

TECNOLOGIAS MIDIÁTICAS E A CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE NA CONTEMPORANEIDADE

Aluna: Larissa Buran

Orientador: Profº Me. Paulo Mattos Angerami

Resumo

Através de uma breve definição sobre arte tecnológica, seu surgimento e aplicações dentro da contemporaneidade, a pesquisa procura apontar respostas para as modificações ocorridas nas artes visuais com a utilização do advento tecnológico, e subsídios para entender como lidar com tais mudanças que atingem desde o processo perceptivo, criativo e as relações interpessoais.

Buscar entender as novas tecnologias midiáticas é ampliar as possibilidades de construção de interatividade e sentido entre o sujeito e a arte-tecnologia. Essa reflexão também permite conhecer os possíveis significados que emergem da relação do participante com a obra. Através de uma pesquisa teórica, partindo de autores envolvidos com o assunto, este artigo busca entender as relações diretas possíveis entre tecnologia e homem, através da expressão tecnológica por meio das artes visuais como forma de proposição, criação e estímulo.

Apesar de essas relações serem aceitas de forma positiva em diversos contextos na contemporaneidade, existem ainda dificuldades de compreensão quando elas se apresentam no campo das artes visuais. O entendimento dessas proposições de arte que utilizam a tecnologia como ferramenta ou como linguagem, mostra-se então, extremamente importante possibilitando novas percepções sobre as artes visuais e sobre o mundo.

Palavras-chave: Subjetividade. Arte-tecnologia. Realidade. Virtualidade. Interatividade.

Abstract

Through a brief definition of art technology, and its emergence within the contemporary applications, the research seeks answers to point to changes in the visual arts with the use of the advent of technology, and subsidies to understand how to deal with such changes from affecting the process perceptive, creative and interpersonal relationships.

Seek to understand the new media technology is expanding the possibilities of constructing meaning and interactivity between the subject and the art-technology. This reflection also allows to know the possible meanings that emerge from the participant's relationship with the work. Through a theoretical research, from authors involved with the subject, this article seeks to understand the direct relationship between technology and human

potential through technological expression through the visual arts as a form of proposition, creation and encouragement.

Although these relationships are accepted in a positive way in many contexts nowadays, there are still difficulties in understanding when they present themselves in the field of visual arts. Understanding these propositions of art that use technology as tool or as a language, then shows up, extremely important new insights into the visual arts and the world.

Keywords: Subjectivity. Art-technology. Reality. Virtuality. Interactivity.

Introdução

A seguinte pesquisa procura apresentar algumas importantes modificações trazidas pelo avanço tecnológico e a introdução das novas mídias nas artes visuais, relacionadas diretamente com o sujeito e, portanto, ao processo de construção de sua subjetividade.

Através de uma breve apresentação dos avanços tecnológicos e de sua participação e presença no cotidiano dos seres humanos, busca-se compreender como o advento tecnológico passou a ser utilizado como meio de expressão e criação artística.

Novas maneiras de se produzir e compreender a arte foram e veem sendo atribuídas por meio da utilização da tecnologia e das novas mídias para sua produção.

Diferentes formas de se relacionar com a arte também surgiram, as quais foram modificando o papel do espectador, antes passível, para interator e em alguns casos construtor do sentido e da própria obra. A busca está no entendimento do que e de como essas mudanças podem alterar a construção de um sentido para o que é proposto e também do entendimento desses novos tipos de configuração.

Essas mudanças podem ser vistas como forma de ampliar possibilidades de criação dentro das artes visuais, e de crescimento no cotidiano das pessoas e em sua construção enquanto seres humanos. Mas ainda existem dúvidas a respeito dessa presença tecnológica na contemporaneidade, principalmente quando essa tecnologia é relacionada à arte.

A principal discussão está em relação à maneira como o sujeito encara essas produções e como elas influenciam no seu entendimento e percepção do mundo potencialmente midiático em que está inserido.

1. A influência tecnológica

O avanço tecnológico nos permitiu ter acesso a uma diversidade de informações, muitas das quais podem, hoje, ser facilmente localizadas. No entanto, esse acesso tornou-se, diante do desenvolvimento da sociedade, tão rápido, que além de permitir uma quantidade maior de informações muitas vezes acaba gerando também um acúmulo. Tal acúmulo de informações, não permite que o indivíduo disponha de tempo para absorver, pensar, refletir sobre aquilo que acessa, sobre aspectos simples e até sobre os fundamentais da vida. Isso interfere de maneira profunda no desenvolvimento do ser individual e da sociedade como um todo.

Os avanços tecnológicos vieram gradualmente e de modo geral influenciar diversos aspectos da vida humana. Tal influência é perceptível desde a industrialização, com a criação das primeiras máquinas, com o surgimento da locomotiva que afetou profundamente as noções de tempo-espaço na percepção do sujeito, o que também acarretou na alteração da construção das relações do indivíduo com o mundo.

Já se anunciava no Manifesto Futurista¹, escrito pelo poeta italiano Fillippo Tommaso Marinetti e publicado em 1909, a ruptura com o passado e a identificação do homem com a máquina, a velocidade e o dinamismo do novo século. Toda essa emergência por uma aceleração, uma velocidade presentes em todos os aspectos da vida e do cotidiano, veio inevitavelmente facilitar o acesso, e diminuir a distância entre o indivíduo e as informações. Logo, com o acúmulo de dados surgiu uma superficialidade na percepção e captação dos mesmos, uma presente falta de aprofundamento.

Posteriormente, os meios de comunicação de massa possibilitaram colocar de forma bastante ampliada o sujeito em contato com o mundo. A crescente diversificação dos meios e dos dispositivos veio gradualmente transformar as noções e as relações do sujeito, o que foi sendo acentuado conforme o desenrolar do avanço tecnológico. Novas aplicações foram sendo atribuídas a esses dispositivos, a fim de atender interesses políticos, sociais, industriais. Isso gerou uma automatização das relações e dos processos que envolviam tais dispositivos, transformando também cada vez mais a formação do intelecto. A possibilidade de comunicar e trabalhar em qualquer lugar, as facilidades, o crescimento e a perspectiva de avanço constante, transformou as formas de comunicação, o entendimento que temos do mundo e de como percebemos esse mundo. Em outras palavras, os homens vibravam com a tecnologia e com as possibilidades de geração e distribuição de informação, e também com a velocidade com que as coisas mudavam. (PINHO e WINKLER, 2007 – Revista Comunicologia).

As tecnologias de comunicação e de informação diante do sucesso e entusiasmo que proporcionavam estavam criando aos poucos uma nova sociedade, onde a velocidade e os

¹ O Manifesto Futurista escrito por Marinetti é apresentado junto ao movimento futurista no livro organizado por Aurora Fornoni Bernardini intitulado *O Futurismo Italiano*.

contatos virtuais seriam cada vez mais evidentes. Rapidamente as inovações tecnológicas modificaram a maneira do homem se relacionar, e apesar de permitirem uma comunicação mais ampla, limitaram gradualmente as relações interpessoais. A vida e os relacionamentos estavam aos poucos, se tornando virtualizados.

2. A arte como possibilidade de busca e aprofundamento

A arte desde sempre serviu ao ser humano como meio e necessidade de comunicar, pensar, expressar e inevitavelmente refletir. Pode-se afirmar, portanto ser ela um meio de gerar novas formas de linguagens. Yuri Lotman, na introdução de seu livro *A estrutura do texto artístico* aborda essa característica da arte:

Ao longo de toda a existência historicamente estabelecida pela humanidade, a arte é o seu companheiro de viagem; ocupado em produzir, em luta pela conservação da vida, quase sempre privado do estritamente necessário, o homem encontra sempre tempo para a atividade artística, sente essa necessidade. [...] Foi demonstrado já há muito tempo que a necessidade da arte se assemelha a necessidade do saber e que a própria arte é uma das formas de conhecimento da vida, uma das formas da luta da humanidade por uma verdade que lhe é necessária. (LOTMAN, 1978, p.25-27).

Justamente por caminhar lado a lado com as necessidades do homem em toda a sua existência, a arte, por ser uma manifestação interior daquele que se comunica através dela, é uma manifestação que está em constante mutação. Ela é poética, particular e ao mesmo tempo mutável. É um meio gerador de novas linguagens. Mais adiante Lotman vai discorrer sobre a relação entre conhecimento e linguagem mostrando que uma única linguagem não é suficiente para transmitir todos os tipos de conhecimentos, afirmando serem necessárias diversas linguagens, as quais devem se renovar, a fim de ampliar o campo do conhecimento. Ainda segundo ele, a arte se manifesta em todas as civilizações porque é um meio gerador de novas linguagens, “um sistema modelizante secundário” (LÓTMAN, 1976, p. 37.) Lótman classifica a língua natural como o mais poderoso sistema de comunicação da humanidade, considerando a arte um sistema secundário que se adéqua à língua e a utiliza como material, construindo-se sobre ela, sem necessariamente reproduzir todos os pontos de vista da língua natural.

Obras de arte não têm necessariamente um sentido único. A arte pode nos proporcionar uma multiplicidade de sentidos e diversas formas de leitura, justamente por ser um sistema que utiliza a língua de maneiras infinitas, gerando novas linguagens. Mas não é apenas da língua ou de uma matéria ou técnica únicas que os artistas se utilizam para gerar obras de arte.

3. Arte e Tecnologia

As tecnologias midiáticas começam a aparecer e a firmar-se a partir da Revolução Industrial, no século XIX. Os meios de reprodução vem se firmar com a imprensa moderna

onde técnicas como a litografia² permitiram a reprodução em série e a propagação de imagens e idéias. Surgem inúmeras máquinas capazes de acelerar e facilitar o trabalho manual, contribuindo para o aumento da produção de bens materiais através das fábricas, iniciando também novas políticas de formação econômica.

Posteriormente surgiram as máquinas de produção como a câmera fotográfica, e o cinema, criações que vieram modificar as concepções de tempo e espaço, uma vez que essas novas formas de representação trouxeram novas maneiras de significar e representar o mundo. O desenvolvimento dessas tecnologias midiáticas, dentro do campo das artes veio tencionar sua sensibilidade, isso desde a descoberta da fotografia que colocou em questão os problemas da representação. Instalaram-se sugerindo uma evolução do meio artístico, e dos meios de produção, reformulando a visão artística tradicional, propondo questionamentos e reflexões, que foram sendo construídos e aprofundados com o passar dos anos de maneira muito rápida e acentuada. Diversos manifestos, movimentos e revoluções artísticas começaram a surgir, tencionando os valores tidos como tradicionais como técnicas estudadas durante anos nas academias. A arte foi se moldando de acordo com as modificações da vida, da política, da economia, conforme as criações e intenções dos artistas que passaram a ser propositores de idéias, reflexões e críticas.

Todas essas modificações seguiram de maneira crescente e uniram-se à explosão da evolução tecnológica até a contemporaneidade, como menciona de maneira sucinta Michael Rush na introdução de seu livro, *Novas Mídias na arte contemporânea*:

A velocidade com a qual este século criou um planeta eletronicamente conectado reflete-se na rápida expansão de práticas artísticas que vão além da pintura e escultura tradicionais, até a inclusão quase frenética de objetos do cotidiano no cenário da arte. Qualquer coisa que possa ser analisada como sujeito ou substantivo foi provavelmente incluída em uma obra de arte por alguém em algum lugar. Esta inclusão denota uma preocupação central do artista contemporâneo, que é encontrar o melhor meio possível de fazer uma declaração pessoal de arte. (RUSH, 2006, p.1).

Novos meios de expressão passaram a ser utilizados e a arte foi aos poucos adquirindo autonomia. Os novos modos de vida, a influência da ciência, e da tecnologia foram refletidos também nas artes e no que era produzido. Artistas passaram a apropriar-se da presença tecnológica como meio de expressão e como ferramenta de criação.

Obras atualmente classificadas como Arte-tecnologia estão cada vez mais presentes no cenário artístico mundial. Lucia Santaella classifica a arte tecnológica como um meio diferenciado de produção artística através da técnica:

Enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas. Nessa medida, arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da

² Técnica de impressão planográfica que parte de uma matriz de pedra. Maiores informações sobre a técnica no livro de Antônio F. Costella *Introdução à gravura e a sua história*.

mediação de dispositivos maquínicos, dispositivos esses que materializam um conhecimento científico, isto é, que já tem uma certa inteligência corporificada neles mesmos. (SANTAELLA, 2003, p.152).

Logo, às formas tradicionais de arte, foram agregadas novas maneiras de expressão, novos meios e novos questionamentos. A técnica tão preservada e importantíssima utilizada nas linguagens tradicionais, adquirida após muitos anos de estudo, deixou de ser fator primordial para se classificar uma obra de arte. A máquina introduziu-se de tal forma na vida das pessoas e em suas relações, que passou a servir também, como meio de expressão e criação, neste caso, através da arte. Muitos ainda questionam se o advento tecnológico utilizado como ferramenta artística é suficiente como forma geradora de obras de arte. A arte tecnológica é uma forma diferenciada das tradicionais como a pintura ou a escultura. Isso implica que ela é geradora de novas proposições e questionamentos, e que exige um novo posicionamento crítico do sujeito diante dessas transformações.

3.1. O papel do sujeito: de espectador a interator

Atualmente a arte contemporânea conta com uma grande diversidade de obras de arte virtual, que em grande parte também são obras imersivas. O termo imersão pode ser melhor compreendido pela especificação de um dispositivo que permite que esse fenômeno ocorra: a CAVE, uma sala que pode receber projeções em toda a sua extensão, na qual as imagens projetadas são captadas em três dimensões (3D) pelos participantes, por meio de outros dispositivos móveis, como óculos, através dos quais temos acesso à imagens tridimensionais enquanto estamos dentro desse ambiente. Novas percepções podem ser despertadas, uma vez que o indivíduo está imerso nesse ambiente, como parte integrante desse meio que apresenta uma ilusão. A diferenciação do que é realidade e do que é virtualidade naquele espaço, modifica-se de acordo com o grau de envolvimento desse participante com o ambiente e com as imagens e sensações propostas por ele.

Inserido nessas novas tecnologias contemporâneas, o indivíduo se depara com a possibilidade de interagir com o mundo virtual através das obras de arte, que ao mesmo tempo, propõem reflexões e questionamentos a respeito da percepção, das relações e também sobre tempo-espaço para o público, o que se torna possível através da interação direta desse público com a obra.

Essa interação pode se colocar de diversas maneiras para o participante. São sensações, novas percepções sobre tempo e espaço, possibilitadas pela transmissão previamente programada de informações. As máquinas são programadas através de softwares que estimulam os participantes sensorial e perceptivamente, propondo alusão a uma realidade, que é virtualmente programada e construída segundo um modelo, em um software organizado por um conjunto de regras previamente estabelecidas.

Essa proposição tão amplamente presente nas obras de arte virtual as torna, em sua maioria, obras que convidam o participante a deixar de ser mero espectador e passar a ser

interator, propondo-lhe novas experiências, interferindo em sua percepção, e propondo novas realidades.

A diversidade de artistas e propostas de arte virtual interativa na contemporaneidade é muito grande e se faz presente de diversas maneiras dentro dos mais diversos tipos de criação. São em geral instalações, caves, ambientes construídos virtualmente, objetos modificados virtualmente, que podem e em geral devem ser manipulados.

A seguir, trarei dois exemplos de arte virtual interativa, a fim de melhor esclarecer como se dá esse novo tipo de relação entre o sujeito e a obra de arte virtual.

O EVE - Extended Virtual Environment ³ (1993) é uma das obras do artista australiano Jeffrey Shaw, cuja característica principal possibilita novas formas de visualização. Parte de uma instalação por meio de computação gráfica na qual dois projetores de vídeo são montados dentro de uma cúpula inflável (uma espécie de cave construída) e conectados à um motor, o qual possui um dispositivo que possibilita mover as imagens projetadas em qualquer direção dentro do espaço estabelecido.

Os espectadores podem usar um par de óculos que lhes permite ver as imagens projetadas em três dimensões.

Um dos visitantes do EVE usa um capacete que possui uma lanterna com um dispositivo de rastreamento anexado, o qual identifica a posição de sua cabeça. Isto controla o posicionamento dos projetores de vídeo, fazendo com que a imagem projetada siga a direção do olhar do espectador. Desta forma, o espectador pode buscar uma total interação e exploração do computador, e das cenas virtuais apresentadas em uma escala que aproxima-se ao máximo da realidade.

Vemos nesta situação, que o participante diante dessa obra altamente interativa “entra” no dispositivo, transportando-se para outra realidade enquanto interage com a obra. Todo o seu corpo entra em contato com o ambiente, e através de uma visualidade virtual lhe é proposta a sensação de “transporte” para outro lugar, outra realidade, no caso aquela projetada pelo programa e percebida visualmente através do dispositivo conectado à cabeça do participante. Neste obra pode ocorrer a imersão, que através de percepções aguçadas e estímulos sensoriais, podem fazer com que o participante acredite ao entrar naquele ambiente virtual, que ele realmente existe.

Em The Golden Calf (1994) ⁴, outra obra de Jeffrey Shaw, o participante se depara com um pedestal, conectado a um monitor de LCD que lhe apresenta uma imagem tridimensional de um bezerro de ouro.

No espaço real, não existe nada físico que represente o animal, seja uma escultura ou uma imagem. Ele está sendo apenas representado no monitor. Fisicamente, só pode ser visto

³ Informações obtidas em <<http://www.medienkunstnetz.de/works/eve/>>

⁴ Informações obtidas em: <http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3>

o pedestal, enquanto que virtualmente, através do monitor posicionado diante deste pedestal, visualiza-se perfeitamente e em três dimensões a escultura de um bezerro. É, portanto uma escultura virtual, onde o monitor quando manuseado pelo espectador, gera a imagem em formato 3D de acordo com os movimentos realizados por esse espectador em torno do pedestal. O monitor age como uma janela que está localizada no espaço real (em frente ao pedestal), mas que revela um corpo virtual (a imagem do bezerro).

Esta obra traz reflexões a respeito de virtualidade e realidade, mas nesta situação a distância entre real e virtual é menor, é mais fácil identificar neste caso essa distância, determinada pela presença do monitor. Nesta obra ocorre a interação, onde o participante tem a possibilidade de manipular a obra, que gera uma realidade virtual através do deslocamento do objeto manipulado.

Estes são apenas alguns exemplos de trabalhos que propõem ambientes imersivos, através de objetos que trazem uma diversidade enorme de experiências, possíveis pela aplicação das Mídias Digitais, tão amplamente usadas como ferramenta para a produção de arte na contemporaneidade. A participação do sujeito nessas novas propostas de arte midiática é ponto fundamental para que muitas delas possam ser concretizadas.

4. Novas Mídias e como elas influenciam as relações do sujeito

Uma análise dessas mídias deve ser realizada na busca de uma compreensão tanto da diversidade de aplicações quanto das ferramentas que as promovem. Faz-se necessário entender a "máquina" e como ela vem sendo explorada.

As transformações trazidas pelas "Mídias de comunicação" ⁵ são presentes e indiscutíveis. Aproximam e ao mesmo tempo vêm distanciar relações. As coisas tornam-se mais acessíveis, simultâneas, inovadoras. O desenvolvimento da visualização de dados ⁶ dentro da arte das mídias é crescente. Novos softwares quando aplicados em mídias antigas, permitem um re-mapeamento, gerador de transformações e de novas formas de manipulação dessas mídias. Essas novas mídias (softwares) são denominadas ainda por Lev Manovich como meta-mídias, pois podem preservar a estruturação básica de mídias antigas e criar sobre elas novas maneiras de navegação, gerando maior controle e experimentação de um objeto. Essa visualização de dados, mesmo sendo eles virtuais, torna-se possível através da aplicação dos softwares e de diferentes dispositivos móveis como meio de criação e proposição de arte tecnológica.

⁵ Termo usado para explicar as mídias digitais (especificamente o computador) como meio de informar e comunicar defendido por Luiza Paraguai Donati e Gilberto Prado no Texto "Wearcomp": dispositivos móveis de presença mediada. In:_____. Derivas: Cartografias do ciberespaço.

⁶ Termo utilizado por MANOVICH, Lev. *Visualização de dados como uma nova abstração e anti-sublime*. In:_____. LEÃO, Lucia. (org.). Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004, p. 149-161. Trad. Francisco Gilberto Labate e Sonia Maria Caiuby Labate.

O mapeamento de dados na arte tem o poder de modificar nosso entendimento do papel do computador apenas como simulador. É importante perceber as transformações ocorridas dentro da computação, e não apenas, aceitá-las e às suas novas mídias como fenômenos sem conexões com o passado. É importante compreender as relações que essas estruturas de dados estabelecem com a percepção humana. A maneira como as pessoas encaram a presença dessas estruturas dentro de um convívio social e como lidam com a experiência interativa permitida por elas. Entendimento que se faz possível pela linguagem da arte, que tem a capacidade de entender e retratar a subjetividade humana.

Para Victa de Carvalho, em seu texto *Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos*, essas novas formas de experiência permitidas pelas novas tecnologias unidas a diversificação dos modos de ser da imagem apontam para uma problematização do dispositivo imersivo, ao mesmo tempo em que contribuem para novos modos de subjetividade.

Cada vez mais as experiências propostas pela arte eletrônica e pelas chamadas Novas Mídias desafiam nossos mecanismos perceptivos e indicam a necessidade de uma análise que privilegie o caráter processual da experiência que se dá na inter-relação entre sujeito e dispositivo. (CARVALHO, 2006, p. 77).

A autora aborda a importância do papel do dispositivo em obras de arte contemporânea em que estão presentes as mídias tecnológicas. Segundo ela, é através do conhecimento desses dispositivos, do conhecimento ou visualização de sua localização em relação ao espaço e à obra, que se pode estabelecer relações entre essas experiências e a realidade.

Não se pode aceitar leituras já estabelecidas, modelos que trazem subjetividades construídas como verdades absolutas. Uma vez que o antes mero espectador agora não tem papel unicamente passivo, sua capacidade de rearticular, questionar e reinterpretar conteúdos deve ser explorada.

Deve-se refletir de forma crítica sobre o que nos é apresentado por meio de imagens, sons, sensações. É necessário estabelecer as diferenças entre o que se apresenta como real e a nossa percepção de realidade e virtualidade. Essa diferenciação é importante para que possamos distinguir a realidade física de uma realidade programada, imposta por um dispositivo tecnológico. Mas também é fundamental compreender como o ser humano se relaciona com a máquina e com as tecnologias que lhe vem sendo propostas, e principalmente para entender como isso vem sendo absorvido por ele, como ele encara essas novas experiências.

Para que isso seja possível é necessário entender os mecanismos e estratégias que existem por trás unicamente dessas experiências. Somente assim, buscando um sentido crítico próprio, o sujeito adquirirá uma postura pertinente diante desses dispositivos e de suas aplicações, livrando-se da condição de sujeito que segue um modelo pré-estabelecido por um programa.

É essencial perceber que a existência de obras artísticas tecnológicas, sua expansão e presença no cotidiano estão diretamente ligadas à sociedade e indicam mudanças no imaginário desta. “As novas tecnologias introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano epistemológico e exigem a reformulação de conceitos estéticos” (MACHADO, 2001, p. 24). É absolutamente necessário compreender essas novas proposições trazidas pelas novas tecnologias sem esquecer que cada experiência é única em si mesma.

Cada indivíduo com seu repertório terá uma experiência diferente diante das imagens e sensações propostas, assim como será distinto o seu grau de interação. É por meio da interação que a maior parte das obras tecnológicas atuais se constituem. Da mesma forma como a arte conquistou autonomia, o sujeito observador também foi conquistando cada vez mais espaço e mostrando-se cada vez mais indispensável para a existência da obra. Não é apenas a interação que é importante, mas a experiência que ela possibilita assim como as infinitas interpretações.

Ao mesmo tempo em que o papel do sujeito se transformou passou-se a exigir mais dele. Sua participação é fundamental para que a obra aconteça de diferentes maneiras, mas não apenas isso. A exploração da obra e do dispositivo também é muito importante, pois possibilitam ferramentas para entender como lidar com as novas percepções transmitidas por esse tipo de interação, que atingem o processo perceptivo e a subjetividade do sujeito, exploração que poderia ainda, ampliar as possibilidades das relações interativas em cada obra de arte tecnológica.

Considerações Finais

A crescente presença tecnológica nas artes visuais transformou e continua a transformar as percepções e os papéis da arte e de todo sujeito inserido neste contexto.

Buscar um entendimento das modificações trazidas pelo advento tecnológico presente em nosso cotidiano, e inserido nas artes visuais como ferramenta, é fundamental para estabelecer um posicionamento crítico diante do que pode ou não ser considerado como arte, do que deve ser entendido como real e virtual, e ainda, de como devemos agir diante dessas novas proposições.

As obras de arte são capazes de produzir diferentes sentidos, de gerar uma infinidade de questionamentos. Obras de arte tecnológica assim como as demais também possuem essa característica, e devem, mais do que nunca ser exploradas, questionadas e colocadas a prova, quando colocamos em questão as inúmeras influências e modificações que podem trazer àqueles com que se relacionam.

Ao mesmo tempo em que propõem, necessitam da participação ativa do sujeito. São em algum grau autônomas e geradoras de autonomia, pois permitem aos seus participantes

diferentes formas de interpretação e percepção as quais podem levar a um entendimento das modificações em um contexto mais abrangente.

Materiais e Métodos

Partindo da leitura da bibliografia sugerida pelo professor orientador, que contava com livros sobre arte-tecnologia entrei em contato com a importância de se entender características das tecnologias midiáticas dentro das artes visuais e sua influência na construção de novos modos de subjetividade, assunto abordado pela autora Victa de Carvalho. Partindo inicialmente dos assuntos abordados por ela, a pesquisa começou a se configurar. Novos títulos foram acrescentados à bibliografia inicial, a fim de problematizar e debater mais especificamente o papel do sujeito dentro das artes visuais tecnológicas, como ele age e como reage aos diversos estímulos que lhe são propostos e de que maneira isso lhe acrescenta algo e também às obras. Foi acrescentada também à pesquisa, a análise de duas obras de arte tecnológica do artista australiano Jeffrey Shaw como exemplo.

Resultados

A partir da pesquisa pode-se constatar que mais do que facilidades e mudanças nas relações humanas, a presença tecnológica na vida e no cotidiano das pessoas influencia enormemente suas percepções de mundo, sua forma de agir, olhar, compreender e até mesmo de pensar. Quando presente nas artes visuais, utilizada como meio de gerar novos tipos de linguagem, transforma-se em uma ferramenta poderosa tanto para quem propõe algo quanto para quem se coloca diante de tais proposições. É evidente que a potência permitida pelas mídias tecnológicas é muito grande, mas quando são utilizadas como ferramenta de criação e proposição dentro das artes visuais, as relações e modificações que podem trazer para o sujeito tornam-se infinitas. Elas podem tanto ampliar percepções e pensamentos como direcioná-los. A forma como essa potência vai ser canalizada só pode ser resolvida pelo sujeito e pelo seu posicionamento que deve ser interativo, crítico e investigativo, a fim de aumentar as potencialidades da obra e principalmente as suas potencialidades perceptivas enquanto ser humano.

BIBLIOGRAFIA

BERNARDINI, Aurora Fornoni. *O Futurismo Italiano*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1990.

CARVALHO, Victa de. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. In_____: FATORELLI, Antonio, BRUNO, Fernanda (orgs.) *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

COSTELLA, F. Antônio. *Introdução à gravura e sua história*. Campos do Jordão, SP: Editora Mantiqueira, 2006. p. 91-108.

DONATI, Luiza Paraguai e PRADO, Gilberto. "Wearcomp": dispositivos móveis de presença mediada. In _____ LEÃO, Lucia (org.) *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

FATORELLI, Antonio. Entre o analógico e o digital. In _____: FATORELLI, Antonio, BRUNO, Fernanda (orgs.) *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

GOMES DE PINHO, J. A. e I. WINKLER. (2007) Dabliu, Dabliu, Dabliu: Sociedade da Informação. Que Informação? In: _____ *Comunicolôgi@: indícios e conjecturas*. Revista de Publicação Eletrônica do Departamento de Comunicação da Universidade Ibero-americana da Cidade do México, Primeira Edição, Nº 8, 2007. Disponível em:

[HTTP://REVISTACOMUNICOLOGIA.ORG/INDEX.PHP?OPTION=COM_CONTENT&TASK=VIEW&ID=189&ITEMID=89](http://REVISTACOMUNICOLOGIA.ORG/INDEX.PHP?OPTION=COM_CONTENT&TASK=VIEW&ID=189&ITEMID=89)

Consultado em 07/06/2010.

GRAU, Oliver. *Virtual Art: from illusion to immersion*. Cambridge: MIT Press, 2003.

GUATARRI, Félix. Da Produção de Subjetividade. In _____: PARENTE, André (org.) *Imagem Máquina: era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 2008.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. 3ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

MANOVICH, Lev. Visualização de dados como uma nova abstração e anti-sublime. In _____ LEÃO, Lucia (org.) *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.