Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 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

Palavras-chave: Arte digital; Midiatização; Tecnocultura.

"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

A proposta deste trabalho consiste de um exercício reflexivo e crítico no intuito de acionar reflexões empíricas que estão sendo levadas em consideração para a constituição da minha tese de doutorado.

Os processos midiáticos, como fenômenos contemporâneos (complexos e em processo), precisam ser descritos, pois partem da passagem de uma *sociedade dos meios* (midiática) para uma *sociedade em vias de midiatização* (midiatizada). 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

[1] Trabalho apresentado ao IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

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. Sob essa ótica, é um conceito que descreve "o processo de expansão dos diferentes meios técnicos e considera as inter-relações entre a mudança comunicativa dos meios e a mudança sociocultural, desenvolvendo um novo modo de ser no mundo" (GOMES, 2016, p. 1).

Na perspectiva 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, 2019, *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 Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

É impossível pensar a cultura contemporânea sem nos referirmos à técnica - temos as proposições de McLuhan, Benjamin e Flusser[2] que analisam os meios enquanto articuladores da cultura - em linhas gerais, a cultura sempre será tecnocultural[3], pois implica em relações do cotidiano com a tecnologia (LISTER et al., 2009). Em definições bergsonianas, a tecnocultura poderia ser analisada como uma virtualidade que se modifica, com outros delineamentos, nos dispositivos midiáticos, e Fischer (2013) propõe pensar em um modo de elaborar pesquisas de audiovisual com uma "visada tecnocultural", onde a técnica comove a sociedade e vice-versa.

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). Vivenciamos a cultura do software, onde o mesmo gerencia e movimenta a sociedade - conforme assinalado for Fischer - e, com isso, na esteira de Manovich (2001)[4], nos questionamos como a cultura o delineia,

[2] Considerados "pensadores antiacadêmicos", devido aos seus métodos de pesquisa e escrita.
[3] "A tecnocultura pode ser usada para se referir a todas as formações sociais e culturais e fenômenos se a sociedade é (e sempre foi) constituída por seres humanos, máquinas e ferramentas. Cibercultura, portanto, pode referir-se especificamente ao nexo de seres humanos, cultura e tecnologia digital, e tecnocultura às formações mais amplas e/ou anteriores entre o cultural e o tecnológico" (FISCHER, 2015, p. 44). Já Manovich diz: "a cibercultura concentra-se no social e na rede; as novas mídias concentram-se no cultural e na computação" - para o autor, o campo das "novas mídias" são as atividades artísticas baseadas no computador. Ver: MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: Lucia Leão (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
[4] O mesmo autor sugere substituir a já popular expressão "interface humano-computador" para "interface humano-computador-cultura", ou interface cultural, para "descrever as interfaces usadas pela hipermídia autônoma (...) pois como o papel do computador está se deslocando de ser uma ferramenta para uma

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

reciprocamente. Quando Manovich sugere que vivemos a cultura do software, ele expressa um momento de determinada tecnocultura - de nossa época - em que prevalecem os programas de computador.

Falando em arte e considerando que os artistas sempre buscaram inovação no campo da criação e que a tecnologia é fruto de cada época, a arte digital - que se manifesta como arte contemporânea -, resulta da evolução da imagem e é um dos eventos mais importantes da história da arte pós-fotografia[5]. Por ter suporte computacional, a mesma é intrinsecamente imaterial, volátil e, por muitas vezes, instável, e possui, portanto, problemas para a sua preservação.

Quando a arte se apossa da tecnologia, 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, 2019, *online*, grifo nosso).

máquina de mídia universal, estamos cada vez mais 'interfaceando' com dados predominantemente culturais" (MANOVICH, 2001, p. 79, tradução nossa).

[5] Ver: FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Editora Hucitec: São Paulo, 1995. No livro, o autor elabora uma teoria filosófica que explica a fotografia, bem como as oportunidades de criação em uma sociedade cada vez mais orientada pelas tecnologias.

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

As obras de arte computacionais, 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.

***

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. O autor 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).

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

Santaella (2012), ao recordar Flusser, Benjamin e McLuhan, chama a atenção para o fato de que os autores 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 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.

Nesse ponto da minha pesquisa, direciono o meu olhar para a Arqueologia da Mídia, inspirada na metáfora da arqueologia do saber, proposta por Foucault nos anos 1960, que visa 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. Penso também em 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".

Ainda refletindo sobre Sodré que, ao falar das tecnologias da informação e da comunicação, as entende como "uma forma de vida social, com valores humanos pautados pela realização eletrônica" (p. 241) - e nomeia como *bios* midiático -, resultado da sociedade tecnocultural, onde a produção do saber é constituída por parcerias entre humanos e máquinas e "abre espaço para a emergência de um conhecimento afim à reedificação do sujeito humano a partir do campo comunicacional" (p. 248).

***

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

Fazendo uma ancoragem com o meu objeto (a materialidade/imaterialidade de arte digital[6]), e entendendo que os objetos só podem ser lidos a partir de técnicas mediativas, penso que a tese pode abarcar alguns importantes conhecimentos[7], que são: a) interfaces e mediações entre produção artística, tecnologia e cultura midiática na contemporaneidade; b) aspectos estéticos dos processos comunicacionais e dos textos culturais midiáticos; 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, em específico a nascida digital[8].

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. Corpo do texto.

[6] Presentemente, o meu objeto de pesquisa é a tecnocultura da obsolescência em arte nascida digital.
[7] Adaptado de: "**Cultura midiática e arte: mediações, interfaces e hibridismos**". Disponível em: <http://abre.ai/ayjgf>. Acesso em: 24 jan. 2020.
[8] Aqui podemos enquadrar a "*software art, computer art, digital imaging, digital sculpture, digital music and sound art, digital animation and video art, interactive art, digital installation, virtual reality, a-life and artificial intelligence, net art and game art*" (GARCÍA; MONTERO VILAR, 2010, n. p.), entre outros. É notável ressaltar que cada uma possui características próprias e isso será retomado e ampliado no desenvolvimento da tese.

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

Referências

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.

Ver: DELEUZE, Gilles. **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. (no prelo).

FERREIRA, Jairo. Meios, dispositivos, e médium: genealogia e prospecções na perspectiva da midiatização. In: FERREIRA, Jairo; ROSA, Ana Paula; BRAGA, José Luiz; FAUSTO NETO, Antônio; GOMES, Pedro Gilberto. (Org.). **Entre o que se diz e o que se pensa: onde está a midiatização?** Santa Maria: FACOS, 2017.

FISCHER, Gustavo Daudt. 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. (OrgS.). **Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015.

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

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

GOMES, Pedro Gilberto. 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.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

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

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

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

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, Debra Benita. **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: 24 jan. 2020.