

Este artigo visa identificar os elementos implicados nos circuitos da arte digital. Para tanto, pretende caracterizar os pressupostos e os agentes envolvidos na produção, na conservação, na distribuição e no consumo desse tipo de arte. Admite que a aliança entre o que é da ordem do comunicacional e o que é da ordem do estético sustenta os processos de produção dos conteúdos artísticos da sociedade contemporânea e as práticas de compreensão hermenêutica mediadas pela tecnologia digital.

### A trama cultural das sociedades contemporâneas

Partiremos de duas suposições. Em analogia ao que propõe Berger,<sup>1</sup> a primeira delas presume que o “objeto de arte” não é um dado isolado, mas que está condicionado aos meios de comunicação em curso. Ele se constitui a partir de determinadas condições sociais, técnicas, culturais e políticas. E não existe em separado do contexto. Já a segunda suposição pressupõe que toda manifestação artística está vinculada a uma informação e que esta se processa através de diversos circuitos.<sup>2</sup>

Discutir os elementos implicados nos circuitos da arte digital remete necessariamente à perspectiva de vincular a esfera artística à dimensão cultural. Como bem lembra Srour,<sup>3</sup> essa dimensão é considerada um “universo simbólico estruturado”, no qual se articulam várias “esferas”, a saber: a) a esfera ideológica; b) a esfera cognitiva; c) a esfera artística; e d) a esfera técnica.

Ao longo da história existiram arranjos diversos em que a “esfera artística” interagiu e dialogou com as demais. No contexto da arte digital, o regime ideológico que se faz presente é o da comunicação, que requer de modo cada vez determinante a mediação da ciência e da tecnologia.

Para Cauquelin,<sup>4</sup> é na passagem da arte moderna para a arte contemporânea que o regime do consumo é transposto para o da comunicação. Segundo a autora, o traço do regime de consumo, mesmo aumentado, não explica o conjunto dos fenômenos atuais. Esse regime da comunicação impõe transformações que alcançam o domínio artístico em dois pontos: a) no registro da maneira como a arte circula, que implica o mercado de arte (o continente); e b) no registro intra-artístico, que implica o conteúdo das obras.<sup>5</sup>

Assim, estabelecer os pressupostos do regime ideológico da comunicação garantirá o desnudamento do vínculo existente entre o sistema da arte digital e a lógica cultural das sociedades contemporâneas, ao tempo em que permitirá compreender as prerrogativas que sustentam as relações no contexto desse tipo

1. BERGER, René. *Arte e comunicação*. São Paulo: Ed. Paulinas, 1977, p. 6.

2. Idem, p. 42.

3. SROUR, Robert Henry. *Modos de produção: elementos da problemática*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1978, p.37.

4. CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005, p. 56.

5. Idem, p. 65.

6. QUÉRÉ, Louis. *Des miroirs équivoques: aux origines de la communication moderne*. Paris : Aubier Montaigne, 1982, p. 102.

de arte. Tais relações serão identificadas nos itens 3 e 4 deste artigo, quando caracterizaremos os agentes envolvidos nos processos de produção, conservação, distribuição e consumo do sistema da arte digital. No item 2, apresentado logo a seguir, trataremos dos pressupostos do regime ideológico que dão sustentação ao funcionamento da arte digital.

### Os pressupostos do regime ideológico da comunicação

Como lembra Quéré,<sup>6</sup> com base em Baudrillard, no atual regime ideológico vive-se a “era dos simulacros”. Substitui-se o tipo de ficção operatória das sociedades modernas e introduz-se a noção de “simulação operacional”. Da passagem da representação à simulação, o que muda é o estatuto do real.<sup>7</sup> A simulação apaga a divisão (do real e do seu duplo representativo), ao tempo em que inverte a relação entre esses dois elementos.

No regime da simulação, o conhecimento não é mais uma simples reprodução, mas um modelo que se origina da sua própria matriz operacional. A simulação precede o real e o engendra. O “simulacro” não mais reproduz o real de forma análoga e equivalente.<sup>8</sup>

O “simulacro” participa da natureza operacional do código. Substitui-se o controle social pelas regras e institui-se o controle social pela antecipação programada. A ficção operacional da simulação se funda sobre a exibição de fragmentos do real utilizados para fabricar os modelos, que por sua vez se destinam a reproduzir esse mesmo real, à maneira da ciência e da técnica. Esse princípio caracteriza-se por uma operação circulatória. Admite como suporte logístico os meios, a publicidade, as sondagens de opinião, as estatísticas etc., que se encarregam assim de alterar o grande silêncio das coisas.<sup>9</sup>

Nessa perspectiva, com base nas idéias de Michel de Certeau, o que Quéré<sup>10</sup> destaca é que no regime ideológico da simulação prevalece a lógica das *révolutions du croyable*. Passa-se a acreditar naquilo que é visto. Essa forma de representação conduz a profundas modificações no modo de conhecimento do social, visto que a autoridade dos fatos destrona a das idéias e das normas.

Nesse processo de objetivação da mediação simbólica, o discurso que difunde a informação substitui o discurso legislador e pedagógico. Os produtos sociais não se representam mais sob o signo da autoridade. A técnica ajuda a colocá-los em cena, fazendo aparecer uma visão superficial e abstrata da reciprocidade inter-individual como norma da relação social. Enfim, as técnicas, as estratégias e os métodos garantem a instituição dos elos sociais.<sup>11</sup>

Sobressai, portanto, a perspectiva de que a organização lógica operatória do regime ideológico se estrutura em uma lógica reticular e sistêmica, que é garantida pela generalização dos recentes dispositivos de comunicação<sup>12</sup>.

Cauquelin<sup>13</sup> salienta cinco princípios, a seguir apresentados, que

7. A nosso ver, com este novo paradigma, a simulação não deixa de ser uma forma de representação, já que, embora preceda o seu referente, está vocacionada para a referencialidade, pois se coloca “em lugar de”.

8. O que ocorre é que a noção de “real” torna-se tributária da ação das linguagens e tecnologias. É pelos meios e linguagens que o fenômeno se traduz em signo. Cf. QUÉRÉ, Louis. Op.cit., p. 103).

9. Idem, p. 104.

10. idem, p. 105-106.

11. Idem, p.109-110.

12. RODRIGUES, Adriano Duarte. *Comunicação e cultura: a experiência cultural na era da informação*. Lisboa: Editorial Presença, 1999, p.190.

13. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 58-65.

sustentam o movimento generalizado da comunicação: 1. a noção de rede; 2. o bloqueio ou a autonomia; 3. a redundância ou a saturação da rede; 4. a nominação ou a prevalência do continente (a rede) sobre o conteúdo; 5. a construção da realidade em segundo grau ou simulação. Tais princípios são intrínsecos às práticas comunicacionais, sendo todavia muitas vezes ignorados pelas pessoas que as utilizam.

### **1. Rede**

O conceito de rede garante sobretudo a formação de um conjunto extensível, estruturado a partir de microssistemas conectados a variados dispositivos, à maneira das sinapses do sistema neural. Visto como um sistema de ligações multipolar sem definição do número de entradas e da maneira como estas se efetuam, a rede assegura uma extrema labilidade e, ademais, faz sobressair uma produção global de comunicações.

### **2. Bloqueio**

A extensibilidade da rede produz o efeito de bloqueio. As conexões podem ser sempre reativadas, ao tempo que sua acentralidade possibilita que cada parte se comporte como um todo. A circularidade, cujo princípio é a reversibilidade, remete à noção de tautologia. A repetição da mesma mensagem em diferentes versões técnicas pode implicar o princípio do bloqueio. Se, por um lado, tal princípio pode vir a favorecer a autonomia das partes, por outro, ele pode vir a assinalar a limitação das possibilidades de ação.

### **3. Redundância**

A dialética entre banal e original alicerça a transmissão das informações e dos acontecimentos, implicando uma redistribuição instantânea, eliminadora da diferença. Assim, o conteúdo tende a se colocar em um mesmo plano, alastrando-se pela circularidade. Do fenômeno da redundância pode decorrer ou a manutenção da rede ou o seu desgaste por saturação.

### **4. Nominação**

Para ocultar o mecanismo de uniformidade da informação, a diferença pode ser o elemento utilizado. Ela possibilita o reconhecimento do nome como garantia de identidade. A nominação individualiza, garantindo assim uma hierarquia por níveis de complexidade. Por outro lado, assegura a permuta entre partes e totalidade e consegue eliminar a inconsistência de cada parte diante do todo imensurável. Cauquelin<sup>14</sup> ainda acrescenta que essa nominação mantém a prevalência do continente em relação ao conteúdo, favorecendo por sua vez a manutenção da estrutura reticular e sistêmica.

14. Idem, p. 78-79.

## 5. Construção da realidade

15. Todavia, não esqueçamos que a arte digital se alimenta do corpóreo, garantindo a recepção por meio do sensível e do inteligível

16. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 81.

Em detrimento da construção da realidade dada exclusivamente pelos sentidos<sup>15</sup> a apreensão de realidades exteriores e a visão do mundo pouco a pouco passam a se estruturar predominantemente por meio da linguagem. Não se prioriza a diferença entre verdade e falsidade e, como já visto, a noção de “simulacro” impõe modificações no modo de conhecimento do social. A utilização generalizada de linguagens artificiais altera a nossa visão de mundo e, por sua vez, acarreta mudanças no universo da arte. Como diz Cauquelin,<sup>16</sup> a “realidade da arte contemporânea se constrói fora das qualidades próprias da obra ...”, enfim, passa a constituir-se “na imagem que ela suscita dentro dos circuitos de comunicação”.

Os cinco princípios aqui referidos garantem, assim, um tipo de construção operatória do mundo em que a encenação se desenvolve pela construção do simulacro.

17. CHAUI, Marilena. *Simulacro e poder: uma análise da mídia*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2006, p. 14.

E, nessa perspectiva, Chauí<sup>17</sup> releva que a questão principal não está mais no “espetáculo” em si, mas em como ele é agora produzido e transmitido pelos meios de comunicação. Importância e crença passam a ser dadas àquilo que é organizado pelas mídias. Manipulações e montagens garantem a abolição da distância entre o real e a sua representação, produzindo, portanto, o simulacro como corporificação de poder.

Desse novo regime, como já referido, decorre uma visão superficial e abstrata de reciprocidade interindividual como norma da relação social. Dissimula-se um diálogo incessante, impondo-o como modelo da relação social. Todavia, o que esses diálogos alimentam é um suposto despojamento dos atributos inerentes às respectivas posições sociais desempenhadas pelos atores da comunicação.<sup>18</sup>

18. QUÉRÉ, Louis. Op. cit., p.109-110.

19. LEFORT *apud* QUÉRÉ, Louis. Op. cit., p. 110.

O que daí se produz é uma *illusion de l'entre-nous*,<sup>19</sup> espécie de lugar-comum onde se podem instaurar trocas sobre tudo aquilo que concerne, tanto ao conhecimento do homem e da sociedade quanto à justificativa das regras de agir. Enfim, nesse tipo de ficção operacional, a todos parece possível debater de igual para igual, nada escapando em direito à comunicação.

20. De forma datada, Quéré refere-se à televisão como principal suporte logístico vinculado a este tipo de encantamento. Cf. Idem, *ibidem*.

Vive-se, portanto, uma espécie de *incantation à la communication*,<sup>20</sup> circunscrita à noção de uma “ideologia invisível”.<sup>21</sup> Tal encantamento favorece um discurso sem assinatura, como se revelasse uma indistinção dos tradicionais papéis de representação social.

21. Idem, p. 106 (comentário de Quere com base em Lefort).

Contudo, conforme Chauí,<sup>22</sup> nos momentos atuais, essa “ideologia invisível” só se torna compreensível como exercício do poder na medida em que passa a se expressar como uma “ideologia da competência”. A sua especificidade se sustenta e aparece sob a impessoalidade do discurso do conhecimento e na eficácia produtiva da racionalidade técnico-científica. E esse discurso, obviamente de cunho ideológico, se justifica ao mesmo tempo em que aparece como discurso do social. Surge, afinal, a “sociedade do conhecimento”, decorrente da identificação entre poder e informação e fundada na competência que institui a divisão social

22. CHAUI, Marilena. Op. cit. p. 76-78.

entre aqueles que sabem e os que “obedecem”.

Portanto, graças à figura dos competentes especialistas e do uso generalizado dos instrumentos técnico-científicos, garante-se a construção de um novo tipo de realidade, mantida dissimuladamente pela rede de relações que circunscreve os diferentes contextos. Como citado, também na arte, tal conduta não se dá de modo tão diferente. E isto é o que veremos a seguir.

### O sistema da arte digital

Considerando possíveis adaptações em razão da especificidade da arte digital, tomaremos como modelo de referência para análise das relações que sustentam o sistema deste tipo de arte o esquema proposto por Cauquelin<sup>23</sup> para a arte contemporânea, mostrado na Figura 01. Nesse sistema, todos os agentes da comunicação de signos situam-se como produtores. A diferenciação das obras se dá pela sua inserção (ou não) no circuito em voga. O campo do artístico se confunde com o da sociedade, já que os mecanismos e a atribuição de seus valores não se diferenciam. Evidencia-se uma circularidade e, em relação ao sistema de arte tido até então, constata-se o encolhimento do circuito e a percepção do lugar reduzido que as obras nele passam a ocupar.

Essas afirmações ficam patentes ao visualizarmos a Figura 01, concernente ao contexto da arte contemporânea, e a Figura 02, concernente ao contexto da arte moderna.<sup>24</sup> Neste último sistema, a arte é um campo específico com atores individuais.

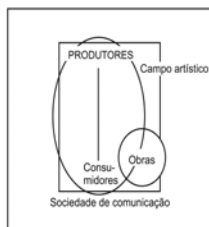


Figura 01

Sistema da arte contemporânea<sup>25</sup>

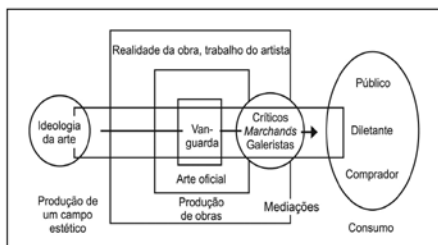


Figura 02

Sistema da arte moderna<sup>26</sup>

Vale observar que, para a análise do sistema da arte digital, consideraremos a imagem interativa como fiel representante do universo desse tipo de arte. Essa espécie de imagem coloca-se sempre aberta a um “poder ser”. Sua construção é sempre individualizada por cada receptor e viabilizada por dispositivos que, ao serem ativados, fazem sobressair os efeitos nela latentes. A ação diretriz particularizada de cada receptor (dada pelo toque, pelo olhar, pela fala ou até mesmo pela imersão na imagem), estabelecida no conflito com o meio produtivo, direciona a concretização dos possíveis significados.

23. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 83-84.

24. Neste artigo, não é nosso objetivo discutir os atores envolvidos nesse sistema de arte. Vale ressaltar, segundo Cauquelin, algumas noções vinculadas à arte moderna: o gosto pela novidade; a recusa do passado; a posição ambivalente de uma arte “da moda” e de uma arte “substancial”; e o vínculo com o período econômico da era industrial e da sociedade de consumo. Cf. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 27.

25. Idem, p. 84.

26. Idem, ibidem.

Ao atualizar a imagem interativa, o receptor age sobre ela e ativa processos dialéticos previamente programados, que, ao se manifestarem, tornam aparentes as estruturas organizativas da imagem. Essas práticas receptivas, ao se efetivarem, configuram três categorias distintas de imagens interativas: projetada, reativa e funcional. Respectivamente estabelecidos na predominância de uma articulação sintática, semântica ou de significação, esses tipos de imagem interativa são peculiarmente marcados pela dialética entre a sua atualização como modelo, lugar e linguagens *versus* a sua virtualização poética, do corpo e das relações.<sup>27</sup>

A imagem interativa se impõe, portanto, como uma ferramenta de comunicação, permitindo o armazenamento e a recuperação de informações e, sobretudo, potencializando a criação de mundos e imaginários possíveis, enfim, de ambientes ricos em possibilidades de trocas e caracterizados por experiências as mais diversas. Ela evidencia-se pela possibilidade de recriação e, em suma, se estrutura devido às seguintes potencialidades: 1) a interatividade; 2) a hipermídia; 3) a diversidade de interfaces; e 4) as redes telemáticas.

Vale relevar o quanto a (i) materialidade do meio, próprio da condição numérica da imagem interativa, implica modos distintos de apresentação, conservação, distribuição e consumo. A imagem interativa tem possibilidade de circular pelas redes telemáticas, graças às noções de ubiqüidade e de onipresença que possibilitam a obra estar presente ao mesmo tempo e em todo lugar.

Para que esse tipo de imagem seja consumido, necessita-se de um espaço híbrido, gerado pela combinação do ambiente (i) material, no qual a imagem interativa se funda, e do ambiente real, vivenciado pelo receptor, esteja ele dentro ou fora dos limites do espaço expositivo. Neste novo regime de reprodutibilidade, a obra não é simplesmente um resultado para ser contemplado, mas se configura como uma multiplicidade de variações de um algoritmo e/ou de um banco de dados e em função das ações e reações asseguradas pela interface homem/máquina.

Em analogia à estrutura do sistema de arte contemporânea, apresentado na Figura 01, identificaremos a seguir, no contexto da arte digital, os agentes envolvidos na produção, na conservação, na distribuição e no consumo desse tipo de arte. Admitiremos que nesse sistema de arte três categorias de agentes (ou atores) alimentam a circularidade das relações, viabilizadas com base em uma estrutura de rede: os produtores (todos aqueles envolvidos com a criação de bens e serviços responsáveis por suprir as necessidades e os papéis implicados nesse novo tipo de “mercado”), os consumidores e as obras. Nesse sistema, a rede gerada pelos atores envolvidos alimenta um mercado de conteúdos significativos e não um mercado de obras. Como diria Equizábal,<sup>28</sup> na sociedade do hiperconsumo, à produção de mercadorias se sucede a produção de conteúdos comunicativos.

### Os agentes dos circuitos

27. Para maiores detalhes, sugere-se a leitura de: TAVARES, Monica. Por uma tipologia da imagem interativa. In: *Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação - Compós*, 11., 2002, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: UFRJ, 2002b. v.1. p.1 – 14.

28. EGUIZÁBAL, R. El postconsumo. La condición consumidora en la Sociedad de la Información. *Telos. Cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad*, n. 67, p.1-13, 2006. Disponível em: [www.campusred.net/telos/articuloperspectiva.asp](http://www.campusred.net/telos/articuloperspectiva.asp). Acesso em: abril de 2007.

A princípio, vale reiterar a pressuposição de que a arte digital se sustenta no regime ideológico da comunicação e de que este se estrutura em uma lógica operatória, reticular e sistêmica.

### Os produtores

Em primeiro lugar, consideraremos que os produtores do sistema de arte digital se estruturam em rede por níveis hierarquizados e interconectados. Admitiremos, como destaca Cauquelin,<sup>29</sup> que, no primeiro nível da rede,<sup>30</sup> a arte digital encontra apoio nos industriais, nas grandes empresas internacionais de microeletrônica, nos produtores de filmes, nos pesquisadores de informática, ou ainda no próprio Estado. De modo geral, são esses “competentes” profissionais que “prescrevem” os valores vinculados à obra, visto que detêm uma maior quantidade de informação (e de poder).

Muito importante, neste caso, é também o papel desempenhado pelos centros de pesquisa, universidades, órgãos de fomento, que juntamente com os artistas e pesquisadores empenham-se em produzir obras em processo, estabelecidas pelo desenvolvimento de investigações poéticas e científicas.

No que concerne à demanda artística, aparecem os museus, galerias e centros culturais<sup>31</sup> (também virtuais), que têm como função designar o que vem a ser a arte digital, promovendo-a para um grande público cada vez mais fiel. Ademais, esses centros, fundações, organizações etc. agem institucionalmente propondo exposições, eventos, cursos, palestras, festivais, concursos, residências artísticas etc.

De modo direto, dessas ações decorre a responsabilidade pela apresentação e pela promoção da arte digital e, de modo indireto, sucedem-se os benefícios provindos da valorização da identidade e da imagem dessas instituições. Muitas vezes, tais institutos responsabilizam-se pela reflexão teórica e pela crítica sobre esse tipo de arte. Funcionam como filtros, elegendo referências de artistas e textos que indicam o estado da arte. Enfim, como acrescenta Morris,<sup>32</sup> os museus (ou melhor, tais organizações culturais) ampliam as suas tradicionais funções – coleção, preservação, pesquisa e apresentação –, firmando-se também como disseminadores, educadores e promotores de arte. Muitos desses institutos ou fundações já possuem os seus acervos permanentes (ou mesmo temporários) digitalizados e acessíveis *on-line*, no propósito de mapear e difundir os atuais territórios artísticos.

Quanto aos curadores (sejam permanentes ou *ad hoc*), cada vez mais, trabalham em cooperação e colaboração estreita com os artistas e com toda a equipe envolvida nas exposições. Contam agora com a infra-estrutura tecnológica das redes de comunicação que facilitam o contato e a troca da informação imediata, seja para a tomada de decisões de cunho conceitual ou de cunho administrativo. Sendo os principais responsáveis pela seleção das obras, os curadores vêm

29. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 158.

30. Em relação à arte contemporânea, identifica esses atores com os conservadores de grandes museus, os importantes *marchands*-galeristas, os *experts*, os diretores de fundações internacionais. Como “profissionais” da área, são os primeiros a terem acesso à informação e à possibilidade de difundi-la. Cf. Idem, p. 67.

31. Algumas vezes, tais instituições vinculam-se a grandes empresas, beneficiadas (in) diretamente por formas distintas de subvenção do Estado.

32. MORRIS, Susan. *Museums and New Media*. 2001, p. 11. Disponível em: [http://www.cs.vu.nl/~eliens/archive/refs/Museums\\_and\\_New\\_Media\\_Art.pdf](http://www.cs.vu.nl/~eliens/archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf). Acesso em: abril de 2007.



33 . PAUL, Christiane. *Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media*. 2005, p. 04-05. Disponível em: <http://www.mediaarthistory.org/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Paul.pdf>. Acesso em: março 2007.

34. Idem, p. 06. Para maiores detalhes acerca do assunto, ver também o Cornell University Library's digital imaging tutorial

35. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 70-71.

acrescidos a esse seu tradicional papel os de mediador, intérprete e produtor, o que tem determinado, com base em Paul,<sup>33</sup> um desvio do significado original da palavra *caretaker*.

No que concerne à etapa de conservação, novos modelos estão sendo pensados pelos “centros culturais” como forma de absorver as especificidades da arte digital. Basicamente existem três estratégias de preservação deste tipo de arte: a) a preservação tecnológica, que se fundamenta na conservação das interfaces físicas e lógicas, o que implica a necessidade de as instituições se configurarem como espécies de *computer museum*; b) a emulação, que utiliza espécies de programas “recriadores” do ambiente tecnológico, mantendo as condições de *hardware* e *software*, o que garante que o código original seja atualizado em novas máquinas; c) a migração, processo de transferência da informação digital de uma configuração de *hardware* e *software* para outra ou de uma geração de computadores para outra subsequente, funcionando como uma espécie de *upgrade* e assegurando as qualidades do trabalho original.<sup>34</sup>

Já no que tange à difusão e à distribuição da informação (tão necessárias à manutenção da circularidade da rede), atores os mais diversos aparecem, ainda de modo misturado e envolvidos em uma complexa rede de comunicação. São eles: a) a chamada imprensa especializada, formada pelos assessores de imprensa, agências, jornalistas-críticos de arte, vinculados aos museus ou instituições; b) os *experts* e os organizadores de exposição (responsáveis pelo modo de apresentação das obras); c) os viajantes-comerciantes (responsáveis pela importação-exportação de informações); d) os corretores (responsáveis pelo transporte das obras); e) a crítica que, antes tão determinante do processo, vê-se agora mais dispersa e esvaziada pela ascendência da publicidade. Esses vários papéis podem ser indistintamente exercidos por quaisquer dos atores envolvidos. Por exemplo, o artista ou o crítico podem ambos vir a ser curadores, desde que se firmem como profissionais especializados para tanto.<sup>35</sup>

Nessa intrincada trama de produtores da informação, que sustenta a lógica da arte contemporânea e também do sistema da arte digital, coexistem assim os gestores de fundações, museus e galerias, os artistas, os críticos, os teóricos, os curadores, os jornalistas, os publicitários, os educadores, os responsáveis pela museografia, pela efetivação dos seguros, pelo levantamento de recursos, pela montagem etc. Enfim, firmam-se cada vez mais novos e “competentes” profissionais que propõem o que deve ser visto e apreciado.

Todavia, no contraponto da lógica do sistema, percebe-se uma tendência de resistência cultural possibilitada pela crescente socialização dos meios de produção. Mesmo ao se garantir as sucessivas trocas e os permanentes diálogos, inerentes à especificidade do meio digital, não ocorre o total apagamento dos intermediários dentro do espaço público. O que realmente se desenvolve, conforme

Weissberg,<sup>36</sup> é a configuração de uma mediação automatizada. É inegável que se testemunha o surgimento de novas funções mediadoras suscitadas pelo uso das redes telemáticas, que em alguma medida minoram as pressões dos intermediários. Contudo, o crescimento explosivo da rede como um todo tem progressivamente tornado mais difícil o projeto inicial de uma informação totalmente transparente e de uma comunicação imediata, pervertendo de certa forma o discurso de uma relação direta e límpida com o *corpus* da informação.

No contexto da arte tecnológica, alguns projetos têm buscado a diminuição dessa intermediação, como é o caso da Bienal 3000 de São Paulo,<sup>37</sup> proposta por Fred Forest, em paralelo à 27ª. Bienal de São Paulo, e que aparece como “uma bienal numérica, planetária, participativa, verdadeiramente democrática!” Nesse trabalho, artistas e cidadãos são convidados a exercitar seus direitos de livre expressão.

Se, de modo pontual, aparecem trabalhos propostos no intuito de trazer uma reflexão crítica sobre o sistema da arte digital, o que tem ocorrido, de modo mais generalizado, é o fortalecimento do conceito de “novos intermediários culturais” de Bourdieu, referido por Santaella,<sup>38</sup> como a categoria que atualmente sustenta as cadeias de distribuição das novas mídias globais. Dessa tendência, decorrem tanto o crescimento de um novo mercado de bens artísticos e intelectuais, como a elevação (ou melhor, a diversificação) do número de ocupações vinculadas à arte.<sup>39</sup>

Além do mais, firma-se o deslocamento da distinção entre alta cultura e cultura de massas, salientado por Santaella<sup>40</sup> com base em Featherstone. Consta-se cada vez mais uma migração da arte do espaço do museu para o espaço “não sagrado” e, em sentido inverso, já existe uma institucionalização na promoção e na exibição, por exemplo, do *design* no universo dos centros culturais explicitamente destinados à arte. Despontam trabalhos de arte e de *design* cada vez mais híbridos.

Fomenta-se um ciclo em que transformações já há muito iniciadas firmam-se agora na tendência de não mais buscar compreender se este ou aquele objeto, aqui ou acolá, é considerado arte.

Assim sendo, se em sua essência, a arte digital embute a relação entre o automatismo e a subjetividade, “onde [nesse contexto] se situam, então, o autor, o ‘criador’, a obra?” Acredita-se que, tal como Cauquelin<sup>41</sup> se refere à arte contemporânea, eles devem ser tratados como elementos constitutivos da rede, ao mesmo tempo em que inevitavelmente também aparecem como produto dela.

Para que o artista permaneça como um nó da rede, ele deve corroborar suas regras e, para tanto, necessita conviver com a dialética entre bloqueio e saturação, princípios antes referidos. Precisa renovar-se e individualizar-se permanentemente, ao tempo que necessita fazer com que sua obra seja reconhecida como um signo de identidade. Nesse sentido, mecanismos os mais variados (como, por

36. Disponível em: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/weissberg/presence/7.html>. p. 07-08.

37. Disponível em: <http://www.biennale3000saopaulo.org/>.

38. SANTAELLA, Lucia. *O papel da mídia no circuito da arte* (2005). Disponível em: [http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/event\\_pres/simp\\_sem/pad-ped0/documentacao-f/conf03/conf03\\_tema/](http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/event_pres/simp_sem/pad-ped0/documentacao-f/conf03/conf03_tema/). Acesso em: abril de 2007.

39. Tais ocupações distribuem-se basicamente na categoria dos profissionais de produção.

40. SANTAELLA, Lucia. Op. cit. p. 06-07.

41. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 73.

42. Todavia, mesmo que de modo não intencional, estes alimentam a rede que em essência procuram negar.
43. Cauquelin lembra que, no âmbito da arte contemporânea, o mecanismo de auto-consumo e de auto-exibição da arte garante o bloqueio da rede. Cf. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 79.
44. Neste artigo, utilizaremos os termos “receptor” e “leitor” como sinônimos de consumidor.
45. Cf. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 79.
46. PENNY, Simon. From A to D and back again: the emerging aesthetics of interactive art. *Leonardo Electronic Almanac*, v.4, n.4, p. 04-06, 1996. Disponível em: [http://leoalmanac.org/journal/vol\\_4\\_n04.txt](http://leoalmanac.org/journal/vol_4_n04.txt). Acesso em: em: abril de 2007.
47. O movimento de aum dado elemento (por exemplo, um *robô* ou o próprio o corpo) localizado remotamente é coordenado à distância por um ou mais receptores.
48. O primeiro grupo é denominado *teleconferencing art*; o segundo utiliza a idéia de *teleoperation*; e o terceiro permite que múltiplos usuários cooperem em tarefas ao compartilhar remotamente um *environment* virtual.
49. In: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/weissberg/presence/7.html>, p. 03-07.

exemplo, a assunção de diferentes papéis) podem ser utilizados de modo que o artista se mantenha no sistema. E é isto que curiosamente acaba contribuindo para a manutenção de sua autonomia dentro desse complexo sistema comunicacional.<sup>42</sup> Bloqueio, saturação e nominação configuram-se, portanto, como primordiais no regime ideológico da comunicação, visto que asseguram sob a eficácia produtiva dos meios e linguagens a (dis)simulação de mundos e imaginários possíveis.

Na linha do que já foi citado, alguns artistas escolhem a rede para escapar de participar dos circuitos tradicionais, agrupando-se em portais, situando-se todavia fora das regras do sistema, seja por opção ou mesmo por não reconhecimento. Outro exemplo desta vocação é a crescente formação de grupos coletivos ativistas e de comunidades digitais, que visam produzir uma espécie de “arte de subversão”, como é o caso do *Critical Art Ensemble*.<sup>43</sup>

### O consumidor<sup>44</sup> e a “obra”: uma relação intrínseca

Se até aqui a nossa intenção foi identificar as características inerentes à maneira como a arte digital é produzida e posta em circulação (o que diz respeito ao continente a ela inerente), agora esboçaremos como tais modificações interferem no registro intra-artístico, ou seja, no que se refere ao conteúdo das obras e às suas formas de recepção.

Como elemento primordial aparece o consumidor,<sup>45</sup> que quando convidado a participar dá sua anuência ao que lhe apresentam como “obra”. Admite, portanto, que o trabalho percebido, visualizado, tocado é “... de fato arte, uma vez que as obras estão expostas em um local *ad hoc*, no museu ou em galerias de arte contemporânea”.<sup>46</sup>

Tanto dentro do espaço expositivo (seja público ou privado) quanto fora dele (visto que algumas exposições são pensadas para serem acessadas *on-line*), o receptor atualiza na relação com a máquina a imagem concernente à proposta poético-tecnológica estabelecida pelo artista. Ela se faz presente ao se mostrar, seja através de impressões diversas, seja vinculada a distintas interfaces ou ainda no formato de instalações. Quando acessada *on-line*<sup>47</sup>, a interação pode dar-se: a) entre pessoas situadas em locais geograficamente separados; b) entre a pessoa e a máquina, geograficamente separada;<sup>48</sup> ou c) entre pessoas situadas geograficamente separadas, mas unidas em cooperação por meio de um *site* virtual<sup>49</sup>. Nesse caso, a imagem interativa surge, nos termos de Weissberg,<sup>50</sup> da mescla entre a unipresença física e a pluripresença mediatizada.

Em menor ou maior medida, as estratégias de inserção do consumidor no contexto da arte digital configuram-se em sua abrangência com base em projetos dos artistas. Neles, o leitor é antes de tudo o coadjuvante e age muito mais como operador, ativador, continuador e atualizador daquilo que previamente se encontra programado.

Como reforça Case,<sup>51</sup> o leitor das novas tecnologias tem de seguir certos procedimentos ritualísticos inscritos no programa e no sistema de operação, criando um aspecto performático mediado pela interação eletrônica. Ademais, diz Lichty, a utilização de distintas interfaces (da tela, passando pelo *palm*, pelo corpo, em direção ao espaço) torna visíveis sistemas de produção, consumo e representação que ilustram a ecologia possível dos signos dentro de uma cultura da ubiqüidade.

Contudo, um dos desafios na recepção da arte digital é, para Paul,<sup>52</sup> engajar a audiência por um período longo o suficiente para permitir que a obra desvele o seu conteúdo. Esse tipo de obra exige certa familiaridade do leitor em relação à interface.

Em sua grande maioria, as interações fazem com que o consumidor interaja com a obra, no sentido de pô-la em permanente movimento. Tais condutas são efetivadas por meio de ações sucessivas que mantêm uma ressonância dialógica, garantindo ao receptor desempenhar (em instâncias distintas) o duplo papel: o de *eu* e o de *tu*.<sup>53</sup>

No entanto, em alguns casos, a ação dos consumidores pressupõe critérios distintos de apropriação da obra, que podem passar a enriquecer e transformar a informação que circula ou que está estocada nos terminais, agindo com base em uma interatividade não-trivial, de conteúdo ou real.<sup>54</sup> Nesses casos, a imagem gerada tem, afinal, a possibilidade de se configurar por meio de uma coletividade. Tais trabalhos, geralmente disponíveis *on-line*, são “recriados” pelas ações da audiência. Muitas vezes, a imagem se apresenta com base na entrada de dados dos receptores, mudando de configuração conforme as escolhas e combinações estabelecidas.

Na perspectiva de favorecer a “autonomia” do receptor, alguns trabalhos<sup>55</sup> propõem diferentes formas de interação, que criam singulares experiências audiovisuais generativas e criativas. A interferência é adicionada ao sistema na condição de modificar as variáveis que o governam, portanto, crescendo e possibilitando a visualização de distintas e imprevisíveis composições.<sup>56</sup>

Casos como esse e como os citados por Paul<sup>57</sup> que potencialmente envolvem a audiência no processo de recriação, podem encaminhar a discussão para a problemática de uma *public curation*. E o que disto pode decorrer é o aparecimento de novos modelos de curadorias que venham a refletir a demanda de gostos e desejos dos receptores. Demanda esta que, a nosso ver, surge no intuito de alimentar toda a rede aqui tratada, e que mantém, de acordo com o grau de engajamento em que se encontre a recepção, uma ideologia da competência.

De todo modo, o que se busca na arte digital é o contínuo desafio de colocar o receptor sempre em novas situações. A cada passo lhe é solicitada uma decisão para continuar, ou melhor, para fazer parte do jogo que a obra impõe. Ele age muito mais por analogias, por gestos, por movimentos, não necessariamente

50. *Apud* LICHTY, Patrick. *Building a culture of ubiquity*, (s.d.), p. 02. Disponível em [www.voyd.com/ubi/](http://www.voyd.com/ubi/)

51. PAUL, Christiane. *Op. cit.*, p. 02.

52. Contudo, aqui não consideramos o comum pressuposto de que por este motivo ele venha, necessariamente, a ser um co-autor.

53. Para maiores detalhes, sugere-se a leitura de: TAVARES, Monica. Aspectos estruturais e ontogênicos da interatividade. In: *Estratégias e culturas da comunicação*. 1 ed. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2002, v.1, p. 39-61.

54. Como o Re:Move de Lia, disponível em [www.re-move.org/](http://www.re-move.org/)

55. Entendemos que a emergência desses sistemas se dá pelo *input* previamente dado por quem os programa e, necessariamente, atualizado a todo instante pelo trabalho colaborativo da máquina e do receptor. Enfim, a capacidade de aprendizado desses sistemas se desenvolve implicitamente, devido ao propósito do homem de treiná-la e ao dela de fazer aparecer possibilidades, de antemão programadas, mas não necessariamente previstas.

56. Os trabalhos Mark Napier's *P-Soup*, disponível em [www.potatoland.org/p-soup](http://www.potatoland.org/p-soup) e Martin Wattenberg's and Marek Walczak's *Apartment*, disponível em [www.turbulence.org/works/apartment](http://www.turbulence.org/works/apartment)

57. Os trabalhos Mark Napier's P-Soup, disponível em <http://www.potatoland.org/p-soup>, e Martin Wattenberg's and Marek Walczak's Apartment, disponível em <http://www.turbulence.org/Works/apartment>.

58. CAPUCCI, Pier Luigi. Por uma arte do futuro. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora da Unesp, 1997, p. 130.

59. Para maiores detalhes, sugere-se a leitura da tese de doutorado intitulada "A recepção no contexto das poéticas interativas" de Mônica Tavares ou do artigo homônimo da mesma autora (Cultura visual, v.5, p. 6-15, 2003).

validados a partir de uma intenção de recriação poética.

Nessa instância, a obra incorpora uma modalidade de fruição dilatada, de fácil domínio. Isso determina a possibilidade de ampliação do número de receptores, sem contudo garantir um tipo de recepção mais informada, visto que o nível repertorial necessário para o acesso à participação não exige habilidades mais específicas para tanto, pelo contrário, prioriza, ratificando Capucci,<sup>58</sup> a dimensão sensorio-motora.

De maneira geral, sem desconsiderar as especificidades de cada tipo de imagem – projetada, reativa, funcional –, as estratégias nelas inseridas (pelo menos, de modo explícito) induzem o receptor a atualizar a obra na tendência a pô-la em operação, seja como um recreio, um jogo, um entretenimento etc.<sup>59</sup>

Todavia, em outras instâncias, as propostas de interação podem chegar a incorporar e requerer (daqueles que os saibam alcançar) limiares mais complexos ou melhor dizendo, níveis de leitura que demandam (de modo implícito) a habilidade do receptor em reconhecer aquilo que a imagem tem de difícil. Nesse patamar gera-se um processo em que as estratégias de inserção se dão na perspectiva de seletivamente alcançar um tipo de leitor que tenha condições de reconstruir as propostas de significação, reforçando portanto uma competência e uma especialização, mesmo no grupo dos consumidores.

Sem abandonar a pretensão de gerar a desautomatização, a imagem interativa se apresenta predominantemente na busca pelo impulso do prazer como conciliador entre o sensível e o inteligível, evidenciando assim o seu caráter recreativo.

Demarca-se, de um lado, como democrática, visto que dá acesso e alcance a todo e qualquer receptor que dela toma parte; mas, de outro, em níveis de leitura mais exigentes e complexos, pode ainda firmar-se secretamente na manutenção da congenialidade do artista. Nesse caso, a imagem propõe um tipo de leitor com capacidade metalingüística, que lhe permita transpor os limites de um desfrute simplesmente expandido.

Enfim, o que aqui se pretendeu foi justamente trazer à tona os agentes envolvidos (produtores, consumidores e obra) no sistema da arte digital, destacando os papéis passíveis de serem por eles desempenhados.

### Entre o estético e o comunicacional

Pensar as relações entre o estético e o comunicacional no contexto da arte digital remete-nos necessariamente à perspectiva de considerar que parâmetros circunscrevem o entendimento do contexto a ela inerente.

Retomando a afirmação de Rubert de Ventós, na fala de Goodman<sup>60</sup>, a questão não é se perguntar "O que é arte?", mas "Quando existe arte?" Essa questão reafirma o desvanecimento dos critérios clássicos de valoração da obra. Há

60. *Apud* JIMENEZ Marc. *O que é estética?* São Leopoldo, RS: Ed. UNISINOS, 1999, p. 384.

muito que esses tradicionais parâmetros parecem desaparecer. É o que emerge na história a partir do trabalho de Duchamp ou da obra de Warhol<sup>61</sup>, que a seu turno, alimentam o desfalecimento dos critérios que sustentavam o sistema de arte tradicional, enunciando ao mesmo tempo os princípios da arte contemporânea, predominantemente vinculada à esfera da comunicação.<sup>62</sup> O que daí sobressai é o aparecimento de diferentes pensamentos filosóficos e o fracionamento dos sistemas artísticos.

No que tange à arte digital, se a necessidade de manutenção da circularidade das redes de comunicação garante, por um lado, de modo não conflituoso a prioridade do continente em relação ao conteúdo das obras, esse tipo de arte tem buscado, por outro lado, instaurar o impulso do prazer como conciliador entre sensível e inteligível. Para tanto, necessita do receptor que, colocado como “sujeito operativo”,<sup>63</sup> destaca-se mais pelo seu poder de produção do que por sua capacidade de reflexão e de interpretação.

O receptor experimenta, no intuito de encontrar novas e outras formas de perceber a obra. É nesse “jogo” – aberto a tudo – que a obra se mostra como um campo de possibilidades a serem experimentadas. Pouco a pouco e por meio de um espírito lúdico, o receptor vai apreendendo as leis que sugerem a interação. É por meio desse tipo de fruição que os significados da obra se deixam construir, e é a obra em si mesma – tal qual se apresenta ao receptor – que o interpela, incitando-o à reflexão e sugerindo-lhe novas descobertas.

Assim sendo, de modo paradoxal, as especificidades dos princípios – rede, bloqueio, redundância, nominação e construção da realidade –, que generalizam a circularidade das ações inerentes ao sistema da arte digital, sustentam o discurso de uma autonomia artística na produção de conteúdos comunicativos cada vez mais recreativos. Tais especificidades dão suporte à incessante busca pelo pólo da recepção, cada vez mais fiel, como garantia para a instauração de uma “democratização” da sociedade e de novos critérios estéticos.

Há muito já não mais predomina a produção das chamadas “obras de arte”. Antes de mais nada, o que de modo geral se percebe é a criação de “produtos culturais” que sustentam a nova demanda artística. Misturam-se as categorias de obra e os papéis dos atores.

Mesclam-se os discursos de glorificação da imagem da arte e os paradigmas de uma nova realidade social, em que prevalece a operação circulatória da rede, tendo como suporte logístico os meios de comunicação.

Mesmo com suas prerrogativas de uma democratização da produção e de uma socialização da recepção, são inegáveis as estreitas relações da arte digital com a manutenção desse apoio logístico. O seu vínculo com as novas tecnologias da comunicação é constitutivo, o que implica um conjunto de interesses heterônomos que sustentam as relações existentes entre as esferas ideológica, cognitiva, artística e técnica, que, envolvidas na dimensão cultural, inegavelmente

61. Cauquelin define Duchamp, Warhol e Leo Castelli como “embreantes”, visto que se firmam como anunciadores de uma nova realidade. Cf. CAUQUELIN, Anne. Op. cit., p. 88.

62. Cauquelin admite que é necessário distinguir entre arte contemporânea e arte atual. Ela define como “arte atual” (ou dita pós-moderna) o conjunto das práticas executadas sem preocupação de distinção de tendências. A arte atual designa o heterogêneo. Nela convive-se com práticas ligadas à tradição histórica da arte e com práticas que, desprezando um conteúdo formal, tornam-se presentes na transmissão pelas redes. Para a autora, três linhas de trabalho são representativas desse tipo de arte: a) a que está ligada ao pensamento duchampiano; b) a que reage a essa conduta; e c) a que está vinculada às novas tecnologias da comunicação. Cf. Idem, p. 129, 134.

63. QUÉRÉ, Louis. Op. cit., p. 113-114.

alimentam a circularidade do sistema de rede.

Uma nova estética já está entre nós! Como complementa Carchia:<sup>64</sup>

64. CARCHIA, Gianni. Estética. In: CARCHIA, Gianni; D'ANGELO, Paolo (Orgs.). *Dicionário de estética*. Lisboa: Edições 70, s.d., p.113.

65. JIMENEZ, Marc. Op. cit., p. 389.

*No final do percurso histórico moderno, a estética parece predisposta a iniciar um novo e diferente encontro com a arte, vista já não como figura do espírito destinada à dissolução, mas como vestígio, sinal daquilo que a história humana esqueceu ou reprimiu ao longo do seu desenvolvimento. Deste modo, o não idêntico, o específico individual, que a estética parecia querer recuperar após a experiência histórica, vem a ser entregue à anamnese da natureza e do mito. Isto não significa a dissolução, juntamente com os fundamentos da estética idealista, do gosto e da beleza. Pelo contrário, estes âmbitos vão ao encontro de uma experiência de renovada fundamentação num contexto de universalidade que, também por causa da globalização da história, não pode deixar de ser transcultural, ultra-histórica, ou seja, natural.*

Demasiadamente perto da “mundalidade”, a estética afinal “cede às modas efêmeras e renuncia à sua vocação filosófica que é a de ver “além”<sup>65</sup>. Diante da cotidianidade, a estética se transforma. Passa a circular, como indica Jimenez<sup>66</sup>, nos parques de diversão da cultura, conformando as experiências subjacentes à produção de sentido não só da arte, mas também dos produtos culturais da sociedade contemporânea.

Todavia, como diz Perniola,<sup>67</sup> com base em Bourdieu, é preciso pensar em uma nova síntese estética, que tome, sob a égide de “uma economia dos bens simbólicos, todas as atitudes, comportamentos, ações ou, numa palavra, todos os *habitus* guiados por aquele ‘desinteresse interessado’” .

Assim, dada a identificação do regime ideológico que sustenta a arte digital, o que ele nos faz ver é uma operação circulatória de produção de sentido, sustentada na fronteira entre o estético e o comunicacional. Se o comunicacional é que garante a manutenção da rede e a circulação da informação (e do poder), o estético, pelo contrário, é que assegura de modo renovador a função de implicação dos agentes desse processo cíclico.

Os produtores e receptores se vêem, portanto, distendidos entre aquele elemento homogeneizador que suprime a diferença e o elemento socializador que, como hábito, “implicaria” (em alguns casos, até implica) o reconhecimento distante do interesse econômico.

Garante-se, pois, uma fratura, um limiar na forma como se procede à experiência cotidiana. Volta aos sentidos!?! No contexto da arte digital, o papel do receptor se distende então entre o sensível e o comunicativo. O que sustenta, portanto, a experiência dessa categoria artística é “[o] perceber fisicamente um modelo teórico e [o] compreender formalmente as sensações físicas”.<sup>68</sup>

### À guisa de conclusões

Transformações em curso levam-nos a reflexões, à busca de caminhos que talvez tragam a possibilidade de uma comunidade que se reinvente pela mediatização das redes telemáticas e do numérico. Nesse caso, estaríamos a procurar

68. Quéau *apud* GUIMARÃES, César. O novo regime do visível e as imagens digitais. In: VAZ, Paulo; CASA NOVA, Vera (Orgs.). *Estação imagem: desafios*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2002, p.157.

uma via que se sustente, como afirma Berger, “de um lado, [no] libertar-se do passado, sem negá-lo; de outro, [no] construir o futuro, sem o pré-determinar”,<sup>69</sup>

Desse modo, ao seguirmos a trilha do fundamento estético da comunicação, é possível que estejamos nos deparando com paradigmas de arte, que garantiriam a não separação entre objeto e sujeito e a volta à estesia. É isso o que Parret<sup>70</sup> propõe ao recuperar o conceito de *sensus communis* kantiano, entendendo-o na tensão entre “socializar a *aisthêsis*” (vinculado à sinestesia)<sup>71</sup> e “sensibilizar o social” (relacionado à intercorporeidade).<sup>72</sup> Seja qual for o tipo do sistema, o que este põe em marcha, como já dizia Berger,<sup>73</sup> são idéias, meios, pessoas, coisas e instituições. Desse modo, acreditamos ter aberto uma direção para responder a pergunta proposta no título do artigo.

#### Bibliografia complementar:

DEBRAY, Régis. Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

RUBERT DE VENTÓS, Xavier. La estética y sus herejías. Barcelona: Editorial Anagrama, 1974.

#### Outras fontes:

MOVING THEORY INTO PRACTICE: digital imaging tutorial. Disponível em: <http://www.library.cornell.edu/preservation/tutorial/intro/intro-01.html>. Acesso em: abril de 2007.

WEB NET MUSEUM. Disponível em: [http://webnetmuseum.org/html/en/index\\_presentation\\_en.htm](http://webnetmuseum.org/html/en/index_presentation_en.htm). Acesso em: abril de 2007.

Monica Tavares é doutora em Artes pela Universidade de São Paulo (2001), mestre em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (1995) e possui graduação em Arquitetura pela Universidade Federal da Bahia (1982). É pesquisadora do CNPq e docente do Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP.

69. BERGER, René. Tornar-se os primitivos do futuro. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora da Unesp, 2003, p. 39.

70. PARRET, H. A *estética da comunicação: além da pragmática*. Campinas: Editora da UNICAMP, 1997, p. 197-198.

71. Parret admite que a noção de *aisthêsis koinè*, de Aristóteles, prefigura a idéia de sinestesia (Idem, p. 63). Entende que a *aisthêsis koinè* mantém concordância com as idéias peirceanas de experiência estética. Lembra que o sentimento de imediaticidade é fundamentalmente afetivo e sugere que o conceito aristotélico de sinestesia e a noção do hipo-ícone metafórico estabelecem reciprocidade devido as relações internas de analogia. Cf. também PARRET, H. Fragmentos peirceanos sobre a experiência estética. *Face*, São Paulo, v.3, n.2, p.217-228, jul./dez. 1990.

72. Parret refere que a noção de intercorporeidade, de Merleau-Ponty, aponta para uma fenomenologia da fusão, aonde aconteceria a união entre o que vê e o que é visto. Cf. PARRET, H. Op. cit. (1997), p. 200.

73. BERGER, René. Op. cit. (1977), p. 25.