Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Entre o estético e o comunicacional: considerações sobre arte digital na sociedade midiatizada[1]

Between the aesthetic and the communicational: considerations about digital art in mediatized society

Aline Corso[2]

Resumo: A proposta deste trabalho consiste de um ensaio no intuito de acionar reflexões empíricas que estão sendo levadas em consideração para a constituição da minha tese de doutorado, que se insere na interface entre os campos da Comunicação, Arte e Tecnologia, com um primeiro olhar direcionado para as audiovisualidades e ao estabelecimento da degeneração e da regeneração da arte digital enquanto qualidades tecnoculturais, compreendendo seus modos de agir semeados por temporalidades.
Palavras-chave: Arte digital; Midiatização; Circulação; Tecnocultura.

Abstract: The proposal of this work consists of an article in order to set empirical reflections that are being taken into consideration for the constitution of my doctoral thesis, which is inserted in the interface between the fields of Communication, Art and Technology, with a first directed look for audiovisuals and the establishment of the degeneration and regeneration of digital images as technocultural qualities, including their ways of acting sown by temporalities.
Keywords: Digital Art; Midiatization; Circulation; Technoculture.

[1] Trabalho apresentado ao IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS.
[2] Doutoranda em Comunicação (UNISINOS) na linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais com bolsa na modalidade CAPES/PROEX taxa. Contato: aline.corso@gmail.com

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

> "O mundo das interfaces é o reino privilegiado da nova arte, não somente porque ele constitui um ambiente acessível à pesquisa, mas porque ele representa uma metáfora tecnológica dos sentidos". Derrick de Kerckhove

Os processos midiáticos, como fenômenos contemporâneos (complexos e em processo), precisam ser descritos, pois partem da passagem de uma sociedade dos meios para uma sociedade em vias de midiatização. De maneira breve, por mediação normalmente compreendemos o emprego de um meio para comunicação e interação, e o estudo da mediação se dedica sobre o impacto da mídia em circunstâncias comunicativas próprias. Já o estudo da midiatização esquadrinha as transformações no papel da mídia na sociedade e, por consequência, na cultura contemporânea, fornecendo dados sobre a influência da mídia nos processos comunicativos.

Assim, recordo Gomes (2016, 2017), quando afirma que a midiatização é o conceito-chave para descrever o presente, a história dos meios e as mudanças comunicativas que ocorrem na sociedade. Já no viés de Ferreira (2017, p. 361-364), os meios são "semio-técnico-sociais" e "explicitam, em materialidades, representações e pensamentos de atores e instituições", ou seja, compreende a construção de procedimentos de "produção, recepção e circulação", que acionam "novos sentidos, realidades e interpretações" sociais. É essencial refletir sobre as interações sociais mediadas por tecnologias e, em consonância com a área de concentração do PPGCCOM da UNISINOS, sobre culturas e sistemas comunicacionais que englobam procedimentos "de ordem interacional e informativa, tanto pela observação de objetos específicos nestas angulações como no estudo de relações entre elas" (Unisinos, 2020, *online*).

Pretendo, portanto, neste breve texto, fazer algumas inferências sobre o meu objeto de pesquisa enquanto caso midiático, considerando que dois elementos influenciam os processos comunicacionais contemporâneos: a tecnologia (e a sua amplificação com lógica comercial sobre o espaço comunicacional) e midiático (em seus variados aspectos de difusão e produção de valor).

***

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

É impossível pensar a cultura contemporânea sem nos referirmos à técnica, pois a mesma tem um papel central em toda a cultura humana e na sociedade. Temos as proposições de McLuhan, Benjamin e Flusser que analisam os meios enquanto articuladores da cultura - em linhas gerais, a cultura sempre será tecnocultural, pois implica em relações do cotidiano com a tecnologia (Lister et al., 2009). No âmbito das humanidades, a tecnocultura, para Shaw (2008), articula a produção artístico-cultural com o desenvolvimento tecnológico e pensar tecnoculturalmente "envolve considerar o surgimento e desenvolvimento dos meios de comunicação e representação como resultantes de processos de mútuo contágio entre tecnologia e cultura, ou ainda, trazer a dimensão da técnica enquanto um construto cultural" (Fischer, 2015, p. 64).

Vivemos em uma sociedade midiatizada e softwarizada e diversos autores estudam o fenômeno

> sob a perspectiva da ingerência dos softwares na cultura e propõem que estudos de software sejam feitos também na Comunicação, sobretudo com vistas à comunicação audiovisual (...) os estudos da imagem precisam considerar questões éticas, estéticas e técnicas da cultura, dentre as quais a mediação do software já estaria contemplada como uma das atualizações possíveis da técnica (Kilpp e Montaño, 2015, p. 8).

Fischer (2010) propõe pensar em um modo de produzir pesquisas de audiovisual com uma "visada tecnocultural", onde a técnica comove a sociedade e vice-versa, e Kilpp (2010, p. 20) versa sobre uma "audiovisualização da cultura sem precedentes", onde tudo (incluindo coisas consideradas triviais) têm potência para se tornar audiovisuais, e propõe a reflexão: "qual a natureza imagética desse audiovisual e dessa cultura?".

Estamos imersos em uma multiplicidade de audiovisualidades e, nessa ambiência, é relevante definir o que é imagem. O conceito ultrapassa o seu significado concreto - para Bellour (1993, p. 214) o problema está na diversidade de "modos de ser da imagem" e, na perspectiva de Ruiz (2004, p. 46), "toda imagem é uma produção de

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

sentido". Essencialmente, o ser humano, antes de pensar as "coisas", as imagina, para, assim, produzir significados - não reconhecemos nada de imediato e necessitamos de uma mediação. A mediação entre "a coisa" e a "representação" é dada pela imagem, que produz sentidos, na concepção de Bergson (1999), e o corpo está no centro dessa percepção. Ainda, o movimento que sucede é da "coisa" para nós e não de nós para a "coisa". Kilpp (2013) provoca a pensar as imagens na perspectiva de "como, por que e o que (n)as imagens me olham?" e "o que eu vejo nas imagens?", alicerçada nas ideias de Didi-Huberman (1998).

Considerando que os artistas sempre buscaram inovação no campo da criação, a arte criada a partir de computadores se manifesta como arte contemporânea, resulta da evolução técnica da imagem e é um dos eventos mais importantes da história da arte pós-fotografia. Em contexto tecnocultural e motivado pela difusão das tecnologias da comunicação, o mesmo encoraja artistas e modifica o cenário da criação de obras - essa tendência, vale frisar, não é apenas do contemporâneo - conforme afirma Manovich (2001) - as novas mídias potencializaram o que as vanguardas pretendiam.

Fazendo algumas reflexões sobre a imagem no âmbito da arte, recordo dos estudos de George Dickie, ao se referirem que a teoria institucional da arte começou a considerar a obra de arte como um sistema de relações que sempre incluiria um *artista* (uma pessoa que compreende e participa no desenvolvimento da obra de arte), um *artefato* (a ser apresentado ao um público do mundo da arte), um *público* (ou seja, um grupo de pessoas pronto para entender o que é apresentado a eles), um *sistema no mundo da arte* (uma estrutura que permite ao trabalho ser apresentado) e o *mundo da arte* (um ecossistema artístico). Logo, uma obra nunca é autônoma ou intrínseca, mas sim definida pelo seu complexo modo de existência - nesse sentido, a arte "toma forma", "vive", "morre" e pode ser "trabalhada" para manter a sua continuidade.

Já Santaella, no livro "Por que as comunicações e as artes estão convergindo?" (2005), nos dá pistas quanto a indissociação dos campos, nos ajudando a compreender que essa convergência se dá com o início da cultura de massas (que aproxima a cultura erudita da popular), ampliando o acesso às artes, e Benjamin, em "A obra de arte na era

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

de sua reprodutibilidade técnica", já abordava, no século passado, as modificações ocorridas na elaboração das obras, bem como os novos sentidos resultantes da reprodução em larga escala, nos levando a discutir, entre outros assuntos, a democratização da cultura. Domingues (1997), complementarmente, afirma que a arte hoje deixou de ser um produto da mera expressão do artista para se constituir como um evento comunicacional.

Manovich afirma que a história da arte "não é apenas sobre a história das suas inovações estilísticas, mas, também, a história das novas formas de interfaces desenvolvidas pelos artistas-cientistas (Manovich, 2001, p. 67). O autor afirma que a interface se torna não somente um dos elementos primordiais da sociedade informática, como, também, um elemento que permite romper com a velha dicotomia entre forma e conteúdo, já que "o conteúdo e a interface se mesclam de tal forma que não podem ser mais pensados como entidades separadas" (*idem*).

Por ter suporte computacional, a arte digital é intrinsecamente volátil e, por muitas vezes, instável, e possui, portanto, problemas para a sua preservação. Assim, podemos colocar em questão as estratégias convencionais pelas quais a sociedade preserva, cuida e reexibe os artefatos culturais criados com ou sobre formatos de mídia efêmeros.

> Os avanços tecnológicos, sejam nos campos físicos da construção de dispositivos (hardwares) ou por questões de evolução da linguagem computacional (programação de softwares), incidem de forma preponderante na continuidade, na adaptação, na inovação e/ou descontinuidade dos trabalhos artísticos desenvolvidos. Assim, no cerne do seu desenvolvimento, a arte digital contempla também seu maior desafio: se manter acessível e existente ao longo do tempo (Artes Digitais, 2020, *online*).

Hoje, no debate sobre as obras criadas a partir de suportes computacionais, existe uma grande interrogação na academia acerca de qual terminologia deve ser empregada (arte computacional, arte cibernética, arte eletrônica, arte digital, arte

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

tecnológica, artemídia, tecnoimagens, etc.). O teórico brasileiro Arlindo Machado, especialmente no livro "Arte e Mídia", declara que o vocábulo "artemídia" é a forma aportuguesada do inglês "*media arts"* e "tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão" (Machado, 2007, p. 7). Para o presente trabalho, opto pela expressão "arte digital", visto que ainda não explorei e tampouco decidi qual termo utilizarei na tese.

Se pensarmos, de forma literal, na expressão "arte da mídia", ela acaba se tornando redundante (afinal, toda arte é arte da mídia, já que necessita de um "meio" para que seja comunicada ao público - exemplo: papel, barro, CD, etc.), porém, se esse tipo de arte é criada, distribuída, armazenada e arquivada via computadores, ela é uma obra de arte que está relacionada ao conceito de "tempo", já que "move", "flui" e "muda" - em contraste com outras obras "constantes" (como desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia, etc.). De forma complementar, para Arantes (2005, *online*), a artemídia tem "ações efêmeras e desmaterializadas, obras em processo, construídas coletivamente, que conseguem, muitas vezes, a árdua tarefa de conciliar o circuito da arte ao ambiente das mídias e das tecnologias informacionais". O seu lugar no mercado da arte ainda é incerto, portanto, os artistas se estabeleceram em laboratórios e ambientes acadêmicos, com o desafio de conquistar a atenção do público e instituições, encurtando a distância entre arte "tradicional" e "digital".

As obras de arte digitais, produtos do tempo presente, possuem efemeridade matérica e resultam em problemas de conservação e manutenção permanente. Como se sabe, as obras, especialmente as mais recentes, rapidamente tornam-se inacessíveis, em função da acelerada transformação dos equipamentos e por serem produzidas em mídias e suportes não duráveis.

De acordo com uma declaração publicada no *site Media Art History* (2020, *online*, tradução nossa), nos últimos quarenta anos, a arte digital se tornou uma parte significativa da nossa cultura e, embora esteja presente em festivais, projetos de pesquisa, exposições, entre outros, "a pesquisa ainda é considerada marginal em

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

universidades, museus e arquivos". Como resultado das rápidas mudanças tecnológicas, muitas obras não podem mais ser mostradas ou estão desaparecendo por questão de obsolescência tecnológica. Se isso não for solucionado, "enfrentaremos a perda de uma forma de arte que é uma parte central de nossa cultura digital pós-industrial. Até o momento, não existem campanhas globais sistemáticas de preservação e documentação". Trazem, como metas, "estabelecer estruturas de financiamento internacionais e sustentáveis e apoiar associações/instituições internacionais para dados compartilhados". A lista de signatários é composta por artistas e pesquisadores renomados. Um dos principais pontos levantados é a "promoção de novas maneiras de compreender a arte midiática, ciência, tecnologia e suas histórias", visando a preservação da memória das imagens de arte digital.

***

O termo memória é referente a conservação do passado, não daquilo que desapareceu ou acabou, mas sim o que se manteve. O conceito pode ser analisado sob três diferentes aspectos (memória humana, memória artificial e memória social) e em diferentes angulações: memória virtual (Lévy, Bergson), memória coletiva (Halbwachs), narrativas (Benjamin), lugares de memória (Nora), coleções (Pomian), transmissão (Vernant), cultura e política (Huyssen), entre outros. Para a presente tese, os conceitos de *duração*, de Bergson, e *lugares de memória*, de Nora, se manifestam como importante norte teórico.

Para Bergson (2011, p. 69) memória é "a sobrevivência das imagens passadas, e estas imagens irão se misturar a percepções do presente e poderão inclusive substituí-las". O tempo bergsoniano verdadeiro é duração, não o tempo cronológico (do relógio) - e, portanto, é um movimento do passado em relação ao presente, frente às possibilidades futuras. Duração propicia a coexistência entre passado e futuro. Duração é continuidade e é aí que se sucedem as diferenças de condição (virtual e atual), logo dizer que algo é virtual significa afirmar que o mesmo é capaz de se atualizar, "vir a ser". Já o atual é a maneira como o virtual se apresenta. Chamo a atenção de que virtual e real não são

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

opostos, visto que o real é sempre um deslocamento (de virtuais para atuais). Kilpp e Weschenfelder, sobre a perspectiva do atual e virtual, afirmam que

> estão sempre se alternando na intuição que temos da duração. A duração, sob essa perspectiva, seria o fluxo da memória (e das imagens-lembrança) enrolando-se ou desenrolando-se em todas as direções possíveis ou, principalmente, imagináveis. Embora o hábito, a necessidade de agir e o pensamento pareçam nos dizer que para ir ao passado precisamos retornar no tempo-espaço histórico desse fluxo, e buscar lá atrás algo que supostamente já foi, para Bergson trata-se, ao invés, de perscrutar os modos como o passado invade ou assombra o presente, sem anúncio prévio e hora marcada para acontecer ou atualizar-se no presente (Kilpp e Weschenfelder; 2016, p. 34).

Entendo, desse modo, que todo objeto de mídia possui memória - do mesmo modo em que há um corpo que percebe (para agir) e há o corpo que é uma imagem -, podendo conter em si um caráter aurático (ao tratarmos de obras digitais), pensando em uma ambiência tecnocultural. Logo, faz sentido pensar que a arte digital carrega consigo imagens da sua duração. Assim, posso fazer uma interface com Manovich (2001), quando afirma que um meio tende a desaparecer à medida em que as técnicas progridem, mas há, igualmente, a inclinação de que, em determinado momento, regresse em outro meio, assumindo uma nova finalidade, ou seja, se atualizando.

Se pensarmos nas questões técnicas, por um lado temos a degeneração - que se dá pela obsolescência de *hardware* e *software* -, por outro temos múltiplas possibilidades de regeneração/atualização das obras - que podem ser via armazenamento (no caso do *hardware*, podem ser colecionadas peças e, em *software*, podem ser pensadas formas de guardar as linhas de código com segurança, como por exemplo, na nuvem), emulação ("simula" o comportamento do *software* original), migração (transferência de dados de um formato para outro, via “cópias”), reinterpretação (faz a transferência de um meio de armazenamento para outro), entre outros. Cabe frisar, entretanto, que cada estratégia possui limitações particulares.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Enquanto verbete (Michaelis *On-Line*, 2020, *online*), a palavra "regeneração" remete ao restabelecimento de algo que foi destruído ou sofreu alguma alteração e os conceitos de degeneração/regeneração são desenvolvidos por Chun no texto "*The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory*" (2011), que versa sobre os arranjos temporais em uma tecnocultura contemporânea. Para a autora, que aprimora os conceitos na visão da memória digital, a mesma é frequentemente vista como estável e eterna, porém enfatiza o seu esquecimento e apagamento (porque, erroneamente, memória é, frequentemente, associada a um arquivo). O digital não é eterno, mas também não é efêmero, e o "duradouro do efêmero" seria a figura que possibilita compreender a natureza específica da mídia digital com relação à lógica arquivística da cultura, pois "mídias digitais são degenerativas, esquecíveis, apagáveis (...) o dispositivo e seu conteúdo são assíncronos, não se esvaem juntos" (Chun, 2011, 193-194). A regeneração, portanto, torna a memória possível, criando um "novo", que seria a atualização.

Já Fischer, no artigo "Vida, morte e pós-morte do GeoCities: memória em degeneração/regeneração e nostalgia como crítica no Projeto *One Terabyte of Kilobyte Age*" (2016), aplica os conceitos de Chun a fim de discutir "o que caracteriza os construtos de memória da web, entendidos como modelagens imageticamente arranjadas de coleções de dados referentes a produtos midiáticos" (p. 1) e passa a identificar "construtos de memória da/na *web* que ofertam modos de produzir imagens "novas" a partir de iniciativas outrora contemporâneas" (p. 6). Por construtos de memória compreendo as construções acervadas/montadas que enunciam/constroem imageticamente essas memórias no presente.

Os espaços de arquivo (biblioteca, museu, *web*) são uma heterotopia (Foucault, 2009, p. 419) na qual "todos os tempos, todas as épocas, todas as formas" se reúnem e estabelecem relações temporais e durantes. Esses lugares de memória (Nora, 1993) triangularizam tempo, metamorfose e história, manifestando "vida", em contínua atualização, ou seja, são uma forma de contestar o impacto dissolutivo da celeridade contemporânea.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

> A memória é a tradição vivida – "a memória é a vida" – e sua atualização no "eterno presente" é espontânea e afetiva, múltipla e vulnerável; a história é o seu oposto, uma operação profana, uma reconstrução intelectual sempre problematizadora que demanda análise e explicação, uma representação sistematizada e crítica do passado (...) Tudo aquilo que se tem como memória, para Nora, já não o é, já é história (Oliveira, 2009, p. 12).

Esses lugares são, concomitantemente, materiais, funcionais e simbólicos, porém nem tudo passível de ser arquivado é um lugar de memória - para ser considerado como tal, esse deve ser regido por uma "vontade de memória", ou seja, uma intenção memorialista que testifique sua identidade, não um mero registro. Os lugares de memória *on-line* não se diferenciam dos lugares físicos/materializados, desde que resultem de uma vontade de memória e explicitem significados.

> A razão fundamental de ser de um lugar de memória é parar o tempo, é bloquear o trabalho do esquecimento, fixar um estado de coisas, imortalizar a morte, materializar o imaterial para [...] prender o máximo de sentido num mínimo de sinais, é claro, e é isso que os torna apaixonantes: que os lugares de memória só vivem de sua aptidão para a metamorfose, no incessante ressaltar de seus significados e no silvado imprevisível de suas ramificações (Nora, 1993, p. 22).

Hoje, ao pensarmos em arte e seus construtos de regeneração *on-line*, é possível instigar uma reflexão acerca das estratégias convencionais pelas quais a sociedade preserva/resgata e (re)exibe esses artefatos culturais criados a partir de ou sobre os formatos de mídia com natureza instável e efêmera. Embora a fragilidade mais evidente dessa arte seja a acelerada obsolescência tecnológica (por vezes programada e não restrita a dimensão artística, afinal, o termo "obsolescência programada" está vinculado a estratégias de ciclo de vida de produtos digitais ou não), somos provocados a investigar novas estratégias de preservação e criação desses espaços de divulgação dessa produção artística. Novamente, retomando Kilpp, o exercício será o de sistematizar o que eu vejo nessas imagens.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Pretendo entender as questões alusivas a degeneração e regeneração e como são tratadas quando se "leva" a arte digital para ambientes *on-line*, ou seja, quando são atualizadas nesses lugares de memória.

***

Concordo com Braga (2019, n. p.) quando afirma que, ao se falar em midiatização", a tendência é a rápida associação aos aparatos tecnológicos. Diz o autor que "estudar as funcionalidades dos aparatos midiáticos é (...) relevante para orientarmos nesse espaço. Mas não é suficiente", portanto, devemos evitar concentrar o enfoque apenas nas funcionalidades das materialidades e considerá-las como determinantes das ocorrências sociais relacionadas a seu uso. O que importa, na verdade, é atentar ao que a sociedade faz a partir da apropriação das tecnologias, ou seja, nos (macro) processos sociais decorrentes.

Hjarvard, no artigo "Da mediação à midiatização: a institucionalização das novas mídias" (2015), aborda a questão da mídia como tecnologia material, reflete criticamente quanto às pesquisas em midiatização darem pouca atenção aos suportes materiais que "causam" a midiatização e fornece algumas hipóteses que vão desde as discussões serem promovidas por pesquisadores com inclinação às ciências humanas e sociais, logo o estudo das novas tecnologias ganharam um limitado empirismo, e um possível distanciamento de visões deterministas e mcluhanianas. De qualquer forma, "usuários e audiências não podem simplesmente usar ou interpretar as mídias de qualquer forma que preferirem; os recursos materiais e tecnológicos das mídias (bem como as suas características sociais e simbólicas) permitem, limitam e estruturam a comunicação e a interação de várias formas" (Hjarvard, 2015, p. 57).

Santaella (2012), ao recordar Flusser, Benjamin e McLuhan, chama a atenção para o fato de que os autores – com suas características antiacadêmicas - descortinaram as fronteiras para o entendimento das complexidades da revolução digital, "plantando as sementes para as novas teorias das mídias" (p. 5), pensando em como seria um futuro moldado pelas tecnologias de informação e comunicação. Esses autores são de grande importância para a minha pesquisa, especialmente no que concerne às questões

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

implicadas nas materialidades (e imaterialidades) das mídias, assim como a atenção para as sínteses históricas - pois, sem dúvida, o passado nos ensina muito sobre o presente. Com o advento do digital, muitos temas entraram em esquecimento se comparados ao fetiche do lançamento de novos dispositivos e produtos culturais contemporâneos. A preocupação vai além do teor da comunicação, estendendo-se aos estudos da técnica. Lembro de Sodré (2013, p. 252), que afirma que "o saber do passado filosófico, armazenado e congelado em sua própria história, pode embotar a inteligência do presente".

***

Como primeira ação dentro do meu objeto de pesquisa, cujo objetivo (provisório) é compreender os sentidos dados pelos ambientes *on-line* à regeneração da arte digital em uma tecnocultura contemporânea, a cartografia se anuncia como procedimento relevante de inserção. Benjamin, em diversos fragmentos de suas obras - especialmente em Passagens (2009) -, demonstra interesse pelos mapas e pela cartografia - para ele, era uma forma de falar do espaço urbano enquanto lugar repleto de afetividades e observar não somente o convencional, mas também os os detalhes que poderiam passar despercebidos por serem considerados banais - o mapeamento está ligado à ação do flanêur, o vagante da cidade, que observa esses pormenores. O procedimento, portanto, envolve a ação do tempo e o deslocamento no espaço, e coleta rastros e indícios da materialidade urbana a fim de refletir sobre questões históricas, de linguagem, de comunicação, etc.

O uso da cartografia, aqui, é método para se pensar as mídias *online*, e possibilita "me perder e me encontrar" nas diversas facetas do meu objeto, explorar caminhos não previamente definidos e, é claro, me inspirar - Canevacci (1997, p. 111) afirma que "objeto e método se constroem reciprocamente". Entendo esse vagar como um movimento para também me habituar ao objeto, além de coletar informações e suposições que, ao serem agrupadas, geram um mapa (ou um guia de orientação), onde posso construir constelações - afinal, no pensamento de Benjamin, método é desvio, mas também montagem.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

"As ideias se relacionam com as coisas como as constelações com as estrelas", nos coloca Benjamin (1984, p. 56) - as constelações são imagens agrupadas e definidas pelas suas peculiaridades - ao definir o que desejo constelar, defino, portanto a forma como será montado o mapa (em Benjamin vemos o surgimento de uma constelação a partir do recorte de alguns dados seguido de uma conexão coerente, conectando percepções e zonas de significação).

Basicamente, irei perambular por ambientes *on-line* buscando diferentes propostas que compartilham da ideia de produzir, imageticamente, uma memória da artemídia digital. No processo, eu vou reparando no que é afínico dentro dos mapas e agrupamentos, até conceber a constelação que possivelmente reconhecerei como a com maior potencial para escavar e saliento que ainda são engimáticas quais emergirão. A próxima etapa prevista associa a Arqueologia da Mídia (AM) enquanto método e teoria e a escavação e dissecação enquanto vias de ordem técnica. Felinto (2011, p. 6) afirma que a importância da arqueologia da mídia é justamente a "necessidade de olharmos mais para o passado, de modo a entender melhor o presente". O que importa na AM, inspirada na metáfora da arqueologia do saber, proposta por Foucault nos anos 1960, é compreender melhor a composição histórica dos fenômenos e surge como uma forma de revisitar as culturas de mídia em uma perspectiva histórica. A preocupação vai além do teor da comunicação, estendendo-se aos estudos da técnica.

Pretendo seguir os postulados de Fischer (2010, 2011) com relação ao agir arqueológico enquanto atitude investigativa: estar constantemente instigada pela busca de fragmentos relativos ao meu objeto, me aventurando a levar a minha problematização sob perspectiva de observação dos produtos culturais e me indagando sobre quais informações conseguiria obter e utilizar. Nesse processo, vou me interrogar sobre o processo de escavação dessas informações - os ambientes *on-line* serão, provavelmente, tanto ferramenta como sítio arqueológico.

***

Fazendo uma ancoragem com o meu objeto e entendendo que o mesmo só pode ser lido a partir de técnicas mediativas, penso que a tese pode abarcar algumas

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

importantes inferências como: a) interfaces e mediações entre produção artística, tecnologia e cultura midiática na contemporaneidade; b) aspectos estéticos dos processos comunicacionais; c) tensões entre a dimensão estética dos processos comunicacionais e a dimensão comunicacional das manifestações artísticas nas mídias; d) hibridismos entre linguagens e gêneros da arte nas mídias e as formas da interatividade nos processos de produção de sentido; e) produção estética, experimentalismo autoral e indústria midiática e f) questões sobre produção, circulação e consumo da arte digital.

***

Quanto a arte digital no contexto da circulação midiática, encontramos "os princípios de conexão (obras em rede), a liberação da emissão (autor/espectador/usuário fundem-se) e a reconfiguração (dos formatos artísticos anteriores com as crises de conservação, recepção, etc.) em ação" (Lemos, 2005, p. 4) – essa circulação/recirculação por meio da *web* confere aspectos de singularidade, dada a sua contínua atualização. Esse sentido de atualização agrega às obras digitais uma permanência ampliada na cena midiática – aqui penso no raciocínio benjaminiano (1996) de *aura/reprodutibilidade/autenticação* – quando a autenticidade perde o sentido defronte das novíssimas técnicas de produção e reprodução das obras, promovendo uma democratização ao acesso, e a dessacralização, ou seja, quando são exibidas e deslocadas de um lugar para o outro, logo resulta na necessidade da obra atingir novas características -, e até de *profanação*, de Agamben - onde "profanar não significa simplesmente abolir e cancelar as separações, mas aprender a fazer delas um uso novo" (2007, p. 75).

Latour e Lowe (2011) "atualizam" a ideia de reprodutibilidade técnica, de Benjamin, falando em "migração da aura", ou seja, da necessidade da reprodução para a sobrevivência e o entendimento das obras de arte – não é apenas a "matéria" a ser restaurada, mas sim todas as características subjetivas que o objeto transporta. Os autores, ao falarem da migração do original para a sua reprodução, propõem o termo para *fac-símile*, e defendem que a aura pode ser reestabelecida a partir do seu próprio

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

usufruto. Em suma, a aura de uma obra de arte é justamente firmada através de suas cópias e compreendê-la, em sua totalidade, é considerar a sua trajetória – desde a original até as suas sucessoras.

Aqui cabe atentar como se somam novos sentidos e como os sujeitos, na sociedade em vias de midiatização, experienciam tais obras. Isso posto, na (re) circulação de obras digitais na *web*, produção e recepção colidem (cada uma, é claro, operando com suas lógicas particulares), ali algo é desencadeado e, portanto, há lacuna para a produção de novos circuitos.

> As imagens que, historicamente, são postas à prova quanto a sua existência, ganham um novo status nessa ambiência intermidiática. As imagens são não apenas a ilustração, fotosdocumento, mas se constituem em textos e discursos que são inscritos na circulação, de tal modo que os materiais significantes encontram um espaço propício para sua permanência, reprodução ou reelaboração (Rosa, 2016, p. 84).

***

O trabalho também endereça questões sobre sentidos tecnoculturalmente constituídos sobre o conceito de memória, acima de tudo e, ao menos, três angulações comunicacionais, provocando a refletir sobre algumas questões:

a) pela estética: como a arte digital lida com as questões de memória e a dicotomia degeneração/regeneração. Também evoca questões metafóricas, como: "que especificidades estéticas/éticas depreendem a partir da pesquisa?";

b) tecnológica-informacional: a questão da preservação do *hardware*/*software* e dos arquivos/dados;

c) midiática: a pesquisa leva a pensar sobre o "meio", no caso a *web*, e os dilemas imputados na cultura do *software*. A *web* como um meio que potencializa o "registro" *versus* as redes que "lembram de tudo" e a ameaça constante ao desaparecimento.

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

O que aqui aponto pode ampliar a discussão em torno da temática, uma vez que a atualidade desse tema e o modo como ele se apresenta de maneira intensa e cadente em nosso cotidiano corroboram a necessidade de investigação sob as lentes das ciências da comunicação, dos processos midiáticos e das mídias e processos audiovisuais.

Referências

AGAMBEN, G. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

ARANTES, P. **Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital**. São Paulo: ARS, 2005.

ARTES DIGITAIS. **Estabilidade versus Instabilidade na Arte Digital: a relação com espaços Expográficos e Memória**. Disponível em: <http://artesdigitais.weebly.com/instabilidade-do-digital.html>. Acesso em: 24 jan. 2020.

BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: Ed. da UFMG/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

BENJAMIN, W. **A origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

BERGSON, H. **Matéria e Memória – Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERGSON, H. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

CANEVACCI, M. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. Tradução Cecília Prada. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

DELEUZE, G. **Bergsonismo**. São Paulo: Ed. 34, 2004.

BRAGA, J. L. Midiatização e democracia - sistema de relações no ambiente social. In: CASTRO, P. C. (org.). **Midiatização e Reconfigurações da Democracia Representativa**. Campina Grande: Eduepb, 2019.

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

CHUN, W. H. K. The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory. In: Huhtamo, E. & Parikka, J. (orgs). **Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications**. Berkeley, California: University of California Press. 2011.

DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

DOMINGUES, D. (Org). **A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias**. São Paulo, Ed. Unesp, 1997.

FERREIRA, J. Meios, dispositivos, e médium: genealogia e prospecções na perspectiva da midiatização. In: FERREIRA, J.; ROSA, A. P.; BRAGA, J. L.; FAUSTO NETO, A.; GOMES, P. G. (Org.). **Entre o que se diz e o que se pensa: onde está a midiatização?** Santa Maria: FACOS, 2017.

FISCHER, G. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: **Para entender as imagens: Como ver o que nos olha?** In: KILPP, Suzana et al (Orgs.). Porto Alegre: Entremeios, 2010.

FISCHER, G. Arqueologia e genealogia das mídias, uma articulação necessária. **Revista IHU**, Ano XI, 2011. Disponível em: <http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=4109&seca o=375>. Acesso em: Acesso em: 31 ago. 2020.

FISCHER, G.. I don´t wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados. In: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla; MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (Org.). **Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015.

FISCHER, G. Vida, morte e pós-morte do GeoCities: memória em denegeração/regeneração e nostalgia como crítica no Projeto One Terabyte of Kilobyte Age. **XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: São Paulo, 2016. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2977-1.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2020.

_____. Cinema em devir nos games: por um olhar arque-genealógico nas interfaces culturais. In: Gerbase, Carlos. Freitas, Cristiane (Org.). **Cinema em choque: diálogos e rupturas**. Porto Alegre: Sulina. 2013.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

GARCÍA, L.; MONTERO VILAR, P. **The Challenges Of Digital Art Preservation. e-conservation. 2010.**

GOMES, P. G. Midiatização: um conceito, múltiplas vozes. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, maio, junho, julho e agosto de 2016.

_____. Os processos midiáticos. In: ___. **Dos meios à midiatização: um conceito em evolução**. São Leopoldo: UNISINOS, 2017.

HJARVARD, S. Da mediação à midiatização: a institucionalização das novas mídias. **Revista Parágrafo**, v. 2, n. 3, 2015, p. 51-62.

KILPP, S. **A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em *reality shows***. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

KILPP, S. Como ver o que nos olha. In: KILPP, S.; FISCHER, G. (Orgs.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.

KILPP, S; MONTAÑO, S. Audiovisualidades, tecnocultura e a pesquisa em comunicação. In: KILLP, S. et al (Org.) **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

KILPP, S; WESCHENFELDER, R. O invisível no plano cinematográfico: rastros de Benjamin e Bergson. In: **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 35, p. 27-40, jan./abr. 2016.

LATOUR, B.; LOWE, A. The migration of the aura, or how to explore the original through its facsimiles. In: T. Bartscherer (Ed.). **Switching codes** (pp. 275–298). Chicago: University of Chicago Press, 2011.

LEMOS, A. **Ciber-cultura-remix**. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Acesso em: dez. 2020.

LISTER, M.; J. DOVEY, J.; GIDDINGS, S.; GRANT, I.; KELLY, K. **New Media: A Critical Introduction**. Second ed. New York: Routledge, 2009.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MEDIA ART HISTORY. ***Site* oficial**. Disponível em: <https://www.mediaarthistory.org/declaration>. Acesso em: 06 dez. 2020.

MICHAELIS ON-LINE. ***Site* oficial**. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br>. Acesso em: 04 set. 2020.

NORA, P. **Entre Memória e História: a Problemática dos Lugares**. Projeto História, n. 10, dez. 1993, p. 7-28.

OLIVEIRA, A. M. de. Arte como lugar da memória. **Travessias**, n. 1, v, 3, 2009. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/3211>. Acesso em: 10 set. 2020.

ROSA, A. P. De reflexos a fagias: Os níveis de circulação e apropriação midiática das imagens. In: G. Cingolani, & B. Sznaider (Eds.). **Nuevas mediatizaciones, nuevos públicos** (pp. 77-97). Rosário, Argentina: UNR Editora, 2016.

RUIZ, C. B. **Os paradoxos do imaginário**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.

SANTAELLA, L. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SANTAELLA, L. **Flusser: um pensador visionário**. Simpósio Flusser em Fluxo. Universidade Federal do Ceará, 2012. Disponível em: <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/santaella-pensador.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2020.

SODRÉ, M. O socius comunicacional. In: VERÓN, E.; FAUSTO NETO, A.; HEBERLÊ, A. L. **O Pentálogo III: Internet, viagens no espaço e no tempo**. Pelotas: Editora Cópias Santa Cruz, 2013.

SHAW, D. B. **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg, 2008.

UNISINOS. ***Site* oficial**. Disponível em: <http://www.unisinos.br/mestrado-e-doutorado/comunicacao/presencial/sao-leopoldo>. Acesso em: 23 out. 2020.