabalho aplicado; e mais importante do que o pensamento é “aquilo que se faz pensar”.

DELEUZE, 1987, p. 30.

A interatividade em nível da percepção na percepção ocorre em contato com o perceptível e o imperceptível, com os signos materiais e imateriais, “é por essa razão que todos os signos convergem para a arte; todos os aprendizados, pelas mais diversas vias, são aprendizados inconscientes da própria arte. No nível mais profundo, o essencial está nos signos da arte”<sup>341</sup>, os signos da arte transformam todos os outros. “o mundo revelado da Arte reage sobre todos os outros, principalmente sobre os signos sensíveis; ele os integra, dá-lhes o colorido de um sentido estético e penetra no que eles tinham ainda de opaco”<sup>342</sup>. Nas paisagens imateriais habitam signos da Arte que nos levam à percepção na percepção, a percepção que se dá entre quem percebe e o percebido, das afecções e afectos dos corpos. Chama-se signo da Arte, mas, com certeza, não pertence à arte, mas sim à vida em seu mais alto grau de intensidade. O que a arte pode fazer é proporcionar experiências em que todos os demais signos sejam potencializados e nos conduzam ao signo da Arte e pelos quais se possa produzir paisagens-simulacros intensivas<sup>343</sup>.

Portanto, tais experiências e seus graus de interatividade pertencem à vida e à arte, movendo-se pelas misturas às percepções intensivas. Ressalta-se dois aspectos sobre as relações interativas: em primeiro lugar, a interatividade vai depender da capacidade dos

<sup>340</sup> DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

<sup>341</sup> *Ibidem*, p. 14.

<sup>342</sup> *Ibidem*.

corpos de afectar (obra) e de serem afectados (artista/espectador) por outros corpos e meios, sendo que interatividade em si mesma ocorre na construção do meio associado e seus graus não passam de fases de individuação do sistema obra-humano-meio. Em segundo lugar, para que ocorra interatividade é essencial manter o signo aberto e dinâmico para constantes individuações, transitando entre as quatro fases mencionadas anteriormente. Tem que ficar atento para que o signo não se feche em si mesmo, pois caso isso ocorra geram-se as tristezas espinosianas que alimentam os sistemas autoritários. Não há uma relação hierárquica em que se coloca que os signos mundanos são inferiores, tristes e devem ser eliminados, e os signos da Arte são superiores que precisam ser atingidos e conquistados. Ou que há obras de arte feitas com os signos da Arte, como o ícone “Mona Lisa” (1503-1507) de Leonardo da Vinci, ou obras mundanas. Aliás, quebrar com esse tipo de dicotomia foi um motivo instigador para Duchamp, como na obra “L. H. O. O. Q.” (1919).

O que interessa a Deleuze é a ideia de que as contaminações mudam, e a necessidade de pensar espaços dessas contaminações móveis,

que é também o espaço no qual nossa experiência se estrutura e se transforma.

ZOURABICHVILI, 2005, p. 1315.

Cada signo pode se fechar em si próprio ou se abrir para outro tipo de signo em um processo de significação. Para se tornar processual, em cada tipo de signos, com seus graus de interatividade, se precisa extrair intensidades. Como, por exemplo, o signo mundano: se fecha quando fica na superficialidade das relações de ação-reação e pode ter, em seus extremos, sistemas ditatoriais; se abre quando vai para contaminação no sentido de se hibridizar e para a promiscuidade no sentido de se entregar às multiplicidades de experiências. O signo amoroso: se fecha quando fica atrelado a um ilusionismo e a uma busca do verdadeiro/falso e pode ter em seus extremos uma publicidade totalitária; se abre quando produz mentiras, invenções de paisagens, atrações e conexões entre corpos e meio, quando os corpos se tocam pelo meios associados que constroem. O signo sensível: se fecha quando tem como finalidade as sensações da matéria, caindo numa hipertelia e pode ter em seus extremos a dependência a algum tipo de droga; se abre quando se volta às qualidades das técnicas, aos processos de incorporação, à matéria-tomando-forma, à alegria dos bons encontros e suas relações de composição. O signo da Arte: se fecha quando se fixa no imaterial e cai na dissolução da forma e das paisagens ou uma paisagem totalmente aberta ao fora, podendo ir

---

<sup>343</sup> Algumas experiências de meditação também nos dizem da existência de tais paisagens.

ao extremo de uma paisagem esquizofrênica ou de um hermetismo que evita qualquer contágio; se abre quando absorve a dimensão imaterial da vida, quando contém todos os outros signos, quando ocorre a percepção na percepção, quando há trocas transdutivas no sistema, quando o corpo-informação-sem órgãos habita paisagens-simulacro.

Os signos com seus graus de interatividade não se desdobram de forma linear, mas são dinâmicos e se relacionam de “n” maneiras. Por exemplo, um encontro pode ter uma intensidade tão forte que do signo mundano atinge-se o signo da arte, ou pode se estar em um signo sensível e ser atraído fortemente por algum signo amoroso. Os signos são dinâmicos e deve-se evitar qualquer tentativa de os restringir e fixar, pois um signo fixo é um signo triste<sup>344</sup> que alimenta sistemas de autoritarismo, totalitarismo e homogeneização. Os signos devem se manter alegres e abertos aos processos de individuação, ativando a potência de agir. O animal torna-se alegre ao perseguir sua presa, uma vez que toda sua potência de agir está ativada, sua relação com o meio intensificada; torna-se alegre ao ficar parado ao sol, já que sente as afecções que o sol causa em seu corpo. Portanto, entende-se que a questão da interatividade é diretamente proporcional à potência de agir, ou seja, quanto maior for o grau de interatividade com a obra de arte, maior será a potência de agir do espectador. Entendendo que a potência de agir não se refere a uma ação física, mas uma ação como capacidade do sujeito de agir no mundo, sendo a percepção também uma forma de ação. Isto é, ativar suas capacidades, sensoriais, associativas, perceptivas, imaginativas e inventivas.

Tanto as experiências individualizadas como as de caráter coletivo tendem a proposições cada vez mais abertas no sentido dessa participação, inclusive as que tendem a dar ao indivíduo a oportunidade de “criar” a sua obra. A preocupação também da produção em série de obras (seria o sentido lúdico elevado ao máximo) é uma desembocadura desse problema.

OITICICA in FERREIRA & COTRIM, 2009, p. 163.

### **- as potências da arte interativa**

Somente percebo meu corpo na relação com outro corpo, a obra, pelas afecções que produz em meu corpo, faz com que eu perceba minha existência. Toca partes intocadas do corpo, seus signos capturam o corpo e o movem. Mas mover não significa deslocamento,

<sup>344</sup> Tristeza em Espinosa é a diminuição da potência de agir, no caso, do signo.

pode-se ficar parado em frente à obra e todo o corpo se mover pela percepção do imperceptível, pela construção da paisagem que se instaura. O corpo move independente do deslocamento, ou, mesmo ao contrário, às vezes o corpo se desloca e se move muito pouco, pois carrega a mesma estrutura de paisagem que decalca com um movimento mínimo. O que faz os corpos se moverem não são os objetos, mas as associações dos signos que a obra pode atentar. A potência de agir do corpo está na dinâmica da cadeia associativa dos signos, em suas séries transdutivas. Tal diferenciação entre movimento e deslocamento<sup>345</sup> para as questões da arte interativa faz-se crucial. Na perspectiva dessa tese, o desígnio da arte interativa são os graus de interatividade que se efetivam no encontro estético entre obra e espectador em um meio associado, focando-se sobre o corpo em movimento e não deslocamento. Todavia, salienta-se que há uma diferença entre interatividade e interação: a interatividade é um efeito que pode ser produzido por qualquer obra de arte; a interação é uma causa que almeja ações recíprocas entre obra e espectador, podendo ou não ter a interatividade como efeito. A interação é o modo como a arte interativa vai atingir a interatividade. A arte interativa está sujeita a todas as formas de associações dos signos e a todos os graus de interatividade e vai se focar nas interações possíveis entre obra, humano e meio. Neste sentido, se algumas obras dos anos 60/70 se voltaram aos signos sensíveis nos despertando às sensações – afectos e perceptos – dos corpos e suas tecnicidades, isto é, às afecções que outros corpos produzem em nossos corpos; talvez, a arte interativa está se direcionando ao que acontece no encontro obra, espectador e meio em seus níveis perceptíveis, bem como investigando sobre as afecções que nossos corpos sofrem e os afectos que nossos corpos produzem. A arte interativa se volta às questões de percepção, materiais e imateriais, e à produção de paisagens. Esclarece-se que não se está dizendo que a arte interativa trabalha com os signos da Arte e as demais manifestações artísticas com os demais signos. Pelo contrário, a arte interativa trabalha com todos os signos, do mundano ao da arte, e, ainda, salienta-se o risco que a arte interativa tem de fixar em signos vazios como o mundano pela sua instantaneidade de ação e resposta, e/ou como em signos amorosos pelo seu poder enganador do ilusionismo, ficando somente em paisagens-panorama. Por outro lado, uma pintura pode ter um grau de interatividade muito mais intenso do que uma obra de arte interativa, gerando no encontro obra, espectador e meio os signos da Arte. O que se percebe é que há um potencial da arte interativa de trabalhar em níveis de interatividade que remetem à percepção, à efemeridade das paisagens, sendo que tal potencial não se dá pelo simples uso de

---

<sup>345</sup> MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002.

tecnologias digitais, mas pela intensificação de relações analógicas que o digital pode possibilitar através de suas tecnicidades relacionais.

De tal modo “que os obstinados produtores ainda procuram criar eventos artificiais que nos lembrem que o cotidiano é extraordinário somente quando nós podemos observá-lo e experienciá-lo como tal”<sup>346</sup>. Sabe-se que a arte já trabalhou sobre as afecções que os corpos sofrem, como as experiências de Lygia Clark e, mais radicalmente, as performances do grupo *Fluxus*. Entretanto, percebe-se na arte interativa um potencial de explicitar, além das afecções, os afectos que os corpos podem produzir sobre outros, ou seja, “as oportunidades de interação podem aumentar se dotamos o objeto artístico não somente da capacidade de afectar o público senão também da de ser afectado por ele”<sup>347</sup>. Entende-se que a arte interativa vem dar continuidade às questões experimentais que unem arte e vida, utilizando a interação como meio de investigação. Na interação, há ação física entre espectador e obra, sendo que um simples se mover pela obra, estar presente na obra, pode ocasionar transformação. “CoRPosAsSocIaDos” sofre amenas modificações ao deslocamento do espectador, sendo, ou não, percebida tal relação entre modificação das imagens e sons e deslocamento do espectador. Dois corpos em movimento se afectando, a paisagem muda visualmente em sua programação com o deslocamento do espectador, funcionando como um dispositivo para que o espectador continue seu movimento perceptivo criando paisagens, mesmo parando em algum ponto. Há algo que ocorre neste percurso dentro das paisagens dos corpos femininos da obra.

Eu, necessariamente, não quero determinar espaço e tempo mas, pelo contrário, focar atenção no que está acontecendo mais do que quando e onde. Eu quero que a platéia pense, mas não tente configurar a próxima parte da trama. Não existe mapa a ser seguido ao olhar meu trabalho.

JESURUN in Kaye, 2007.

“A arte interativa não é uma arte visual, mas de ação. Contemplá-la como uma arte visual gera desapontamento, pois ela só tem sentido na ação, ela permite a compreensão de algo que somente pode ser entendido pela ação. A obra provoca um encontro. Na interatividade, obra e vida coincidem e obra e espectador mudam, se produz e é produzido, consciência da

<sup>346</sup> SALTER, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge: MIT Press, 2010, p. 352.

<sup>347</sup> DELANDA, Manuel. La expresividad Del Espacio. In: LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007.



experiência vivida, presentificação, vivências<sup>348</sup>, pelo menos essas são as potências da arte interativa que podem ou não ocorrer. Ela vai procurar se deter nesse momento do encontro, “tempo real”, em que ambos, obra e espectador, sofrem afecções e produzem afectos, podendo-se observar certos efeitos da obra no espectador e do espectador na obra. Essa possibilidade da arte interativa de dar visibilidade a algumas afecções e afectos produzidos nos encontros é admirável, pois, mesmo que limitada a uma programação prévia, ela explicita que ocorrem transformações quando obra, humano e meio se encontram, ou melhor, que o sistema obra-humano-meio se altera nos encontros. “Se na arte moderna a obra atribui um lugar para o espectador, no caso da arte contemporânea há uma interação entre o espectador e a obra de tal forma que a obra e o espectador só vão existir a partir da relação que se estabelece”<sup>349</sup>. A paisagem pode mudar não só na percepção do espectador, mas em sua própria estrutura visual. Tal potencial da arte interativa torna-se primoroso, uma vez que pode apontar relações que ocorrem entre corpo e meio que se dão em nível de misturas, de atrações, de incorporações e de percepções, ou seja, pode nos falar sobre o momento do encontro em que a matéria toma forma. “Toda percepção já é uma ação, então, de fato, nesse sentido inexistente arte que não seja interativa. Mas somente a arte que se apresenta como interativa tenta assimilar esta atividade do observador e se fazer aberta a isso, e também poder mudar”<sup>350</sup>. Ela quer provocar a atividade do espectador e explicitar a relação que ali se estabelece. “A arte interativa é um tipo aberto de arte, que permite múltiplas percepções... Em arte interativa, percepção se torna ação, e a ação de perceber acrescenta algo ao trabalho. A ação de perceber então se torna a ação de fazer o trabalho”<sup>351</sup>. Percepção e ação como efeitos das informações produzidas pela obra. Entendendo que a “interação não é a deformação de formas existentes, mas uma adição de informação, um informe, uma formação de formas”<sup>352</sup>. Na interação entre o sistema obra-humano-meio há possibilidades de se produzir informações que nada mais são do que capacidades da obra de gerar desconfortos e ativar as potências de agir, isto é, suscitar diversos graus de interatividade. Interatividade como um fluxo na ação que rompe com a moldura e exige participação. Romper com a moldura não significa uma projeção de imagens em tamanhos indefinidos, mas explorar superfícies de inscrição que se encontram dentro e fora da galeria, dando continuidade às investigações feitas desde o Dadaísmo. Exigir participação não implica em uma ação direta, sendo que a própria presença

---

<sup>348</sup> MULDER, Arjen. The Exercise of Interactive Art. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007, p. 52-69.

<sup>349</sup> PARENTE, A. Entrevista com André Parente. In: *Psicologia & Sociedade*, 16 (2), p. 7-11, 2004, p. 9.

<sup>350</sup> BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007, p. 5.

<sup>351</sup> *Ibidem*.

do espectador pode ser um tipo de participação e ainda tendo o cuidado de não cair em comportamentos reativos dos signos mundanos. São certas atualizações que a obra pode proporcionar através da percepção na percepção de espaço-tempo experimentados. A arte é uma técnica de composição das potências de existência, cria em afectos vitais. É mais uma performance do que um objeto numa moldura. A arte interativa é uma mistura de visão e movimento numa sinestesia e transdução. É ter um forte sentido de pensar-sentir as qualidades do movimento e não somente ver os corpos em movimento. Ela faz um trabalho especulativo, experimental com a tecnologia, o trabalho especula tecnicamente, um pensamento coletivo exploratório<sup>353</sup>. Neste sentido, a obra interativa mostra-se como uma criação coletiva produzida via diversas tecnologias que associam elementos de corpos e meios, uma vez que “a verdadeira interação se dá num acontecimento, onde individuação e comunicação são inseparáveis”<sup>354</sup>.

Ainda, em obras de videoinstalações interativas<sup>355</sup>, o sistema obra-humano-meio torna-se evidente, uma vez que a obra somente se constitui nessa relação. Os projetos desenvolvidos pelo laboratório de arte e tecnologia canadense *Topological Lab*<sup>356</sup>, buscam explicitar que o corpo não se limita ao seu contorno e se estende e expande pelo espaço, pelo meio em que se encontra, sendo importante considerar o que ocorre no *entre* dos corpos, no ambiente que os sustentam. A obra “*Tgardens*” (1997-2001) (Figura 41) cria um ambiente responsivo onde a interação ocorre para além dos limites dos corpos, as relações entre os corpos se dão no ambiente que sofre alteração. Em suas instalações, utilizam ambientes interativos e responsivos que têm como questionamento central como o humano se torna humano, não restringindo o humano a questões antropocêntricas, mas em uma perspectiva social e computacional a partir de novas formas de mídias gestuais, instrumentos expressivos e sistemas computacionais que dão sustentação as suas performances e instalações. Tais ambientes responsivos explicitam a presença do meio de modo ativo e instigam relações analógicas entre os corpos e os meios. Deste modo, entende-se que o corpo se constitui em

<sup>352</sup> Ibidem, 4.

<sup>353</sup> MASSUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: *Inflexions Journal*. www.inflexions.org. Acessado em 30 de maio de 2008.

<sup>354</sup> TOSCANO, Alberto. Technical Culture and the Limits of the Interaction. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007, p. 198-205.

<sup>355</sup> “Alguns dos aspectos formais de ambientes digitais de grande dimensão são: modelos arquiteturais, modelos de navegação que exploram interfaces e movimentos; explanação de construção de mundos virtuais; e distribuídos, modelos de rede que permitem usuários participar remotamente no mundo”. PAUL, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003, p. 71.

<sup>356</sup> Coordenado pelo professor Sha Xin Wei. <http://www.topologicalmedialab.net>

operações analógicas entre corpos e meios e que a arte, via meio digital, pode vir a potencializar tais operações. Não é no sentido “dos observadores ativarem os significados do texto como se eles consumissem isto, mas elementos separados da instalação convergem no corpo no observador, fazendo deles o lugar em que alguns dos possíveis significados são ativados”<sup>357</sup>. O processo de incorporação dos elementos ocorre na própria obra, uma vez que a tecnologia se mostra aberta à intervenções. “Estas diferentes interfaces digitais inscrevem a presença da tecnologia de um modo muito distinto, dando-nos a oportunidade de experienciar e pensar sobre como estas tecnologias permitem uma série de incorporações espaço-temporais. Algumas dessas experiências podem ser produtivas e geradoras de encontros, outras não devem ser, desarticulando e nos reduzindo a meros espectadores do sistema”<sup>358</sup>.

Tal relação entre obra, espectador e tecnologia se apresenta de inúmeras maneiras. Na videoinstalação *Psychophysical Time*<sup>359</sup> (2006) de Avraham Eilat, observa-se que as figuras se sobrepõem, se movem pela parede, se escondem e aparecem, se repetem e se diluem, alteram de tamanhos, se misturam com o som, criam densidades nos corpos e nas paisagens; o meio digital

A instalação permite ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais está o próprio espectador. A experiência da obra pelo espectador constitui um processo: sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado em um percurso, implicado em um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade e mutabilidade da obra. O dispositivo designa a forma como a apresentação material da obra se inscreve em uma visada sistêmica, mas também o dispositivo de projeção que passou a constituir um elemento constitutivo das obras. A participação do espectador, por meio do uso de novas tecnologias, vem, pouco a pouco, ganhando maior amplitude. Neste caso, não apenas o espectador habita a obra, como pode com ela interagir, transformando-a com a sua ação.

PARENTE, 2004, p. 10.

oferece um movimento animado àquelas figuras que estavam em repouso na aquarela, cria um mesmo meio híbrido de imagem e som, proporciona um espaço imersivo na sala escura com o ritmo da projeção das imagens; o espectador, entra naquela cena como um personagem daquele drama, se experimentando de maneiras não habituais. Todos interagem na operação da obra, entretanto, ela não está totalmente dada, fechada; pelo contrário, ela é fator individuante dos indivíduos atuantes naquela paisagem: os sujeitos atuam em cenas além-cotidiano propostas pela obra e tecnologia, sendo abertas fendas nos virtuais dos corpos para outras individuações. As relações entre obra, tecnologia e humano pressupõem processos de interatividade que se apresentam ora mais abertos ou não. No caso da

<sup>357</sup> WOOD, Aylsh. *Digital Encounters*. Londres e Nova York: Routledge, 2007, p. 144.

<sup>358</sup> *Ibidem*, p. 161.

<sup>359</sup> Exibida na Trienal de Arte Contemporânea de Praga 2008.

referida obra, a tecnologia ora abre-se à interatividade nas dramáticas pictóricas e do público pelo jogo que se estabelece naquele ambiente imersivo onde as imagens se compõem; ora fecha-se em uma programação que não propicia a inclusão do público nas dramáticas pictóricas e tecnológicas. Observa-se que a função do público é alterada nas obras de videoinstalação. Nas instalações, o ambiente inteiro se torna obra, e o espaço do público é a própria obra, sendo o público estrutura da obra. O espectador torna-se inter(ator) em processos de interatividade. Ressalta-se, novamente, que esta atuação na obra não se restringe a uma ação definida *a priori*, como apertar um botão, mas uma ação de experimentação ao nível molecular dos corpos ou elementar dos objetos tecno-estéticos, uma ação de agenciamentos. Na instalação CAVE interativa “*World Skin*” de Maurice Benayoun (1997) (Figura 42) o visitante, ao ver através de óculos de cristal líquido, é transposto para dentro de uma paisagem 3D destruída pela guerra e interage através de *joystick* e uma câmera de fotografia. “Com um *joystick* é possível navegar ao redor dos soldados de muitos países e épocas. Eles estão lá como fantasmas em um padrão caleidoscópico; imagens estáticas e sem vida da guerra. Quanto mais penetramos na esfera das imagens, mais reconhecemos sua infinitude”<sup>360</sup>. O artista larga o visitante naquela cena e o provoca a atuar naquele drama via uma câmera que emite sons de metralhadora quando acionada. Mesmo não tendo participado de uma guerra real, o visitante torna-se personagem daquele teatro de imagens, abalando o seu próprio corpo de sensações. A imagem digital surge como atualizações provisórias, podendo ser deslocada da linearidade para o estranhamento.

Sobre videoinstalações urbanas, o artista canadense Rafael Lozano-Hemmer<sup>361</sup> fala em *arquitetura relacional*, buscando a expansão das potencialidades não institucionais, potencialidade dos encontros ao construir instalações digitais onde o corpo é provocado a experimentar-se e construir a própria obra, inexistindo um sujeito autônomo e independente às paisagens. Como na obra “*Pulse Room*” (2006) que explicita que as paisagens são constituídas pelas intensidades dos corpos e que a obra, literalmente, somente existe a partir da presença do corpo do espectador. São as pulsações dos batimentos cardíacos do corpo do espectador que constroem a arquitetura do meio. Pode-se gerar signos mundanos do tipo aperto um objeto aqui e acende uma luz lá; todavia, também, meu corpo se mistura de tal modo com esse outro corpo-objeto que produz algo, ou o que existe na obra é efeito de uma *arquitetura relacional*, das relações entre os corpos e meios, fazendo com que o espectador

---

<sup>360</sup>GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: SENAC, 2007, p. 277.

<sup>361</sup>Rafael Lozano-Hemmer, artista mexicano-canadense, reside em Montreal e é conhecido pelos seus inúmeros projetos em espaços urbanos com o uso da tecnologia digital.

seja tocado por signos da Arte e se sinta pertencendo àquela paisagem. “A mensagem é que o sujeito e a tecnologia são inseparáveis, ocupam o mesmo espaço, não se trata de instruções senão de campos de co-presença”<sup>362</sup>. Na obra “*Body Movies*” (2001) (Figura 43) fotografias de pessoas em espaço urbano se misturam com sombras dos espectadores que circulam por aquele espaço, em tempo real. Imagens de figuras humanas, sombras dos espectadores e seus corpos se misturam em múltiplas afecções em um espaço público que antes funcionava mais como um cenário de narrativas prontas. “A arquitetura relacional coloca um giro tecnológico na maneira que nós lemos e interagimos com as narrativas culturais incorporadas das construções e espaços públicos, os desfamiliarizando e os transformando por quebrar os usos intencionais dos espaços e seus padrões de comportamento”<sup>363</sup>. O espectador (des)cobre o lúdico que há nas misturas dos corpos, pelas sombras se permite tocar em outros corpos e interagir de forma voluntária, permite o contágio dos signos mundanos. Criam narrativas próprias com outros corpos que os atraem, brincam com os signos amorosos e inventam novas paisagens urbanas. Exploram as possibilidades abertas que a tecnologia digital favorece, como alteram seus tamanhos, são inseridos em paisagens-simulacro que misturam diversos tempos de existência.

O que quero é agitar esses valores e criar algo disfuncional, um momento de resistência, de rejeição a esses mantras preconcebidos. Busco os “defeitos especiais” que me permitam ativar esses desperfeitos, esses desajustes; desajustar me parece a palavra mais precisa para indicar o que quero fazer.

LOZANO-HEMMER, 2007, p. 141.

Lozano-Hemmer utiliza as sombras de maneiras muito diversas, em “*Under Scan*”, as sombras dão visibilidade às figuras projetadas no chão que encontram-se ocultas; em “*Body Movie*”, as sombras prolongam os corpos e possibilitam estes se tocarem. A obra “*Under Scan*” atua como um “agora modificado onde os indivíduos voltam a implicar-se em um jogo de interpelar-se, interrompendo seus assuntos e monólogos e aparecendo para eles e os demais; quer dizer, o prazer que leva a existência pública”<sup>364</sup>. A sombra do espectador desperta a ele mesmo e ao outro do espaço público que aguarda uma interação. A surpresa produz nova informação na relação obra-humano-meio, a presença de meu corpo faz surgir

<sup>362</sup> LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007, p. 139.

<sup>363</sup> SALTER, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge: MIT Press, 2010, p. 339.

<sup>364</sup> MEDINA, Cuauhtémoc. De entre las sombras. In: LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007, p. 113.

outro corpo em um espaço urbano que se dizia neutro. Há um paradoxo de vida e morte na obra: meu corpo vivo é despertado por um corpo que deveria ocupar um lugar de repousado. Lozano-Hemmer busca a expressividade espacial que é relacional. “A expressividade espacial tem outro aspecto: o relacional. O espaço ecológico habitado por um animal expressa, através da disposição dos traçados das superfícies, suas capacidades para afetar e ser afetado pelo animal”<sup>365</sup>. Ao espaço urbano é dado os signos sensíveis do meio animal, as capacidades de afectar e ser afectado, colocando o espectador à espreita do que lhe acontece. Ao inserir outro meio – meio tecnológico das projeções – no meio urbano, ele provoca o surgimento de um novo meio associado entre meios e corpos.

Sempre é melhor iniciar pelo não humano. De outro modo, nos atrapalhamos a nós mesmos no pequeno espaço provinciano definido pelos instintos e os interesses de uma única espécie. À Gilles Deleuze devemos ter fornecido as ferramentas para romper com a ideia de que toda expressão é, em última instância, lingüística e, por tanto, antropocêntrica: os espaços objetivos são expressivos por si próprios.

DELANDA, 2007, p. 99.

Dentro de um contexto de galeria, o grupo italiano Studio Azzurro<sup>366</sup> também tem focado sua produção em obras interativas. Segundo eles, mesmo que a interatividade faça parte do conhecimento humano, as tecnologias digitais têm favorecido outra relação entre público e obra. O espectador é visto como um usuário que é responsável pela produção da experiência. “O usuário não é mais questionado para participar somente em uma narração pré-definida, mas para “explorar” e “perceber” no tempo, no espaço, na matéria, a potência de uma obra/acontecimento”<sup>367</sup>, tendo o papel de perceber a ampla série de possíveis variações, sendo mais co-autor do que observador. As figuras se libertam de uma moldura e podem ser projetadas em inúmeras superfícies; o ato de jogar torna-se um componente intrínseco na maioria das formas interativas, uma vez que a interatividade é relacional; ocorre na ação de vivenciar, perceber e habitar a obra, criando suas próprias narrativas. Milton Sogabe<sup>368</sup> aponta três momentos nas transformações do espaço das instalações a partir dos seus elementos: objeto, imagem e público. Nos anos 70, em que o espaço aparece fechado com objetos e o público vivencia experiências sensoriais; com o vídeo, o espaço passa a ser uma sala escura

<sup>365</sup> DELANDA, Manuel. La expresividad Del Espacio. In: LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007, p. 99.

<sup>366</sup> <http://www.studioazzurro.com>

<sup>367</sup> ROSA, Paolo. *Confidential Reporto an Interactive Experience*. Studio Azzurro

<sup>368</sup> OLIVEIRA, Andréia M., HILDEBRAND, Hermes R. O acontecimento em Escher e nas Imagens Digitais: Conexões entre Arte e Matemática. In: *ARTECH 2008 - Proceedings of the 4th Internacional conference on Digital Arts*. Porto, 2008.

com imagens projetadas ou em monitores; e na artemídia, são espaços quase vazios, tendo imagens projetadas nas paredes e a presença do público que as modifica. Mesmo antes dos anos 70 se encontram obras que trabalham com estes elementos da instalação<sup>369</sup>.

Chris Salter<sup>370</sup> reitera que há inúmeros modos de interatividade com as tecnologias digitais em que os próprios papéis de artista e espectador são alterados. Ele enfatiza a imprescindível relação entre ambiente e acontecimento, entre ambiente e tudo o que acontece na experiência. Assim, na experiência obra de arte, o espectador é incluído como parte desse acontecimento. Como nas obras de James Turrel e Robert Irwin, a importância de uma investigação sobre ambientes sensoriais perceptivos que incluem os aspectos temporais e de duração em interatividade participativa. Ou nos trabalhos do artista americano Myron Krueger em que a percepção altera toda a experiência através da programação de realidades artificiais de ambientes reativos. Também o grupo brasileiro SCIArts<sup>371</sup> foca sua produção em arte interativa, como a obra “Por um Fio” que prioriza as relações entre as diversas obras existentes em uma mostra de arte e opera com processos paradoxais da observação humana onde interagem simultaneamente espaços digitais e realidade, imagens em tempo real e pré-gravadas. O estranhamento é provocado pela incerteza da observação<sup>372</sup>. Ora temos a imagem em tempo real, ora ela apresenta-se pré-definida; em ambos os casos elas estão mediadas por interfaces eletrônicas. As obras “Re-Trato”, “Des-Espelho” e “Mar-Ciso” atuam com o sujeito mediado pelo Outro, pela linguagem e pela cultura. Os sistemas são construídos de maneira que se produzam “espelhos bizarros” que reflitam outras faces de nós mesmos para a nossa própria contemplação. Essas obras propõem jogos de imagens no qual o indivíduo se reconheça a partir de outros pontos de vista, que não o de seu próprio, mas de outro externo e que causa estranhamento de si mesmo<sup>373</sup>. As instalações desenvolvidas pelo grupo SCIArts, desde o princípio, baseiam-se na ideia de um sistema, como a obra “Meta Campo” (2010) (Figura 44) em que o sistema obra-humano-meio interliga o que ocorre dentro e fora da

<sup>369</sup> A Primeira Exposição Dada, em Berlim (1920); a Exposição Internacional do Surrealismo (1938); a obra PROUN de Ellissitzsky (1923) e, na mesma época, Merzbau de Kurt Schwitters; nos anos 60, o Minimalismo; e a Tropicália de Hélio Oiticica (1967).

<sup>370</sup> *Entangled: technology and the transformation of performance* (2010)

<sup>371</sup> SCIArts – Equipe Interdisciplinar que desenvolve seus trabalhos na intersecção entre arte, ciência e tecnologia e a partir da ideia de *sistema como obra de arte*. A produção do grupo procura exprimir a complexidade existente na relação entre estes elementos e a representação de conceitos artístico-científicos contemporâneos que demandem novas possibilidades midiáticas e poéticas HILDEBRAND, H. R.; SOGABE M. T.; FOGLIANO, F.; LEOTE R.; BLUMEINSHEIN, J. *SCIArts – Equipe Interdisciplinar*. Disponível em <http://www.sciarts.org.br>. Acesso em 4 de dezembro de 2009.

<sup>372</sup> Ibidem.

<sup>373</sup> Ibidem.

galeria. A política, a economia, o tráfego nas grandes cidades e os sistemas inteligentes, inclusive o homem, podem ser descritos como sistemas que compartilham comportamentos ou dinâmicas semelhantes, e, apesar das particularidades, e das escalas, mantêm similaridades em suas composições<sup>374</sup>. O sistema obra-humano-meio encontra-se inserido em outros macro e micro sistemas, interligando-se em relações transdutivas.

Frank Pooper<sup>375</sup>, aponta que as instalações digitais interativas<sup>376</sup> apresentam uma categoria tecno-estética predominante e têm como tema principal a interação com o espectador, sendo que, segundo Edmond Coucht (1973) a participação do espectador na interatividade digital demanda que corpo e mente atuem em novos papéis. “Interatividade como uma habilidade do usuário para manipular e afetar a experiência de alguém através de uma mídia”<sup>377</sup>. Ele aponta várias contribuições importantes para o desenvolvimento de instalações digitais<sup>378</sup>, bem como filósofos como Maurice Merleau-Ponty, Espinosa e Deleuze<sup>379</sup> aportam uma filosofia da imanência, uma experiência corporal. O primeiro aspecto da arte digital é uma inovação na visão e na percepção multisensorial, interatividade e desenvolvimento de técnicas de comunicação estética. A tendência de participação/interação é evidente nos ambientes digitais como nos trabalhos de instalação interativa de realidade artificial com a participação do corpo total<sup>380</sup>. Julio Plaza (1990) coloca que “nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto de múltiplas possibilidades e suscetível a desenvolvimentos imprevistos numa

<sup>374</sup> OLIVEIRA, Andréia Machado, HILDEBRAND, Hermes Renato. Uma Concepção Sistêmica Da Obra De Arte Na Contemporaneidade In: *ANPAP*, 2010.

<sup>375</sup> Frank Pooper tece um panorama histórico da arte interativa, tendo como origem na Arte cinética: Moholy-Nagy, Bauhaus, Vasarely, Raphael Soto, no Dada: 50/60, Duchamp, Hausmann, Fluxus, Allan Kaprow, no neo-construtivismo: Lygia Clark, Helio Oiticica, na Pop-art: Yves Klein, Andy Warhol, Joseph Beuys, John Cage. Após com Joseph Kosuth, Nam June Paik, Jeffrey Shaw, Otto Piene. Com a participação do espectador: Yaacov Agam, (muitos níveis de interatividade entre artista e obra, obra e espectador) e, Marshall McLuhan (o ciberespaço é uma expansão da mente), John Cage: “everything happens at once”, repetição com mudança infinitesimal.

<sup>376</sup> Jean-Paul Longavesne, Roy Ascott, Kit Galloway, Derrick de Kerckhove, Jeffrey Shaw, Bill Seaman, Peter d’Agostino, Orlan, David Rokeby, Susan Collins, Luc Courchense, Richard Brown, Christa Sommer, Michel Chevalier, Shawn Briexey.

<sup>377</sup> POPPER, Frank. *From Technological to Virtual Art*. MIT Press, Cambridge, 2007, 177.

<sup>378</sup> Myron Krueger (1970) e Scott Fisher (1995) com trabalhos de imersão sensorial; Char Davies (1997) com ambientes imersivos interativos que buscam um colapso temporário na divisão de objeto e sujeito, interior e exterior, *self* e mundo, imerso no fluxo da vida através do tempo e espaço, uma pesquisa sobre espaço não cartesiano e percepção corporal, uma experiência perceptiva; Simon Bigg (1992) com arte experimental com sombras, questionando como somos mediados pela linguagem e tecnologia; Toni Dove a junção do corpo do espectador com a estrutura da história, cria projeções de narrativas interativas no conceito de interface incorporada que permite uma interação física com o filme; Stelarc que explora o corpo, tecnologia e interface cultural, explora o mundo pós-humano de possibilidades.

<sup>379</sup> POPPER, Frank. *From Technological to Virtual Art*. MIT Press, Cambridge, 2007, p. 217.

<sup>380</sup> *Ibidem*.



co-produção de sentidos”<sup>381</sup>. No processo de inclusão do espectador na obra de arte, ele nos fala sobre a abertura de terceiro grau<sup>382</sup> – Arte e Interatividade – faz-se do uso de múltiplos meios que produzem novas realidades de ordem perceptiva na relação virtual/atual e abrem para a imaterialidade da obra (invisível, impalpável, reduzida às ondas telemáticas). A interatividade, vista pela individuação, é uma experiência de presentificação, saindo da representação. A presentificação passa pelos quatro graus da interatividade e estabelece uma individuação da obra. Assim, dentro da arte interativa, a arte digital não pode ser vista com regras inéditas e autônomas, restrita somente a sua produção; até porque, sua própria produção mostra-se como um fruto contaminado por diversas áreas, um híbrido de sua contemporaneidade. Michael Rush<sup>383</sup>, dedica um capítulo para obras de videoinstalação<sup>384</sup>, apontando três aspectos: a importância do contexto como “um meio que, em sua totalidade, constitui a arte”; a aceitação de qualquer aspecto ou material do cotidiano na construção de uma obra de arte; e o tempo que é manipulado de várias maneiras com “diversos monitores ou superfícies de projeção, e quase sempre vários teipes, aumentando em grande número a quantidade de imagens”<sup>385</sup>. Priscila Arantes<sup>386</sup>, aponta alguns momentos desta trajetória<sup>387</sup> que evidenciam que não se pode pensar mais a obra em si, mas em inter-relações e interconexões construindo obras. Donna Haraway<sup>388</sup> aborda a interação do artificial com o natural. Vida artificial, arte transgênica e robótica consistem em questionamentos entre corpo, vida e ser humano. Ou mesmo em deslocamentos, como Priscila Arantes coloca que “a vida deixou de estar na biologia para estar na comunicação”<sup>389</sup>. Arte e tecnologia vão se contaminando formando um híbrido que não se localiza nem na obra de arte, nem na biologia,

<sup>381</sup> PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. In: *Brasssilpaissssdoofuturoboross*, 1990, p. 20.

<sup>382</sup> Julio Plaza coloca que há graus diferenciados na inclusão do espectador na obra de arte: abertura de primeiro grau, abertura de segundo grau e abertura de terceiro grau.

<sup>383</sup> RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

<sup>384</sup> Alguns artistas de videoinstalação são estudados por Rush e, aqui, mencionados sucintamente: o grupo Fluxus (1961) com instalações multimídias; Nam June Paik (1963) com abordagens esculturais; Bruce Nauman (1970) que desenvolveu, em vários trabalhos, a questão da vigilância; David Goldenberg (1992) que procurou proporcionar a experiência imediata do tempo; Frank Gillette (1969) que contesta a maneira passiva tradicional de assistir à televisão; Judith Barry (1979), Amy Jenkins (1996) e Pipilotti Rist que examinaram questões de identidade feminina; Laurie Anderson (1996) com videoinstalações acústicas; Bill Viola, Mary Lucier, Steina e Woody Vasulka com preocupações sobre a memória e a estética; Matthew Barney (1989) com explorações surrealistas.

<sup>385</sup> RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 111.

<sup>386</sup> ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

<sup>387</sup> Nos anos 60, já aparecem trabalhos em videoarte, como Les Corridor. Harold Cohen, no final dos anos 60, trabalha com imagens feitas por algoritmos utilizando o computador. O uso das mídias digitais pelo teatro, pela dança e pela performance ocorre no início anos 60 e se consolida nos anos 80 e 90. No Brasil, nos anos 70, com Analúvia Cordeiro. O pós-humano, a vida artificial e os algoritmos genéticos aparecem na arte desde anos 70 nas obras de Stelarc, nos anos 80 com Eduardo Kac, nos anos 90 com Orland.

<sup>388</sup> HARAWAY, Donna & KUNZRU, Hari. *Antropologia do Ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

<sup>389</sup> ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac, 2005, p. 139.

mas no momento da veiculação. Neste sentido, Lévy coloca que “o computador, então, não é apenas uma ferramenta a mais para a produção de textos, sons e imagens, é antes de tudo um operador de *virtualização da informação*”<sup>390</sup>, ou mesmo, de virtualização da própria realidade, isto é, constante mutação provocada pelos devires da existência. Pierre Lévy considera que ao se pensar sobre a virtualização a arte ocupa um lugar importante na presentificação das evidências<sup>391</sup>.

Nas colocações acima, percebe-se certa veemência das potencialidades das tecnologias digitais e das obras interativas, sendo que em muitos momentos de potencialidade viram afirmativas. Todavia, ressalta-se o cuidado que se deve ter entre apontar potencialidades e afirmá-las como realidades. As potencialidades dizem respeito a realidade virtual que difere das possibilidades do digital. O mundo digital se confunde, muitas vezes, com o mundo virtual, sendo que o virtual estaria em oposição ao mundo real. Digital não é sinônimo de virtual, bem como virtual não é oposto ao real. Digital diz respeito à tecnologia e virtual às potências do viver, ou seja, o virtual pode ou não ser atualizado no meio digital. Tem-se observado alguns discursos que tendem a afirmar que o digital, por não ter necessariamente um referente exterior, estaria ligado diretamente ao virtual; ou por abrir a inúmeras conexões e possibilidades seria como um rizoma. Sim, o digital pode produzir dados, imagens, sem uma referência direta com a realidade exterior, todavia sua referência fica atrelada a sua programação em dígitos, codificado em 0s e 1s; bem como a possibilidade de uma rede rizomática *per se* não afirma sua existência, sendo somente nas formas de uso que o rizoma pode se atualizar ou não. Assim, o digital fica sujeito às sobrecodificações e às virtualizações como qualquer outro meio. O que a tecnologia digital pode explicitar, como no caso da internet, é que não há oposição entre o real e o virtual, mas sim entre o virtual e o atual. O real não se limita ao que é atualizado, ao que se conhece, isto é, o real é uma potência virtual que acessamos de diferentes formas com diferentes atualizações. “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. *O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual*”<sup>392</sup>. Deleuze propõe uma filosofia da diferença baseada em uma teoria das multiplicidades que implica elementos atuais e virtuais<sup>393</sup>. O processo de virtualização passa do ato ao problema, ao acontecimento que o instaurou. A virtualização se apresenta como o movimento mesmo do

<sup>390</sup>LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999, p.55.

<sup>391</sup>POPPER, Frank. *From Technological to Virtual Art*. MIT Press, Cambridge, 2007.

<sup>392</sup>DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p. 335.

devir outro – ou heterogênesse – do humano<sup>394</sup>. Para isso, introduz o tempo e as máquinas de devir. O processo de atualização realiza o movimento contrário, emerge do plano de intensidade dos devires, dando uma forma possível para aquele momento. Pelo processo de virtualização se chega às informações que, no meio digital, somente podem ser atualizadas pela intensificação das relações analógicas.

As tecnologias digitais, via a virtualização, apresentam o potencial de nos abrir às multiplicidades e às diferenciações do fora, levando-nos a perceber que a multiplicidade exterior também nos habita, servindo como um espelho pelo qual o indivíduo depara-se com sua própria multiplicidade. Já que a virtualização potencializa velocidades, produzindo espaços-tempo mutantes, devemos elevar a tecnologia a um pensamento filosófico em que a virtualização seja potência para problematizações, para multiplicidade e para diferença, contra um sentido de uniformidade e totalização. “Talvez o “digital” como uma ontologia de códigos binários em 0s e 1s não é um regime de diferenças criativas”<sup>395</sup>, eles são quando propõe novas relações de uso. Os programas não são a molecularização da máquina, mas sim um outro corpo como o da máquina, já que “a ideia de corpos – que Deleuze não explicita restritamente para o humano ou corpos visíveis – para acontecimentos algoritmos...”<sup>396</sup>. Sua potência imaterial vai se dar no modo relacional em que atua. Como a arte atua na tecnicidade dos objetos, “o programa de arte é a conceitualização do programa como um processo de individuação e relacionalidade”<sup>397</sup>. Ele pode propor outras formas de individuação, caso ultrapasse uma finalidade restrita. “É exatamente neste contexto que nós precisamos ultrapassar o clichê de reduzir novas mídias em um binário modo de codificação e entender o potencial relacional e processual inerente nos ambientes dos programas”<sup>398</sup>. Pode-se “dizer que o programa é definido por seus movimentos e lentidão, velocidades e lentidões, mas também por seus afectos, isto é, suas relações com os outros corpos envolvidos”<sup>399</sup>. Tais relações entre os corpos são essencialmente analógicas, mas fazem uso do digital. Para Parrika, “o programa não é (somente) visual e representacional, mas funciona através de uma lógica de tradução.

<sup>393</sup> O virtual é o que existe em potência, esperando para ser atualizado - virtual do latim: potência, força, e na escolástica: o que existe em potência e não ainda em ato -, o atual ocorre como uma resposta às problematizações abertas pelo virtual, sendo uma solução exigida por um determinado complexo problemático.

<sup>394</sup> LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

<sup>395</sup> PARRIKA, Jussi. *Ethologies of Software Art: What Can a Digital Body of Code Do?*

In: ZEPKE, Stephen & O’SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*.

Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010., p. 119.

<sup>396</sup> Ibidem, p. 123.

<sup>397</sup> Ibidem, p. 120.

<sup>398</sup> Ibidem, p. 121.

<sup>399</sup> Ibidem, p. 124.

Entretanto o que é traduzido (ou transposto) não é conteúdo, mas intensidades, informação que se individualiza”<sup>400</sup>. O programa é a tecnologia pela qual o artista vai agenciar seus elementos e esses gerar tecnicidades que não são conteúdos. Contudo, tudo vai depender da relação que se estabelece entre o meio tecnológico digital e os meios do artista e/ou do espectador; das associações entre os signos que habitam os meios; dos afectos que aportam; podendo ser um tradutor de conteúdo e representações de modo mecânico ou um transdutor de informações de modo maquínico. A produção maquínica não vai ocorrer dentro do computador por si só, ela vai ser mediada pelo programa que participa do momento da matéria-tomando-forma, e, ainda, vai ser mediada pelo humano nas associações dos signos, ou seja, a produção maquínica vai ocorrer dentro do sistema obra-humano-meio em relações analógicas com todas as variações infinitas<sup>401</sup>. Chris Salter, observa-se que a “maioria dos projetos em interação foca em imagens e sons, entretanto eles também foram indivíduos que exploraram a tradução de *sensing-based data* (informações de sensores) em outros tipos de materiais não digitais”<sup>402</sup>. Como os trabalhos do artista multimídia canadense Charlotte Davies que mostram “uma tensão inerente entre a suposta imaterialidade da tecnologia digital versus a materialidade da experiência corporal”<sup>403</sup>. Na obra de realidade virtual “Osmose”<sup>404</sup> (1995) se transita por diferentes meios. “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”<sup>405</sup>. O espectador entra em estado de imersividade nas transformações daquela paisagem digital, experimentando sensações de leveza, falta de gravidade, movimentos multidirecionais. De fato, os ambientes virtuais oportunizam vivências sinestésicas, mas se precisa questionar até que ponto estas experimentações diferenciadas do corpo inserem-no no sistema da obra e o fazem fabricar no seu próprio corpo outra estrutura, ou se tais vivências nos hipnotizam pelo fascínio dos signos amorosos no ilusionismo digital e anestesiam nossos corpos.

---

<sup>400</sup> Ibidem, p. 116.

<sup>401</sup> Um circuito analógico é um circuito elétrico que opera com sinais analógicos, que são sinais que podem assumir infinitos valores dentro de determinados intervalos, ao contrário do circuito digital que trabalha com sinais discretos binários (que são 0 e 1). Os circuitos analógicos são muito importantes em circuitos transdutores, pois vivemos em um mundo analógico, e para captarmos uma informação são utilizados circuitos analógicos, além de que os circuitos digitais são baseados em circuitos analógicos, porém são sensíveis a variações muito grandes de corrente e tensão. [http://pt.wikipedia.org/wiki/Circuito\\_analógico](http://pt.wikipedia.org/wiki/Circuito_analógico)

<sup>402</sup> SALTER, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge: MIT Press, 2010, p. 325.

<sup>403</sup> Ibidem, p. 337.

<sup>404</sup> Em “Osmose” utiliza-se capacete de realidade virtual, recursos da computação gráfica 3D e sons interativos que são explorados sinestesicamente.

<sup>405</sup> GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: SENAC, 2007, p. 222.

Portanto, salienta-se que para que se possa compreender as tecnologias digitais para além de simples ferramentas, faz-se preciso sair de generalidades e de dicotomias como homem/máquina, analógico/digital e penetrar nas singularidades em nível molecular, nas constituições e composições dos elementos, em suas tecnicidades que ocorrem nas relações de composição. Trata-se de conexões, reinterpretações, misturas, híbridos que sofrem constantes variações e mutações. Não basta identificar e denominar objetos fixos, mas, sobretudo, penetrar nas peculiaridades de como se dão suas constituições, como seus caminhos são formados, propostos e utilizados, resultando em novas passagens para outras conexões e relações. “Relações são contínuas, elas são determinadas reciprocamente e permitem não independência. Tudo é conexão, “conexões ideais não-localizáveis”. Relação é como a mudança da mudança”<sup>406</sup>. Mais do que afirmar uma utopia digital de modo universal, volta-se para as particularidades na forma de uso desta tecnologia em suas relações de composição. Para Lévy, “um modelo digital não é *lido* ou *interpretado* como um texto clássico, ele geralmente é *explorado* de forma interativa. Contrariamente à maioria das descrições funcionais sobre o papel ou aos modelos reduzidos analógicos, o modelo informático é essencialmente plástico,

a rede como meio, o trabalho do artista havia mudado do papel clássico de criar conteúdo, com todo o “fechamento” composicional e semântico implícito, para o de “produtor de contextos”, fornecendo um campo de operações no qual o observador poderia tornar-se ativamente envolvido na criação do significado e na modelagem de experiência que a obra de arte como processo poderia exigir. ASCOTT, 2005, p. 426.

dinâmico, dotado de uma certa autonomia de ação e reação”<sup>407</sup>.

Discorda-se de Lévy que os modelos analógicos são reduzidos, como já se mencionou, contudo, observa-se que a forma de uso da tecnologia digital pode ser intensamente relacional, abrindo as plasticidades e dinâmicas nas relações que podem gerar narrativas próprias e abalar as fronteiras entre interior e exterior.

O artifício está no cerne do processo da criação artística. O corpo, tornando-se pura imagem virtual, não modifica a sua natureza, que é ser ao mesmo tempo virtual e actual. Numa palavra, não há possibilidade de fazer desaparecer o corpo natural porque este é, já de si, em parte, virtual.

GIL, 2005: 77.

Muitos artistas, além de suas práticas, contribuem com formulações teóricas sobre tais

<sup>406</sup> THACKER, Eugene. Swarming: Number versus Animal? In: POSTER, Mark & SAVAT, David. *Deleuze and New Technology*, 2009, p. 174.

<sup>407</sup> LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.121.

questões. Roy Ascott<sup>408</sup> nos apresenta a tecnoética como estética das mídias úmidas que une o seco da mídia e o molhado dos seres vivos. Mostra-nos a necessidade de se pensar um novo senso do *self*, como sendo um conjunto de *selfs* com sentido de interface: “somos todos interfaces”. As mentes flutuam, agora, livres no espaço telemático, transcendendo as limitações do corpo. A tecnologia transpessoal é a tecnologia das redes, da hipermídia, do ciberespaço. Segundo o autor, estamos nos tornando ativamente envolvidos em nossa própria transformação. Ascott fala, ainda, sobre a faculdade de cibercepção pós-biológica. A percepção é uma sensação física interpretada à luz da experiência. É através da cibercepção que podemos apreender as forças e os campos invisíveis de nossas muitas naturezas, capacidade de estar fora do corpo, ou numa simbiose mental com os outros, uma nova compreensão do padrão (não linear, não finalidade, não categorias). Multiplicidade de pontos de vista, impermanência de toda percepção. Um meio ambiente inteligente que responde ao nosso olhar, que olha, ouve e reage a nós, na mesma medida em que o fazemos. Trata-se da arte na direção de livrar-se da representação, tornar-se auto-expressão e celebrar a criatividade da consciência distribuída. O artista habita o ciberespaço preocupado com a revelação, com a manifestação do que nunca antes foi visto, ouvido ou vivenciado.

Outro artista que introduz a tecnologia digital em sua obra é o catalão Marcel-li Antunez Roca<sup>409</sup>. Sua obra faz um percurso da performance, nos anos 80 e 90, à arte digital

Para mim não há diferença entre o corpo e a mente, quer dizer, não se trata de coisas distintas, são uma coisa só. A consciência humana é resultado de um processo biológico e cultural que tem como suporte o próprio corpo e sem ele não existe nenhuma possibilidade individual de consciência.

ROCA, 2006.

atualmente. Para Roca, há particularidades nesta última, uma vez que exige o planejamento, a construção de protótipos, o uso de ferramentas de modo diferenciado. Diferem das performances baseadas em

textos abertos e improvisações de ações e músicas. Seus elementos são carne, biologia, organismos e máquina. Nas obras “El Robot JoAn” e “Transpermia” (2005) (Figura 45) está oculta uma natureza mecânica atrás de uma forma humanóide. Roca, ao não separar corpo e consciência, evita a negação do corpo que necessita ser transcendido. Corpo e consciência

<sup>408</sup>ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, Lúcia (org.). *Interlab – Labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002, p. 336-344.

<sup>409</sup>ROCA, Marcel-li Antunez. [www.marceliantunez.com](http://www.marceliantunez.com). Consultado em novembro, 2006.

que modificam mutuamente com a cultura e a biologia. Questiona que talvez as máquinas representem um novo estágio da evolução biológica. Constrói uma interface particular em suas instalações e performances<sup>410</sup>, tal interface produz uma nova categoria de atuação, transgredindo convenções estabelecidas sobre o corpo e definindo a própria definição de atuante, de espectador (ecosistematurgia). Muitos artistas e teóricos anunciam que um corpo pós-orgânico tem origem na arte interativa que não tem como base as representações, mas sim ações que fazem o corpo interagir, participar, tais como: action painting, body-art, os happenings, os objetos interativos. Trata-se de manifestações que remetem a ponderações sobre o corpo e suas ações. Na interação com as novas tecnologias, o corpo pode, ou não, expandir suas funções físicas e mentais, adquire outras maneiras de sentir, agir e pensar. Sendo visto a partir da era pós-biológica para Giannetti, “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”<sup>411</sup>. Todavia, ressalva-se que o corpo muda por necessidade de potência de agir, de ativar os signos e não pela simples presença da tecnologia digital.

Também deve-se questionar, no interior da arte, quais poéticas tecnológicas promovem um diferencial inventivo e quais afirmam um deslumbramento dos efeitos tecnológicos, causando alienação. O domínio da imagem está diretamente vinculado a um sentido de possuir a realidade. Tal relação com a realidade pode apresentar aspectos de dominação e imposição de uma representação da realidade e/ou de (des)construção e invenção de outras realidades. Aberta a processos interativos que levam à atribuição de sentido ou não, a arte pode se posicionar como resistência à sociedade disciplinar (Foucault) e de controle (Deleuze) ou como mais um instrumento institucional. Cabe perguntar o que está sendo atualizado no meio digital; que individuações estão sendo construídas nas relações obra-humano-meio; que *socius* está sendo construído nos processos de interatividade? Como os signos, afectos estão sendo produzidos?

Os pensamentos, diríamos com Nietzsche e Artaud, são signos. Signos em movimento, signos dançarinos, signos migradores, ascense vibratória... Eis por que para Artaud o signo não é um sujeito nem uma identidade cristalizados numa razão, num *logos* ou numa representação: o signos nunca *dirá* meu corpo, e é aqui que eclode, não sem sofrimento, a fenda do desejo.

LINS, 2002, p. 68.

<sup>410</sup> Uma interface corporal que ele denomina *dreskeleton* (literalmente vestido exoesquelético) e que permite interações entre as imagens, os sons e os robôs. São utilizadas na performance “Afasia” (1998) e na performance “POL” (2002).

<sup>411</sup> GIANNETTI, Cláudia. O sujeito-projeto: Metaformance e Endoestética. In: *FILE Rio*. São Paulo: FILE, 2006, p. 13.

### - por uma Ética da potência

A existência não como sujeito, mas como obra de arte;  
esta última fase é o pensamento-artista.

DELEUZE, 1992, p. 120.

Portanto, busca-se disseminar os fazeres tecnológicos digitais nas linhas de fuga da arte<sup>412</sup>. Pensa-se que as obras de arte interativas, objetos tecno-estéticos, podem propor novas relações que inquiram novos corpos e meios associados. Tais corpos e meios sujeitos, por um lado, a engessamentos institucionais e, por outro lado, às dinâmicas que direcionam à arte e ao seu poder de resistência, como Deleuze nos fala. A arte propõe novas experiências e outros modos de viver. A arte é uma experiência do pensamento e, neste sentido, uma prática ética, já que oferece ao ser humano o que é seu de direito, o próprio pensamento. Bem como uma construção estética do mundo ao fazer ver o que ainda não tem visibilidade e de atribuir sentido às novas composições inventadas. Através da arte se pode desacelerar o cotidiano produzindo outras dimensões do tempo e habitando o plano dos devires. Desta forma, a arte se constitui como um pensamento profundo que potencializa a vida ao buscar a partir da estética uma realização ética ao superar a própria condição humana. “Em arte, o homem imita a natureza, mas não imita as “formas” da natureza, senão a atividade criadora mesma da natureza”<sup>413</sup>.

É evidente que a arte não detém o monopólio da criação, mas ela leva ao ponto extremo uma capacidade de invenção de coordenadas mutantes, de engendramento de qualidades de ser inéditas, jamais vistas, jamais pensadas. O limiar decisivo de constituição desse novo paradigma estético reside na aptidão desses processos de criação para se auto-afirmar como fonte existencial, como máquina auto-poiética.

GUATTARI, 1992, p. 135.

A força estética das instalações de arte não reside em um singular, mercantilizado objeto, mas na habilidade de se tornar, mais do que simplesmente representar, o continuum da experiência real por responder a uma específica situação.

ONORATO, 1997, p. 13.

<sup>412</sup> Não se acredita que a arte seja neutra e totalmente transgressora, já que ela também está sujeita às capturas institucionais. Todavia busca-se apontar que as potências da arte residem em seus modos de fazer que explicitam os modos de viver. Fala-se em uma arte da existência.

<sup>413</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Estética y teoría de las artes*. Madri: Editorial Tecnos, 2001.



Tal pensamento, processual e sistêmico, concebe a obra de arte como um sistema de relações entre obra-humano-meio, bem como os processos tecnológicos como operações tecnológicas inventivas. Seguindo o caminho desde Espinosa a Simondon e Deleuze, entende-se a realidade a partir de duas ideias-chave: tudo se dá nas relações de composição e em potências intensivas. Deste modo, ao se pensar sobre as experiências que ocorrem na arte interativa, com tecnologias digitais, não se visa uma investigação sobre o desenvolvimento de tecnologias de ponta para se atingir altas interatividades, mas os modos de uso dessas tecnologias envolvidas no sentido de problematizar como se dão as relações de composição dos corpos e meios de artistas/espectadores/máquinas/programas/ideias, bem como a abertura para experiências intensivas. Compreende-se, aqui, que falar sobre relações e intensidades na arte é falar, fundamentalmente, sobre processos de interatividade e seus *graus de interatividade*. Já como a arte interativa se volta à interatividade, se problematiza seus *graus de interatividade* como uma experiência que ocorre no encontro obra-humano-meio, atravessado por *tecnologias do fazer*. Tecnologias entendidas como modos de se tratar as relações dos corpos em velocidades e lentidões<sup>414</sup> e não como ferramentas. O que estas tecnologias digitais estão nos propondo é que se considere a necessidade de corpos diferenciados em meios tecnológicos digitais.

Todavia, pergunta-se o que é possível ou não nesta construção de corpos e meios na arte interativa? Qual o limite ético que norteia tais produções? *O quanto pode um corpo* aguentar nestas relações propostas de interatividade? Que Ética sustenta tal prática que provoca o encontro dos corpos e lida, diretamente, com sua constituição? A Ética que, aqui, se refere não pode ser um conjunto de regras que vão delimitar um campo, o que seria um contra-senso se tratando de arte e uma contradição se mencionando à Ética de Espinosa. Aludiu-se a uma Ética dos bons encontros que abre a potência de agir e os diversos *graus de interatividade*. Uma Ética que questiona *o quanto pode um corpo* no encontro estético obra-humano-meio, a que *graus de interatividade* se pode chegar. A arte não pode responder a isso, pois como Espinosa fala *não sabemos o que pode um corpo*. Entretanto, ela pode propor signos abertos e alegres aos encontros, afectos intensivos que toquem os corpos e produzam ideias nas almas, expressões de maneiras de ser dos modos, individualizações que gerem informações que desacomodam sistemas. Alegres no sentido de potentes<sup>415</sup> e não de um corpo bom/belo/perfeito em harmonia, alegres

<sup>414</sup> “A individualidade do corpo, de cada corpo, é para ele (Espinosa) uma relação de velocidades e lentidões entre elementos.” DELEUZE, GILLES. En medio de Espinosa. 2 ed. Buenos Aires: Cactus, 2008, p.40.

<sup>415</sup> “É a quantidade de potência o que distingue um existente de outro.” DELEUZE, GILLES. En medio de Espinosa. 2 ed. Buenos Aires: Cactus, 2008, p. 75.

por serem corpos matéria-tomando-forma em individuação. Vai-se, muitas vezes, ao limite do próprio corpo e confronta-se com as tristezas dos encontros, como Abramovic experencia em suas obras. Alegria como um modo de sentir a potência do corpo de se transformar, de não decalcar o corpo em nenhuma superfície de inscrição fixa, com papéis institucionais a serem seguidos como gênero, profissão, família, organismo e outros. Não uma vida sem tristezas - a tendência dos signos de fixarem -, mas deixar as tristezas passarem abrindo os signos e os afectos para as misturas, atrações, incorporações e percepções.

Em que reconheço que alguém possui sua potência? Em qualquer coisa. Em sua maneira de caminhar, em sua maneira de ser doce, em sua maneira de se colocar furioso, em seu encanto... não sei, não são coisas muito racionais em que reconheço isso... uma espécie de acordo consigo mesmo.

DELEUZE, 2008, p. 305.

A potência está sempre sendo efetuada, mas como, por quais afectos? Já que “minha potência é uma capacidade que não existe nunca independente dos afectos que a efetua”<sup>416</sup>. Como a arte é um bloco de afectos e perceptos, quais afectos pode a arte interativa produzir? Quando Beuys coloca que a arte está na vida, é a potência de agir que ele clama. Não somente ser afectado por outro corpo, mas como esse corpo me afecta em relações de composições e quais afectos meu corpo pode produzir. A obra de arte afecta outros corpos, mas também organiza um encontro para os corpos entrarem em relações de composição e incorporação, e poderem construir paisagens – dos panoramas aos simulacros. A Ética dos bons encontros espinosianos se volta aos atributos, corpo e alma, atributos como ações no infinitivo que remetem a experiência a sua imanência. Assim, inquiri-se obras que nos levem a verdejar, marejar, levejar, durar, bravejar, criar, maquirar, nos devires humanos e não humanos. Quando Stelarc implanta um ouvido em seu braço, está aumentado 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, como na bioarte. Não se precisa carregar o mesmo corpo a vida inteira e a arte mostra a possibilidade de outras formas de incorporações que o alteram, dependendo do *grau de interatividade* da experiência. A existência se dá nas relações, sendo a relação condição da própria experiência, uma vez ela não existe em um passado, mas no futuro. Não existe a obra em si, mas a experiência com a obra, sua individuação. Portanto, almeja-se uma Ética que atue sobre a potência de agir dos corpos e que abra aos *graus de interatividade*

---

<sup>416</sup> DELEUZE, Gilles. En medio de Espinosa. 2 ed. Buenos Aires: Cactus, 2008, p.94.

da experiência. Na vontade de poder (como potência), a vontade se apresenta embriagada pelos delírios oriundos do caos, por uma força que exige mover-se, ou seja, como o próprio Nietzsche coloca: “[...] tem que atribuir um mundo interior ao que chamo de “vontade de poder”, é dizer, uma ânsia insaciável de manifestar o poder; ou emprego, exercício do poder como instinto criador, etc.”<sup>417</sup> Vontade de poder, vontade que desacomoda e incomoda.

O verdadeiro tema de uma obra não é o assunto tratado, sujeito consciente e voluntário que se confunde com aquilo que as palavras designam, mas os temas inconscientes, os arquétipos involuntários, dos quais as palavras, como as cores e os sons, tiram o sentido e sua vida. A arte é uma verdadeira transmutação da matéria.  
DELEUZE, 1987, p. 47.

A Ética em Simondon também se volta a um pensamento processual que não se finda em um corpo dado *a priori*, mas em constante individuação. Sua filosofia técnica direciona-se a uma ontogênese do ser (indivíduo e meio) humano e não humano, devolvendo o indivíduo ao seu plano pré-individual. “A ética expressa o sentido da individuação perpétua, a estabilidade do devir que é a do ser como pré-individuado, individuando-se, e tendendo para o contínuo que reconstrói sob uma forma de comunicação organizada com uma realidade tão vasta como o sistema pré-individual”<sup>418</sup>. É liberar o ser do seu contorno identitário e perceber que se está sempre associado ao meio em ressonância interna e equilíbrio meta-estável. A potência de agir em Simondon está relacionada a produção de informações em transdução. Corpo e alma em relações de velocidades e lentidões em Espinosa, passa a ser uma matéria-tomando-forma, via operações tecno-estéticas, aportando tecnicidades. O que interessa é o que ocorre no *entre* matéria e forma, como as coisas se tornam o que são, e não suas configurações finais. Pensamento antagônico ao esquema hilemórfico que concebe matéria e forma dissociadamente, ou seja, direciona-se ao produto final com suas finalidades específicas, às formas ignorando as matérias, às almas ignorando os corpos. Pensamento insuficiente para abarcar a artemídia interativa que é feita para ser modificada ao longo do tempo e ganha existência justamente em seu processo de construção matéria-tomando-forma.

Não se trata mais de formas determinadas, como no saber, nem de regras coercitivas, como no poder: trata-se de *regras facultativas* que produzem a existência como obra de arte, regras ao mesmo tempo éticas e estéticas que constituem modos de existência ou estilos de vida.

<sup>417</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Estética y teoría de las artes*. Madri: Editorial Tecnos, 2001, p. 70.

<sup>418</sup> SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964, p. 161.

DELEUZE, 1992, p.123.

Deste modo, a presente tese faz uma investigação sobre os processos de interatividade na arte, entendendo que eles não pertencem exclusivamente à Arte, mas às experiências da vida. Esta investigação constrói-se ao longo do processo via um método associativo, buscando como os elementos vão se associando na experiência com a obra. São as afecções da escrita e das obras<sup>419</sup> que vão demarcando os *graus de interatividade* da experiência: abrir os corpos para as misturas, se sentir atraído e desejar se conectar a algo, incorporar algo em sua carne e estrutura, criar paisagens e mundos diferentes. Uma investigação voltada aos processos de interatividade obra e artista/espectador em um meio associado. Processos dinâmicos que nos levam construir paisagens efêmeras e não almejar propriedades como saberes fixos.

Nesse sentido, finalizando, ressalta-se que mesmo que esta tese esteja direcionada para o campo da arte, ela se constitui a partir de abordagens transdisciplinares entre Arte, Ciência e Filosofia. Os modos de individuação e subjetivação de uma experiência fala, também, dos modos de aprendizagem do campo da Educação. Não se sabe como se aprende, como Deleuze já disse, mas pode se entender os processos que atravessam a aprendizagem, seus *graus de interatividade* e suas *tecnologias do fazer*. Uma fabricação transdisciplinar via agenciamentos maquínicos de saberes e fazeres coletivos como produto e produtor de múltiplas subjetividades em que o ser atualiza-se nos virtuais da experiência. Enfim, espera-se que esta pesquisa possa servir para se problematizar alguns preceitos da arte e da tecnologia digital em diversos campos, como interatividade, informação, virtual, simulacro, corpo, meio, paisagem, a fim de se favorecer experiências intensivas entre corpos e meios.

---

<sup>419</sup> Videoinstalação interativa “CoRPosAsSocIaDos” e fotografias “InCorpORaÇõEs”.



**- Referências Bibliográficas**

- ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ASCOTT, Roy. Plissando o texto: origens e desenvolvimento da arte telemática. In: *O chip e o caleidoscópio*. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- \_\_\_\_\_. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, Lúcia (org.). *Interlab – Labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002, p. 336-344.
- BACHELARD, Gaston. *O direito de sonhar*. Rio de Janeiro: Bertrand, 1994.
- BAUGH, Bruce. Body. In PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005, p. 31.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BERGSON, Henri. *A evolução Criadora*. Rio de Janeiro: Opera Mundi, 1971.
- \_\_\_\_\_. *Matéria y Memória*. Buenos Aires: Cactus, 2006.
- BOLT, Barbara. Unimaginable Happenings: Material Movements in the Plane of Composition. In: ZEPKE, Stephen & O'SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010, p. 268.
- BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007.
- CABRAL DE MELO NETO, João. O artista inconfessável. In: *Museu de tudo e depois*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.
- CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Cia das Letras, 1990.
- CANCLINI, Nestor. *A globalização imaginada*. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- CANE in FERREIRA & COTRIM, 2009.
- CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins, 2007.
- CLARK, L. *Catálogo Lygia Clark e Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro/São Paulo: INAP/FUNARTE/MAC-SP, 1986-1987.
- \_\_\_\_\_. Navilouca. Rio de Janeiro, 1975. \_\_\_\_\_. 'A Sensível Manifestação'. *Jornal do Brasil*. Rio: 10/11/71.
- \_\_\_\_\_. Da supressão do objeto. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2009.
- CHATONSKY, Gregory. Tra(ns)duction (The perception of information). In: *Angles Digital Arts ELEKTRA10 – essays*, 2009.

- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed 34, 1993.
- CIXOUS, Hélène. *Coming to Writing and Other Essays*. Massachusetts: Harvard University Press, 1991.
- DELANDA, Manuel. La expresividad Del Espacio. In: LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.
- \_\_\_\_\_. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Spinoza: practical philosophy*. São Francisco: City Lights Books, 1988.
- \_\_\_\_\_. *Espinoza e os signos*. Porto: RÉ S Editora, 1989.
- \_\_\_\_\_. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992a.
- \_\_\_\_\_. *Expressionism in Philosophy: Spinoza*. Nova York: Zone Books, 1992b.
- \_\_\_\_\_. *Crítica e Clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- \_\_\_\_\_. *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002a.
- \_\_\_\_\_. *Espinosa: filosofia prática*. São Paulo: Escuta, 2002b.
- \_\_\_\_\_. *A Ilha Deserta*. Org. David Lapoujade. São Paulo: Editora Iluminuras, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Francis Bacon: lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007, p.54.
- \_\_\_\_\_. *DELEUZE / SPINOZA. Cours Vincennes - 24/01/1978*. Disponível em <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=194&groupe=Spinoza&langue=5>. Acesso em 10 de agosto de 2007.
- \_\_\_\_\_. *O abecedário de Gilles Deleuze*. Disponível em [http://www.oestrangerio.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=67&Itemid=51](http://www.oestrangerio.net/index.php?option=com_content&task=view&id=67&Itemid=51) Acesso em 12 de agosto de 2007.
- \_\_\_\_\_. A Imanência: uma vida... <http://www.scribd.com/doc/7182897/Deleuze-Gilles-A-Imanencia-Uma-Vida>. Acesso em 20 de abril, 2008.
- \_\_\_\_\_. *En medio de Spinoza*. 2 ed. Buenos Aires: Cactus, 2008.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V.1. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995a.
- \_\_\_\_\_. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V.2. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995b.
- \_\_\_\_\_. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 3. São Paulo: Ed.34, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 4. São Paulo: Ed.34, 1997a.



- \_\_\_\_\_. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. V. 5. São Paulo: Ed.34, 1997b.
- DELEUZE, Gilles & PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Editora Escuta, 1998.
- DERDYK, Edith. *Linha do horizonte, por uma poética do ato criador*. São Paulo: Escuta, 2001.
- DIDI-HUBERMAN, George. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998.
- \_\_\_\_\_. Trad. Patrícia Franca/ UFMG. Catálogo *L'Empreinte*. Georges Pompidou. 1998.
- DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Campinas: Papirus, 1993.
- DUCHAMP, Marcel. Citação do artista. In: *A nova arte de Gregory Battock*. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.
- ERNST, Bruno. *O espelho mágico de M. C. Escher*. Singapore: Editora Taschen, 1991.
- ESCÓSSIA, Liliana da. *Relação homem-técnica e processo de individuação*. São Cristóvão, SE: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 1999.
- FABRO, Luciano. *Uma sedimentação da mente: projetos de terra*. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora ZAHAR, 2009.
- FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2009.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FONSECA, Tania G. Conversando com Éric Alliez sobre ciberpolítica – da incorporalidade à biopolítica. In: *Informática na educação: teoria & prática*. Porto Alegre, vol. 9, No 2, 2006.
- FONSECA, Tania G., KIRST, Patrícia G., OLIVEIRA, Andréia M. Pesquisa e Acontecimento: o toque no impensado. In: *Psicologia em Estudo*. Maringá, v. 11, n.3, 2006.
- FOUCAULT, Michel. *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Nau, 1996.
- FOUCAULT, Michel. Utopian Body. In: JONES, Caroline (org.). *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- GIANNETTI, Claudia. *Estética digital*. Espanha: Angelot, 2002.
- \_\_\_\_\_. O sujeito-projeto: Metaformance e Endoestética. In: *FILE Rio*. São Paulo: FILE, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Estética digital*. Espanha: Angelot, 2002.
- GIL, José. *Diferença e Negação na Poesia de Fernando Pessoa*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.

- GOMBRICH, E.H. *Norma e Forma: estudos sobre a arte da renascença*. São Paulo: Ed. Martins fontes, 1990.
- GUATTARI, Félix. *Caosmose*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: SENAC, 2007.
- GRIPPO, Victor. Sistema. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2009.
- GROSZ, E. *Chaos, territory, art*. Nova York: Columbia University Press, 2007.
- HARAWAY, Donna & KUNZRU, Hari. *Antropologia do Ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- HARAWAY, Donna. Compounding. In: JONES, Caroline (org.). *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- HARDT, Michael. *Gilles Deleuze – um aprendizado em filosofia*. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- HOFSTADTER, Douglas R. *Golden, Escher, Bach: an eternal golden braid*. New York: Vintage Books, 1989.
- HILDEBRAND, H. R.; SOGABE M. T.; FOGLIANO, F.; LEOTE R.; BLUMEINSHEIN, J. *SCI Arts – Equipe Interdisciplinar*. Disponível em <http://www.sciarts.org.br>. Acesso em 4 de dezembro de 2009.
- JONES, Caroline (org.). *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- JUDD, Donald. Objetos específicos. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2009.
- KANAAN, Helena. *Poros mix Pixels. Possibilidades de cruzamento entre litografia e infografia*. Dissertação Poéticas Visuais. Porto Alegre: Instituto de Artes UFRGS, 1998.
- KAPROW, Allan. *Como se faz um Happening*, 1966.
- KAPROW, Allan. O legado de Jackson Pollock. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2009.
- KAYE, Nick. *Multi-Media: Video – Installation – Performance*. Nova York: Routledge, 2007.
- KLEE, Paul. *Sobre a arte moderna e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- LATOUR, Bruno. Air. In: JONES, Caroline (org.). *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- LAZZARATO, Maurizio. The Practice and Anti-Dialectical Thought of an “Anartist”. In: ZEPKE, Stephen & O’SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.

- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999.
- LINS, Daniel. A metafísica da carne: que pode o corpo. In: *Nietzsche e Deleuze: que pode o corpo*. LINS e GADELHA (org.). Rio de Janeiro: Relume; Fortaleza: Secretaria da Cultura e Desporto, 2002.
- \_\_\_\_\_. Arte, Resistência. In: *Arte, Resistência: Simpósio Internacional de Filosofia*. LINS, D. (org.). Rio de Janeiro: Forense Universitária; Fortaleza: Fundação de Cultura, Esporte e Turismo, 2007.
- LISPECTOR, Clarice. *Água Viva*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Para não esquecer*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1999.
- LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007.
- MACHADO, Arlindo. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. André Parente (org.). Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- \_\_\_\_\_. O que é o digital? In: *Ciclo paradigma digital*. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- MANN, Thomas. *A montanha mágica*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicacion*. Buenos Aires: PAIDOS, 2006.
- MASSUMI, Brian. Realer than Real: the Simulacrum According to Deleuze and Guattari. In: *Copyright n. 1*, 1987, 90-97.
- MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002.
- \_\_\_\_\_. The Thinking-Feeling of What Happens. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007.
- \_\_\_\_\_. The Thinking-Feeling of What Happens. In: *Inflexions Journal*. [www.inflexions.org](http://www.inflexions.org). Acessado em 30 de maio de 2008.
- \_\_\_\_\_. “Technical Mentality” revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, 36-45.

- MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. São Paulo: Palas Athena, 2001.
- MEDINA, Cuauhtémoc. De entre las sombras. In: LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007.
- MONGINI, Claudia. Sign and Information: On Anestis Logotheti's Graphical Notations. In: ZEPKE, Stephen & O'SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.
- MULDER, Arjen. The Exercise of Interactive Art. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007.
- NASSAR, Raduan. *Lavoura arcaica*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Estética y teoría de las artes*. Madri: Editorial Tecnos, 2001.
- KANDISKY, Wassily. *Point and line to plane*. New York: Dover Publications, 1979.
- KLEE, Paul. *Sobre a Arte Moderna e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2001.
- OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1989.
- OITICICA, Cesar, COHN, Sergio & VIEIRA, Ingrid (org.) *Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.
- OLIVEIRA, Andréia M. *Um Olhar Sobre O Invisível: o Duplo Cognição E Criação No Território-Escola*. Dissertação no curso de Psicologia Social e Institucional. Porto Alegre: PSICO –UFRGS, 2006.
- OLIVEIRA, Andréia M. & FONSECA, Tania M. G. Os devires do território-escola: trajetos, agenciamentos e suas múltiplas paisagens. In: *Educação e Realidade*. Porto Alegre, v. 31, n.2, 2006.  
<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/viewFile/6849/4120>
- \_\_\_\_\_. Conversas entre Escher e Deleuze: tecendo percursos para se pensar a subjetivação. In: *Psicologia e Sociedade*. São Paulo, v. 18, n. 3, 2006.
- OLIVEIRA, Andréia M. & HILDEBRAND, Hermes R. O acontecimento em Escher e nas Imagens Digitais: Conexões entre Arte e Matemática. In: *ARTECH 2008 - Proceedings of the 4th Internacional conference on Digital Arts*. Porto, 2008.
- \_\_\_\_\_. Uma Concepção Sistêmica Da Obra De Arte Na Contemporaneidade. In: *ANPAP*, 2010.
- OLIVEIRA, Andréia M., KANAAN, Helena A. R. & FONSECA, Tania M. G. *A gravura*

- como objeto tecno-estético*. 2008. Artigo ainda não publicado.
- ONORATO, R. & DAVIS, H. *Blurring the Boundaries: Installation Art 1969-1996*. Nova York: Data Art, 1997.
- ORTEGA Y GASSET, J. *Meditações do Quixote*. São Paulo: Livro Ibero-Americano, 1967.
- O'REILLY, Sally. *The Body in Contemporary Art*. Nova York: Thames & Hudson, 2009.
- O'SULLIVAN, Simon. From Aesthetics to the Abstract Machine: Deleuze, Guattari and Contemporary Art Practice. In: ZEPKE, Stephen & O'SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.
- PELPART, Peter. *O Tempo Não-Reconciliado*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1998.
- PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005.
- PARENTE, André. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- \_\_\_\_\_. Entrevista com André Parente. In: *Psicologia & Sociedade*, 16 (2), p. 7-11, 2004.
- \_\_\_\_\_. Arte e Tecnologia Digital. In: *Cultura Digital. br*. SAVAZONI & COHN (org.). Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009.
- PAREYSON, LUIGI. *Estética – Teoria da formatividade*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- PARRIKA, Jussi. Ethologies of Software Art: What Can a Digital Body of Code Do? In: ZEPKE, Stephen & O'SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.
- PAUL, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003.
- PESSOA, Fernando. *Livro do desassossego*. São Paulo: companhia das Letras, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Mensagem/Poemas esotéricos*. São Paulo: Scipione, 1997.
- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. In: *Brassilpaissdooofuturoboross*, 1990.
- POPPER, Frank. *From Technological to Virtual Art*. MIT Press, Cambridge, 2007.
- PRECIOSA, Rosane. *Rumores Discretos da Subjetividade*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2010.
- RICHTER, Gerhard. Notas. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2009.
- ROSA, J. G. *Grande sertão: veredas*. São Paulo: Círculo do Livro, 1984.
- ROSA, Paolo. *Confidential Reporto an Interactive Experience*. Studio Azzurro.

- RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SALLES, Cecília A. *Redes da Criação: Construção da Obra de Arte*. Vinhedo, SP: Editora Horizonte, 2006.
- SALTER, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge: MIT Press, 2010.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura da mídia à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANT'ANNA, Denise. Corpo e História. In: *Cadernos de Subjetividade*. São Paulo: Ed. Educ, 1996.
- SALOMÃO, Waly. *Gigolô de Bibelôs*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.
- SARAMAGO, José. *A caverna*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- SEMETSKY in PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005.
- SERRES, Michel. *Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Variações sobre o corpo*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964.
- SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.
- \_\_\_\_\_. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003.
- \_\_\_\_\_. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.
- SMITHSON, Robert. *Uma sedimentação da mente: projetos de terra*. In: FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Editora ZAHAR, 2009.
- SOGABE, Milton. O espaço das instalações de arte. In: *ARTECH 2008 - Proceedings of the 4th Internacional conference on Digital Arts*. Porto, 2008.
- SPINOZA, Baruch. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- THACKER, Eugene. Swarming: Number versus Animal? In: POSTER, Mark & SAVAT, David. *Deleuze and New Technology*, 2009, p. 174.
- TOSCANO, Alberto. Technical Culture and the Limits of the Interaction. In: BROUWER,

Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007, p. 198-205.

TUAN, Yi-Fu. *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis, US: University of Minneapolis Press, 1987.

VARELA, Francisco. O Reencantamento do Concreto. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003.

WANDS, Bruce. *Art of the Digital Age*. Nova York: Thames & Hudson, 2006.

WHITEHEAD, Alfred N. *Adventures of Ideas*. Nova York: The Free Press, 1967.

WOOD, Aylish. *Digital Encounters*. Londres e Nova York: Routledge, 2007.

ZEPKE, Stephen & O'SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.

ZOURABICHVILI, François. *O vocabulário de Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

#### **Sites de Artista e Grupos:**

Ana Mendieta em <http://www.youtube.com/watch?v=TAhsPnTcg5A>

Bruce Nauman em <http://www.youtube.com/watch?v=rkfOgavdhak&feature=related>

Char Davies em <http://www.immersence.com/index.html>

Cindy Sherman em <http://www.cindysherman.com>

Dennis Oppenheim em <http://www.dennis-oppenheim.com>

Grupo Sciarts em <http://www.sciarts.org.br/equipe/sciarts.html>

Herman Kolgen em <http://www.kolgen.net/>

Jeffrey Shaw em <http://www.jeffrey-shaw.net/>

Marcel-li Antunez Roca em [www.marceliantunez.com](http://www.marceliantunez.com)

Nam June Paik em <http://www.paikstudios.com>

Stelarc em <http://web.stelarc.org/>