

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – MESTRADO – PPGA
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

CAMILA DE SOUZA SILVA

**CIRCULAÇÃO DE IMAGENS E DESLOCAMENTOS ARTÍSTICOS:
DO FÍSICO AO VIRTUAL**

Vitória, ES
2020

CAMILA DE SOUZA SILVA

**CIRCULAÇÃO DE IMAGENS E DESLOCAMENTOS ARTÍSTICOS:
DO FÍSICO AO VIRTUAL**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes, do Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes, na linha de pesquisa Nexos entre Artes, Espaço e Pensamento, com estudos em Teoria e História da Arte.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Maurício Gonzaga

Vitória, ES
2020

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

D278c de Souza Silva, Camila, 1983-
Circulação de imagens e deslocamentos artísticos : do físico ao virtual / Camila de Souza Silva. - 2020.
81 f. : il.

Orientador: Ricardo Maurício Gonzaga.
Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Arte. 2. Fotografia. 3. Imagens. 4. Índice. 5. Ícone. I. Gonzaga, Ricardo Maurício. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Artes. III. Título.

CDU: 7

CAMILA DE SOUZA SILVA

**CIRCULAÇÃO DE IMAGENS E DESLOCAMENTOS ARTÍSTICOS:
DO FÍSICO AO VIRTUAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito final para obtenção do grau de Mestre em Artes.

Aprovada em ____/____/____

Comissão Examinadora

Prof. Dr. Ricardo Maurício Gonzaga
(orientador – PPGA/UFES)

Prof. Dr. David Ruiz Torres
(membro interno – PPGA/UFES)

Prof. Dr. Luiz Sérgio da Cruz de Oliveira
(membro externo – UFF)

AGRADECIMENTOS

À minha família pelo constante apoio.

Ao meu orientador, Dr. Ricardo Maurício Gonzaga, por acreditar na pesquisa e me dar a liberdade de traçar meu próprio caminho. À banca examinadora de qualificação, Dr. David Ruiz Torres e Dr. Daniel Hora, pelos favoráveis direcionamentos e ao Dr. Luiz Sérgio da Cruz de Oliveira pelo pronto aceite em participar da banca.

Aos professores, colegas e servidores do PPGA por estarmos juntos na caminhada acadêmica.

À CAPES pela concessão da bolsa para realização dessa pesquisa.

Ao Onipresente

RESUMO

A presente dissertação trata de abordar possibilidades de práticas artísticas a partir de deslocamento entre imagens disponibilizadas no ciberespaço. Para tanto, considera a lógica mecânica de produção de imagens oriunda da fotografia como colaboradora para a proliferação de imagens na sociedade atual. Tais imagens que prescindem ao campo das artes, encontram no ciberespaço um novo lugar para virtualmente estar, à espera de serem atualizadas. Uma vez atualizadas e visíveis em um ecrã, os artistas, a partir de suas propostas estéticas, as ressignificam para o campo das artes. Entre a lógica do índice e do ícone, estabelecemos um pensamento de duplo viés, sendo o índice relacionado à fotografia e sua captura indiciária de imagens, e o ícone ao exercício virtual de deslocamento entre imagens. Nesse paralelo, apresentamos os artistas Richard Long e Hamish Fulton, primórdios do movimento *land art*, para exemplificar o índice, e os artistas mais atuais, Douglas Rickard e Michael Wolf, para exemplificar a lógica do ícone. No entanto, Rickard e Wolf, ao utilizarem imagens disponibilizadas pelo *Google* em seus trabalhos, situam-se na dicotomia índice-ícone proposta por Phillipe Dubois, pois a captura indiciária feita pelas câmeras acopladas nos veículos da empresa é obrigatoriamente necessária para que posteriormente o artista possa acessá-las virtualmente e assim produzir seu trabalho. Sendo assim, atestamos que o ciberespaço se apresenta como um ambiente imagético propício para atuações artísticas.

Palavras-chave: Fotografia; Imagens; Índice; Ícone; Deslocamento

ABSTRACT

This dissertation addresses the possibilities of artistic practices based on the displacement between images made available in cyberspace. To this end, it considers the mechanical logic of image production from photography as a contributor to the proliferation of images in today's society. Such images that don't belong to the field of arts, find in the cyberspace a new place to be virtually, waiting to be updated. Once updated and visible on a screen, the artists, within their aesthetic proposals, resignify them poetically to the arts field. Between the logic of the index and the icon, we establish a double-bias thinking. The index being related to photography and its indiciality capture of images, and the icon to the virtual exercise of displacement between images. In this parallel, we present the artists of the early land art movement, Richard Long and Hamish Fulton to exemplify the index, and the most current artists, Douglas Rickard and Michael Wolf, to exemplify the logic of the icon. However, when using images made available by Google in their works, Rickard and Wolf are located in the index-icon dichotomy proposed by Phillippe Dubois, since the index capture made by the cameras attached to the company's vehicles is mandatorily necessary for the artist to subsequently access them virtually and thus produce your work. Thus, we attest that cyberspace presents itself as an imagery environment conducive to artistic performances.

Keywords: Photography; Images; Index; Icon; Displacement

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1: Joseph Nicéphore Niépce. <i>Point de vue du Gras</i> , 1826. <i>Heliografia</i>	20
Figura 2: Modelo do Daguerreótipo.....	20
Figura 3: Louis-Jacques-Mandé Daguerre. <i>Boulevard du Temple</i> , 1838.....	21
Figura 4: Richard Long. <i>Uma Linha Feita pela Caminhada</i> , 1967.	43
Figura 5: Hamish Fulton. <i>France on the Horizon</i> , 1975.....	44
Figura 6: Penelope Umbrico, <i>3,221,717 Suns from Sunsets from Flickr</i> composta por 2024 impressões 10x15cm cada, 2008.....	50
Figura 7: Corinne Vionnet. <i>Photo Opportunities</i> , 2005-presente.	50
Figura 8: Richard Prince. <i>New Portrait</i> , Gagosian Gallery, NY, 2014.....	51
Figura 9: Modelo de carro utilizado pelo Google Street View.....	52
Figura 10: Triciclo do Street View para acesso a becos e ruas estreitas.....	52
Figura 11: Modelo de mochila equipada com câmeras no topo para lugares de acesso a pé.	52
Figura 12: Jenny Odell. <i>100 Shipping Containers</i> , 2010.	54
Figura 13: Pascual Sisto, <i>Remake of Ed Ruscha's Thirty Four Parking Lots</i> using Google Maps, 2008.....	55
Figura 14: Ed Ruscha. <i>Parking Lots (Dodger Stadium, 1000 Elysian Park Ave.)</i> , 1967.....	56
Figura 15: Doug Rickard. #29.942566, New Orleans, LA. <i>Série A New American Picture</i> , 2008.	64
Figura 16: Vista da instalação em Landskrona, Suécia.....	64
Figura 17: Vista da exposição <i>A New American Picture</i> , 2012 na galeira Yossi Milo Gallery, NY.	65
Figura 18: Vista da exposição <i>A New American Picture</i> , 2012 na galeria Yossi Milo Gallery, NY.	65
Figura 19: Capa do livro <i>A New American Picture</i> , 2012, Ed. Aperture.....	67
Figura 20: Interior do livro.	67
Figura 21: Interior do livro.	68
Figura 22: Interior do livro.	68
Figura 23: Michael Wolf. <i>Street View</i> , s/d.....	70
Figura 24: Michael Wolf. <i>Street View</i> , s/d.....	70
Figura 25: Michael Wolf. <i>Street View</i> , s/d.....	71
Figura 26: Michael Wolf. <i>Street View</i> , s/d.....	71
Figura 27: Michael Wolf. <i>Series of unfortunate events</i> , s/d.....	72

Figura 28: Michael Wolf. <i>Series of unfortunate events</i> , s/d.....	73
Figura 29: Michael Wolf. <i>Street View e Street View Portraits</i> , s/d.....	74
Figura 30: Michael Wolf. <i>Street View e Street View Portraits</i> , s/d.....	74
Figura 31: Michael Wolf. <i>Street View</i> , s/d.....	75
Figura 32: Michael Wolf. <i>Street View Portraits</i> , Galerie Wouter van Leeuwen, Amsterdã, Holanda, 2012.	75
Figura 33: Michael Wolf. <i>Street View Portraits</i> , Galerie Wouter van Leeuwen, Amsterdã, Holanda, 2012.	76

TABELAS

Tabela 1: Tabela ilustrativa das três fases sugeridas por Vilém Flusser.	18
Tabela 2. Tabela 4 apresentada por Lucia Santaella e Winfried Nöth.	25
Tabela 3. Tabela 5 apresentada por Lucia Santaella e Winfried Nöth.	25
Tabela 4. Tabela 1 apresentada por Lucia Santaella e Winfried Nöth.	28
Tabela 5. Tabela 2 apresentada por Lucia Santaella e Winfried Nöth.	28

SUMÁRIO

Introdução	12
1. Imagens técnicas: da fotografia a imagens numéricas	17
1.1 Um novo paradigma: imagens técnicas.....	22
1.2 Um outro paradigma: imagens sintéticas.....	25
2. Deslocamentos artísticos: relações pragmáticas entre produção de imagem e espaço	36
2.1 Deslocamentos físicos.....	36
2.1.1 Pelos espaços do mundo: uma questão de presença.....	41
2.2 Deslocamentos virtuais	44
2.2.1 Por outro espaço: uma questão de distância	45
2.2.2 Entre presenças e distâncias: a interface tela	56
3. De volta a materialidade: do virtual para o físico	61
3.1 Estudo de caso I: Doug Rickard, <i>A New American Picture</i>	61
3.2 Estudo de caso II: Michael Wolf, <i>Street View</i>	68
Considerações finais	78
Referências	79
Apêndice	81
Apêndice A.....	81

Introdução

O cenário imagético atual aliado às novas tecnologias – relacionadas principalmente à internet –, abre inúmeras possibilidades para trabalhos artísticos a partir do ampliado uso estético da fotografia na arte contemporânea, sobretudo no que diz respeito às possibilidades de deslocamentos dentro desse vasto cenário imagético disponível.

A fotografia, desde seu surgimento, se apresentou como uma possibilidade moderna e rápida de fazer imagens. Sua rapidez é devido à mecanicidade do aparelho que substitui facilmente a mão e a habilidade do pintor. Seus rápidos avanços tecnológicos tornaram-na facilmente manuseável por qualquer pessoa e a maneira de uma imagem ser verdadeira. A fotografia, com seus novos meios de produzir imagens, afetou a percepção do mundo e da sociedade.

Com o advento da internet, datado em 1989, surgiu uma nova maneira de viver em sociedade. Assim como a fotografia, a internet se desenvolveu a passos largos e hoje faz parte do nosso cotidiano com uma naturalidade surpreendente. Além de vivermos em um mundo de aparelhos diversos, vivemos em um mundo conectado pois já estamos praticamente e automaticamente na internet o tempo todo.

A pesquisa considera como cenário imagético o armazém de imagens acessíveis no ciberespaço via internet. São imagens que foram primeiro capturadas através da câmera fotográfica, respeitando uma característica inerente à fotografia, a indicialidade, para depois serem disponibilizadas na rede. A internet, por sua vez, devido a sua característica de compartilhamento e, sobretudo, compartilhamento de imagens, apresenta um cenário fértil para práticas artísticas a partir do gesto apropriacionista do artista. A priori, tais imagens não teriam uma potência estética ou poética. São imagens que, inseridas no nosso cotidiano, antecedem a prática artística. É o gesto do artista, deslocando-as de seu contexto original e resignificando-as poeticamente, que instaura nelas uma potência estética.

Muitos são os benefícios e influências da fotografia tanto para a arte quanto para qualquer área da sociedade. No que concerne à pesquisa, o caráter indicial da fotografia é extremamente relevante. Sem pretensões de aprofundarmos especificamente nos conceitos semióticos da tríade ícone-símbolo-índice, pretende-

se pensar a indicialidade relacionando-a com o estar presente, em uma relação de contiguidade com o referente, ou seja, o sujeito com a câmera defronte ao alvo a ser capturado. Por outro lado, iremos considerar o exercício virtual através do uso de computadores, da ordem do ícone pois, conforme definido por Dubois (1994), o ícone remete ao objeto real e, por ser mediado por uma interface tela, provoca um distanciamento físico e temporal do referente.

A vertente conceitual da arte contemporânea abrange uma vasta possibilidade para a atuação artística interessada mais no processo do que no produto final. Nesse sentido, a *land art* e as artes performáticas em geral, por exemplo, encontraram um terreno fértil para novos trabalhos durante as décadas de 1960 e 1970, principalmente nos Estados Unidos e Europa. As razões para isso são várias, mas a pesquisa busca pensar a relação entre a fotografia – a princípio como registro e, posteriormente, como elemento conceitual e estético –, e a ação de deslocamentos físicos pelos espaços do mundo, que se situam entre a *land art* e a performance, para então propor a possibilidade de deslocamentos também ocorrerem em ambientes virtuais, cuja experiência, mediada pela interface da tela, torna-se eminentemente imagética.

Partimos da hipótese de que o ciberespaço se configura como um ambiente propício para deslocamentos artísticos aliados ao gesto de apropriação e ressignificação de imagens. Tais imagens são provenientes de uma fotografia indiciária (*in loco*), mas são imagens utilizadas para outros fins. O artista, por sua vez, ao atualizar essas imagens em um ambiente virtual via internet, é inserido em um cenário imagético favorável ao exercício de sua poética. Para auxiliar o leitor na compreensão da nossa linha de raciocínio, incluímos um esquema gráfico, de nossa autoria, como uma ferramenta visual no apêndice da dissertação.

Nosso objetivo geral é indicar as relações entre a fotografia e o universo midiático atual, especificamente o ciberespaço, com base nas noções de indicialidade e icônicidade de práticas artísticas contemporâneas relacionadas ao deslocamento físico e virtual. Para tanto, a dissertação foi dividida em três capítulos.

Antes de falarmos sobre os capítulos, vale a ressalva que iniciaremos essa dissertação tratando da fotografia devido ao entendimento que essa invenção fora capaz de mudar drasticamente o modo como se produzia imagens até então.

Compreendemos que a lógica do aparelho permitiu uma produção e proliferação de imagens em grande escala. Se hoje vivemos neste mundo cercado por imagens por todos os lados, é graças a fotografia e a sua lógica, seja a do aparelho, da indicialidade, dos processos óticos e químicos, ou a combinação de tudo isso.

Sendo assim, na primeira parte do primeiro capítulo, identificaremos a fotografia como um fenômeno cultural relevante para um novo tipo de produção imagética baseada no uso de aparelhos. Apontaremos também a indicialidade como uma de suas características intrínsecas pois, a necessidade de estar presente diante do referente, é fundamental para o registro de uma imagem, que sendo fotográfica é uma imagem técnica. Consideramos pertinente, mesmo que resumidamente, trazer os conceitos de imagem técnica e pós-histórica de Vilém Flusser presentes em *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade* (2008) e no texto *Texto/Imagem enquanto dinâmica do Ocidente* (1986) para contextualizar o tipo de imagem que fundamenta a pesquisa.

Ainda nesse capítulo, na segunda parte, abordaremos o uso de computadores para a produção de imagens de síntese (numéricas ou digitais). Tais imagens, feitas a partir de programas e cálculos, remetem à lógica do ícone, pois não pressupõem o contato direto com o referente. Além disso, a necessidade de visualizá-las em uma tela, evidência sua icônicidade a partir de uma relação de distância do referente. Nesse contexto, associaremos o uso de computadores, bem como a virtualidade, a internet e o ciberespaço como um conjunto único e um novo lugar antropológico propício à atuação artística.

Partimos do princípio de que, assim como a fotografia, a internet transformou a sociedade em que vivemos afetando nossas relações sociais como um todo. Segundo o filósofo Pierre Lévy, ela “tornou-se hoje o símbolo do grande meio heterogêneo e transfronteiriço que aqui designamos como *ciberespaço*” (LÉVY, 2015, p. 12). Nesse novo espaço estabelecemos novos meios de comunicação e interações humanas. Um espaço cuja invisibilidade desperta novas potências de viver em sociedade (Ibid., 2015).

Obviamente, não podemos negar a relação entre o virtual e o computador. O computador funciona como um meio para a atualização do virtual. É como se através do seu uso, todas as possibilidades estivessem em um estado de adormecimento,

ou em um plano de abstração invisível, à espera de um simples comando para serem ordenadas, tornando-se inteligíveis aos seres humanos diante de uma tela. Não cabe aos usuários comuns a compreensão total do modo como isso acontece – assim como os usuários corriqueiros de câmeras fotográficas. Basta que a realidade do virtual se apresente plenamente enquanto virtual (LÉVY, 1996, p. 11) e que seu acesso seja viável.

Consideramos a fotografia e seus avanços tecnológicos como uma facilitadora dessa produção desenfreada de imagens. A internet é uma facilitadora do seu acúmulo e propagação, já que hoje somos majoritariamente usuários e manipuladores de aparelhos capazes tanto de fotografar quanto de compartilhar seja o que for na rede. Se antes bastava tirar uma foto para comprovar uma experiência, hoje espera-se que a foto seja compartilhada, quase como uma obrigação.

As reflexões de Margaret Wertheim em *Uma história do espaço: de Dante à internet* (2001) também são relevantes para o entendimento de que tipo de espaço é o ciberespaço. Compreender que a cada dia que passa nós, seres humanos, estamos mais habituados com esse novo lugar é fundamental para afirmar a possibilidade de um fazer artístico nele.

Tanto na primeira parte deste capítulo quanto na segunda, nos basearemos nos escritos de Santaella e Nöth presentes no livro *Imagem: cognição, semiótica, mídia* (2015) para comparar os tipos de imagens produzidas via aparelho, especificamente o aparelho fotográfico, com as imagens produzidas ou acessadas via computador (imagens de síntese). Estabelecer essas comparações acaba por reforçar a dualidade da pesquisa: indicialidade e icônicidade, trabalhada com mais ênfase no capítulo seguinte.

No segundo capítulo, nos aproximamos de Philippe Dubois em o *Ato fotográfico* (1994) para definir os conceitos de índice e ícone e a possibilidade de uma junção, formando a dicotomia: índices-icônicos, que poderia responder satisfatoriamente quanto à instância proposta para práticas artísticas em ambientes virtuais. Para exemplificar o índice, traçaremos um paralelo com as práticas de deslocamento associadas ao movimento da *land art* – dos artistas Richard Long e Hamish Fulton – e sua cumplicidade com a câmera fotográfica para o registro de tais ações. Nesse

contexto, é feito também uma aproximação com Rosalind Krauss em *Notes on the Index: Seventies Art in America, Part 2* (1977) pois a autora igualmente considera que tais práticas de deslocamento sejam indiciárias.

Para exemplificar o ícone, apresentaremos trabalhos dos artistas Penelope Umbrico, Corinne Vionnet e Richard Prince cujo deslocamento acontece por websites a partir da interface da tela, tornando-os sobremodo imagéticos. Outras fontes bibliográficas serão importantes para o entendimento do fazer artístico atual a partir das possibilidades de atuação no ciberespaço como *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (2015) de Juan Martin Prada no qual o autor trata especificamente sobre a utilização do *Google Earth* em trabalhos de arte, abordando a plataforma a partir de suas características próprias de automação de captura de imagens.

Seguindo a ideia do uso de imagens específicas do *Google* e propondo um deslocamento virtual e imagético, no terceiro e último capítulo, apresentaremos dois estudos de caso a fim de demonstrar a possibilidade de junção entre índice e ícone. Essa dicotomia, baseada nos estudos de Dubois (1994), encontra sentido nos trabalhos de artistas que fazem uso de imagens disponibilizadas na rede que foram previamente captadas para outros fins – no nosso caso, imagens do *Google Street View*, são eles: Doug Rickard e Michael Wolf.

Se de um lado temos a captura indicial e mecânica das câmeras do *Google*, do outro temos a atuação do artista diante do disponível e acessível arsenal de imagens via internet. Após o exercício virtual de deslocamento do artista, ocorre a materialização das imagens escolhidas de acordo com a proposta de cada trabalho, ou seja, há uma espécie de retorno à fisicalidade a partir das estratégias de exibição adotadas pelos artistas. Percebemos que tal retorno é similar em ambos os estudos apresentados: impressões em grandes formatos ou no formato livro.

Apesar de toda tecnologia utilizada, tanto na captura dessas imagens pelas supercâmeras do *Google* quanto no uso de computadores, internet ou os conceitos antropológicos sobre esse novo lugar chamado ciberespaço, ainda assim, retornamos a formas de exibição de imagens tão recorrentes no campo das artes.

1. Imagens técnicas: da fotografia a imagens numéricas

Desde seu surgimento, a fotografia enche cada vez mais a sociedade de imagens. Nesse raciocínio, as considerações de Susan Sontag no livro *Sobre fotografia* (1977) são relevantes para a pesquisa, pois compreende-se a fotografia como fenômeno cultural presente nas diversas esferas dos tempos atuais. Como a autora nos aponta, em meados do século XX parece que “ter uma experiência se torna idêntico a tirar dela uma foto” (SONTAG, 2004, p. 34), sobretudo a partir da constatação de que “a necessidade de confirmar a realidade e de realçar a experiência por meio de fotos é um consumismo estético em que todos, hoje, são viciados” (SONTAG, 2004, p. 34).

Os conceitos de imagem técnica e pós-histórica de Vilém Flusser presentes em *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade* (2008) e no texto *Texto/Imagem enquanto dinâmica do Ocidente* (1986) nos auxiliam na compreensão sobre o tipo de imagem que fundamenta a pesquisa. Segundo Flusser, as imagens técnicas são as produzidas por meio de aparelhos e caracterizam uma nova fase da humanidade, a fase pós-histórica, iniciada com a invenção da fotografia.

Trata-se de apertar o botão que põe em movimento o aparelho, o qual vai apanhar automaticamente fótons em moléculas de sais de prata, e inserir tais moléculas fotonizadas automaticamente em superfície de imagem. De forma que a fotografia não é imagem de objetos, mas de elementos teoricamente concebidos [...] e tais elementos concebidos vão ser ‘imaginados’ (inseridos em imagem) a fim de representarem objetos. (FLUSSER, 1986, p. 67)

Flusser divide a história do Ocidente em três partes: pré-história, história e pós-história. Segundo o autor, pré-história é a fase que compreende as primeiras imagens, a saber as encontradas nas cavernas, como a de Lascaux, datadas de 20.000 a.C, e os primeiros textos (ideogramas), datados a partir da metade do segundo milênio a.C. Durante esse período vivia-se em sociedades de consciência imagística, mágica, dominada por imagens. Flusser as chama de imagens tradicionais. A partir da metade do segundo milênio d.C., com o surgimento e desenvolvimento da escrita e os primeiros impressos, o domínio passou da imagem para o texto. As sociedades passam a ter uma consciência histórica, linear, progressiva e conceitual, é a fase chamada histórica. A fase histórica segue até o surgimento das primeiras fotografias por volta da metade do século XIX, “para

avançar e perder-se nas brumas de um futuro imprevisível” (FLUSSER, 1986, p. 66). Essa é a fase pós-histórica que vivemos hoje. O que acontece na pós-história é um retorno do domínio da imagem, porém de imagens técnicas, e não um retorno às tradicionais.

← 20.000 a.C.	Metade do Segundo Milênio d.C.	Metade do Século XIX →
PRÉ-HISTÓRICA	HISTÓRICA	PÓS-HISTÓRICA
IMAGENS TRADICIONAIS	TEXTO	IMAGEM TÉCNICA

Tabela 1: Tabela ilustrativa das três fases sugeridas por Vilém Flusser.
Fonte: arquivo pessoal.

Segundo Flusser (2008, p. 17), O gesto produtor de imagem técnica é oposto ao gesto produtor de imagens tradicionais. Tal gesto, característico das imagens da pós-história, é o de reagrupar pontos (pixels) que formam ou se formam em superfícies (telas), ao passo que o gesto de abstrair a profundidade da circunstância é o que caracteriza as imagens tradicionais. O filósofo define claramente a fase atual:

Somos testemunhas, colaboradores e vítimas de revolução cultural cujo âmbito, apenas adivinhamos. Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso torno. Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças as linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. (FLUSSER, 2008, p. 11)

É pertinente lembrar o que Flusser diz sobre o gesto de imaginar. Segundo ele, “o gesto de imaginar (de fazer imagens) exprime imaginação e, quanto mais imagens produzidas, tanto mais a imaginação se fortalece” (FLUSSER, 1986, p. 64). E sobre a magia das imagens, o filósofo compara as imagens técnicas com as tradicionais:

Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno. Vivemos, cada vez mais obviamente, em função de tal *magia imaginística*: vivenciamos, conhecemos, valorizamos e agimos cada vez mais em função de tais imagens. (FLUSSER, 2011, p. 26)

Flusser segue seu raciocínio explicando que essa magia não corresponde à magia das imagens tradicionais, ou seja as da fase pré-histórica e, diferentemente dessas imagens, “a nova magia não visa modificar o mundo lá fora, como o faz a pré-história, mas os nossos conceitos em relação ao mundo” (FLUSSER, 2001, p. 27).

Produzir imagens é uma das atribuições e habilidades do ser humano. Apesar de todas as manifestações artísticas da arte contemporânea, muitos ainda relacionam o artista ao pintor, àquele capaz de com suas mãos produzir uma imagem. Ao mesmo tempo que os leigos pensam dessa maneira – que só artistas produzem imagens –, eles não estão impedidos de produzi-las, muito pelo contrário, talvez estejam produzindo tanto quanto os artistas.

A fotografia contribuiu e muito para que isso acontecesse. Hoje, principalmente devido ao uso de *smartphones* com câmeras, todos nós, munidos desses aparelhos, desde os mais novos aos mais velhos, somos capazes de produzir cada vez mais e mais imagens, sejam elas boas ou ruins, e isso talvez nem importe tanto assim.

Um rápido olhar para o passado nos mostra que a história da fotografia apesar de recente é intensa, pois revolucionou não só os modos de produção de imagens, mas também acelerou a velocidade de circulação delas. A invenção, datada de meados do século XIX, é comumente atribuída a Louis Daguerre (1789-1851) uma vez que o daguerreótipo por ele desenvolvido superou as heliografias que foram as primeiras tentativas do pesquisador francês Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) (Figuras 1-3).

No entanto, desde o Renascimento, com a visão perspectivista e a câmera obscura, o princípio da fotografia já estava presente, inclusive própria a lógica do índice. Esta é semelhante à da câmera obscura já utilizada pelos pintores como uma espécie de projeção. A diferença entre a câmera obscura e a fotografia em recém desenvolvimento na época estava justamente na capacidade de fixação da imagem no suporte. Segundo Dubois,

É a descoberta da sensibilidade dos sais de prata à luz que vai permitir abandonar o trabalho do decalque e da cópia manual da imagem em proveito de um novo meio de registro: a *inscrição automática*. (DUBOIS, 1994, p. 129)



Figura 1: Joseph Nicéphore Niépce. *Point de vue du Gras*, 1826. Heliografia.

Fonte:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:View_from_the_Window_at_Le_Gras,_Joseph_Nic%C3%A9phore_Ni%C3%A9pce,_uncompressed_UMN_source.png

Acesso em: 20/11/2019



Figura 2: *Modelo do Daguerreótipo.*

Fonte: <http://www.resumofotografico.com/2011/09/maquina-do-tempo-daguerreotipo.html>

Acesso em: 20/11/2019



Figura 3: Louis-Jacques-Mandé Daguerre. *Boulevard du Temple*, 1838.
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Boulevard_du_Temple.jpg
Acesso em: 20/11/2019

Sobre a fotografia, Flusser (1986, p. 67) diz: “não creio que se possa exagerar a importância de tal invenção”. O fato é que ela surge como resultado de um espírito de época associado à Revolução Industrial, cuja transição dos métodos de produção artesanal para produção por meio de máquinas, caracteriza o espírito do homem moderno. Gombrich (2013, p. 379) afirma que “a Revolução Industrial começou a destruir as sólidas tradições artesanais; a manufatura deu lugar às máquinas, e a oficina, à fábrica”. Lucia Santaella (1997, p. 35) ainda enfatiza que “toda máquina começa pela imitação de uma capacidade humana que ela se torna, então, capaz de amplificar”.

Até sua invenção, a capacidade e habilidade humana de produzir imagens bidimensionais estava a cargo do pintor que viu a segurança e importância de seu ofício ser substituído por uma máquina. Gombrich nos lembra da função da pintura:

Não nos esqueçamos de que, outrora, a pintura atendia a uma série de fins utilitários. Servia para registrar a aparência de um notável ou de uma casa de

campo. O pintor era alguém capaz de derrotar a natureza transitória das coisas e preservar para a posteridade o aspecto de qualquer objeto. (GOMBRICH, 2013, p. 403)

De modo geral, graças à fotografia, as pessoas do século XIX passaram a ver o mundo com outros olhos. Contrariando o que poderia ser uma rivalidade entre fotografia e pintura – uma vez que a nova invenção assumiu a atribuição da arte pictórica –, ela permitiu que os pintores explorassem novos pontos de vista bem como se expressarem de modo individual, o que correspondia à eliminação da homogeneidade da tradição:

Era possivelmente a primeira vez que a arte constituía um meio perfeito para a expressão da individualidade – desde que o artista tivesse uma individualidade a expressar. (GOMBRICH, 2013, p. 383)

Como aliada e não rival, “a câmera ajudou a descobrir o encanto da imagem fortuita e do ângulo inesperado. Ademais, o desenvolvimento da fotografia fatalmente induziria os artistas a avançar em suas explorações e experimentos” (GOMBRICH, 2013, p. 403). As pinturas de Edgar Degas (1834-1917) por exemplo, demonstram bem essa relação entre pintor e fotografia. Sua fascinação pela fotografia desperta o interesse em captar o movimento perfeito, como vemos nos flagrantes capturados nos bastidores dos balés (PANKHURST, 2015, p. 149). Além do movimento, esse novo olhar e ângulo proporcionado pela câmera como uma extensão do artista é perceptível nas pinturas de Degas.

1.1 Um novo paradigma: imagens técnicas

A origem das imagens técnicas encontra-se na fotografia – não pela materialidade da foto em si, tampouco somente por suas características físicas e químicas, mas pela lógica do aparelho, ou seja, da mecanização do fazer. Indiscutivelmente, a produção de imagens é expandida devido a nova possibilidade do uso de aparelhos para tal. Flusser as define:

as imagens técnicas são produzidas por aparelho. Como primeira delas foi inventada a fotografia. O aparelho fotográfico pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato. (FLUSSER, 2011, p. 31)

Técnicas para produzir imagens sempre foram utilizadas pela espécie humana. Como por exemplo, o aperfeiçoamento de tintas para pintar quadros. Nesse contexto, cabia ao artista desenvolver as técnicas necessárias para aprimorar seu trabalho.

Já quanto aos aparelhos que produzem imagens propriamente técnicas, cabe a indústria o seu desenvolvimento. O artista sai de cena, mas retorna para usá-lo. Nesse retorno, trava-se um embate entre o aparelho e seu usuário pois esse não conhece o aparelho por completo. Apesar do esforço para esgotar suas possibilidades, o usuário é muitas vezes vencido pelo padrão programado da indústria. Mas Flusser lança o desafio de lutar contra o automatismo inerentes aos aparelhos e seus programas:

Imagens técnicas são pois produtos de aparelhos que foram inventados com o propósito de informarem, mas que acabam produzindo situações previsíveis, prováveis. Precisamente, tal contradição inerente às imagens técnicas desafia os produtores das imagens. O seu desafio é o de fazer imagens que sejam pouco prováveis do ponto de vista do programa dos aparelhos. [...] É, pois, preciso utilizar os aparelhos contra seus programas. É preciso lutar contra a sua automaticidade. (FLUSSER, 2008, p. 30)

De modo geral, a lógica do aparelho fotográfico passa despercebida de tão presente atualmente. As gerações mais recentes parecem tão habituadas a experiência de manusear qualquer aparelho irrefletidamente que hoje podem ser tidas como absolutamente naturais. Com o excessivo uso de aparelhos telefônicos capazes de captar imagens, muitas vezes, sem perceber, estamos todos produzindo exageradamente muitas imagens e inserindo-as na “correnteza das imagens de determinada sociedade” (FLUSSER, 2008, p. 19).

Com a fotografia, um novo paradigma é instaurado tornando mecânica a função outrora manual de produção de imagem. Santaella e Nöth (2015, p. 161) ao dividirem o processo progressivo de produção de imagens em três paradigmas¹, denominam esse de “fotográfico”. O paradigma anterior é denominado de “pré-fotográfico” e o posterior de “pós-fotográfico”. Percebemos que é a partir da

¹ Os autores reconhecem a limitação de apenas três paradigmas para designar todo universo de produção de imagens. No entanto, o reducionismo é necessário haja vista que o objetivo dos autores é de “demarcar os traços mais absolutamente gerais caracterizadores do processo evolutivo nos modos como a imagem é produzida.” (Santaella; Nöth, 2015, p. 162).

fotografia que os autores fundamentam sua teoria. De fato, a fotografia foi um grande divisor de águas. Na verdade, não foi a fotografia em si, mas sim o novo modo mecânico de produzir imagens cuja fotografia é o resultado. Segundo os autores, o paradigma fotográfico, relativo ao índice, refere-se a

todas as imagens que são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes. (SANTAELLA; NÖTH, 2015, p. 161)

Ao dispor os três paradigmas em uma tabela comparativa, Santaella e Nöth (2015, p. 173) abordam aspectos relevantes quanto aos três paradigmas. Com o foco no paradigma fotográfico, aqui destacamos a primeira tabela *meios de produção* que diz que a captação da imagem é realizada por “processos automáticos [...], suporte químico ou eletromagnético” cujo resultado é imagem “fixada para sempre” (ibid., p. 173). Como já dito, tal lógica já estava presente na câmera obscura utilizada pelos pintores, a grande diferença é o suporte químico capaz de fixar a imagem em uma superfície.

Na tabela de número 4, *natureza da imagem*, está registrado “capturar por conexão” e “registro do confronto entre sujeito e mundo” (ibid., p. 177). Esse aspecto demonstra a indicialidade da captura de um acontecimento que, além de mortificar o passado, funciona como registro de fragmento do real, uma comprovação que tanto o sujeito quanto o que foi fotografado realmente existiram em algum espaço-tempo em uma relação de contingência. Na próxima tabela, de número 5, *imagem e mundo* (ibid., 178), os autores reforçam o paradigma fotográfico definindo-o como “índice”:

Seu ideal de conexão indica o modelo físico, a ligação física que a gerou [...]. Nela, um fragmento do real é capturado pela máquina através de um sujeito. Sombra, resto, corte, nesse tipo de imagem o índice reina soberano. (ibid., p. 177)

Mesmo que o aparelho tenha assumido o trabalho de produzir imagens de forma automática, ele não eliminou o homem da equação. Como o desafio proposto por Flusser, ao homem ou ao produtor de imagens, cabe o gesto do clique, do enquadramento, de inverter a lógica do programa e acima de tudo, de estar lá com a câmera, à espera do momento certo de apertar o gatilho e assim, juntos, produzir uma imagem. Apesar de muitos avanços em direção ao automatismo e do

surgimento de um outro tipo de imagem, tal gesto não deixou de ser praticado desde a invenção da fotografia. Mesmo usando um *smartphone*, ainda apertamos um botão para capturar uma cena.

Tabela 4		
NATUREZA DA IMAGEM		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
Figurar o visível e o invisível	Registrar o visível	Visualizar o modelizável
Figuração por imitação	Capturar por conexão	Simular por variações de parâmetro
Imagem espelho	Imagem documento	Imagem matriz
Cópia de uma aparência imaginizada	Registro do confronto entre sujeito e mundo	Substrato simbólico e experimento

Tabela 2. Tabela 4 apresentada por Lucia Santaella e Winfried Nöth.
Fonte: SANTAELLA; NÖTH, p. 177

Tabela 5		
IMAGEM E MUNDO		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
Aparência e miragem	Duplo e emanção	Simulação
Metáfora	Metonímia	Metamorfose
Anela para o mundo	Biunívoca	Virtual
Ideal de simetria	Ideal de conexão	Ideal de autonomia
Modelo imaginário e icônico	Modelo físico	Modelo simbólico
Evocativa	Sombra	Ascética
Símbolo	Índice	Ícone

Tabela 3. Tabela 5 apresentada por Lucia Santaella e Winfried Nöth.
Fonte: SANTAELLA; NÖTH, p. 178

1.2 Um outro paradigma: imagens sintéticas

Apesar de todo o encanto das câmeras analógicas, o domínio atual das câmeras digitais é inegável. Ambas compartilham do mesmo princípio de captura. A diferença principal é que nas câmeras digitais o filme dá lugar a um sensor de imagem permitindo assim a gravação das imagens em uma memória, suscetível a manipulações posteriores como apagá-las, editá-las, exibi-las em uma tela etc.

Assim como a fotografia contribuiu com a expansão da produção de imagens técnicas, o computador fez o mesmo com as imagens do paradigma *pós-fotográfico*. Inicialmente projetados com fins militares, os enormes computadores galgaram expressivas modificações. Segundo Briggs (2016, p. 303), durante a década de 1970, eles tornaram-se menores, mais baratos e passaram, de “simples máquinas de calcular” para “fazer qualquer tipo de serviço”. Hoje, cada vez mais incorporado à sociedade, é indiscutível a necessidade de usar computadores para as tarefas mais banais do dia-a-dia.

Da câmera fotográfica às imagens computacionais (de síntese ou numéricas), a produção de imagens adquire um novo caráter. Inicialmente, a fotografia transmitia a realidade de que algo verdadeiramente existiu sendo impossível negar-se o referente – isso antes das possibilidades de manipulação da fotografia. Já com as imagens de síntese, essa verdade pode ser questionável, pois é possível produzir, digitalmente, uma imagem a partir de uma imagem mental e não necessariamente a partir de um objeto real.

Nesse sentido, como aponta Lévy, as imagens de síntese, com suas características digitais, assemelham-se às imagens tradicionais como a pintura:

um vínculo sólido liga a pintura à imagem digital: trata-se, nos dois casos, de criar pacientemente imagens a partir do nada, em vez de capturar as aparências do real num dispositivo óptico. (LÉVY, 1987, p. 56)

Assim como se assemelham nesse aspecto, claramente também se diferem. Apenas um exemplo disso é que a pintura, uma vez finalizada, não é mais alterada, já a imagem de síntese, por ser imagem numérica da ordem da infografia, está em constante estado de metamorfose, ou seja, pode ser alterada e atualizada quantas vezes se desejar. Segundo Lévy (1987, pp. 56-57), “a infografia anula toda a matéria, todo o substrato físico” isso porque:

Uma imagem criada por meio da infografia, utiliza uma linguagem própria, a dos algoritmos. Isso representa uma mudança tecnológica significativa. Passamos aqui do paradigma analógico ao paradigma digital. [...] O princípio de geração da imagem infográfica não é mais o da câmera obscura. A imagem numérica e de síntese são produzidas por uma linguagem matemática (informática) que pode ser compreendida e processada por computadores.” (LEMOS, 1997, p. 26)

Obviamente que imagens de síntese também são imagens técnicas. Apesar do grande espaço que tem tomado em nosso cotidiano e do tom evolutivo sugerido por Santaella e Nöth², as imagens de síntese não suplantariam as fotografias, o vídeo e o cinema. Digamos que hoje podemos escolher entre os três paradigmas de produção de imagens. Claro que as do terceiro paradigma, o *pós-fotográfico*, tem hoje uma aceitação considerável e isso está relacionado à maneira como nos portamos nas demais áreas da sociedade, como por exemplo pelo uso talvez demasiado de computadores e *smartphones*.

Sob a perspectiva da arte, atualmente os artistas parecem circular muito bem entre as possibilidades de produção de imagem do passado e do presente, o que de fato é peculiar à arte contemporânea. Sobre isso Lévy afirma:

Cada um pode escolher entre uma multiplicidade de processos, e a síntese de imagem não é senão um de entre eles, aliás combinado muitas vezes com métodos mais tradicionais. (LÉVY, 1987, p. 56)

E ainda, nas palavras de Domingues,

Os artistas oferecem situações sensíveis com tecnologias, pois percebem que as relações do homem com o mundo não são mais as mesmas depois que a revolução da informática e das comunicações nos coloca diante do numérico, da inteligência artificial, da realidade virtual, da robótica e de outros inventos que vêm irrompendo no cenário das últimas décadas do século XX. (DOMINGUES, 1997, p. 17)

Fato é que não podemos negar que as imagens de síntese já desempenham um papel significativo na criação de imagens atualmente.

Com ênfase no pós-fotográfico, retomamos as tabelas comparativas propostas por Santaella e Nöth. Na tabela de número 1, aponta “virtualidade e simulação” (2015, p.

² Os autores, ao se referirem aos três paradigmas da imagem dizem: “processo evolutivo de produção de imagens” (SANTAELLA; NÖTH, 2015, p. 161) para então apresentarem suas propostas.

173) como *meios de produção* do terceiro paradigma. Na segunda tabela, o termo “disponível” (ibid., p. 175) é usado para descrever os *meios de armazenamento* e na quinta tabela (p. 25), *imagem e mundo*, os autores caracterizam as imagens desse paradigma como “ícone” (2015, p. 178).

Tabela 1		
MEIOS DE PRODUÇÃO		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
Expressão da visão via mão	Autonomia da visão via próteses óticas	Derivação da visão via matriz numérica
Processos artesanais de criação da imagem	Processos automáticos de captação da imagem	Processos matemáticos de geração da imagem
Suporte matérico	Suporte químico ou eletromagnético	Computador e vídeo modelos, programas
Instrumentos Extensões da mão	Técnicas óticas de formação da imagem	Números e pixels
Processo monádico	Processo diádico	Processos triádico
Fusão: sujeito, objeto e fonte	Colisão ótica	Modelos e instruções Modelos de visualização Pixels na tela
Imagem incompleta, inacabada	Imagem corte, fixada para sempre	Virtualidade e simulação

Tabela 4. Tabela 1 apresentada por Lucia Santaella e Winfried Nöth.
Fonte: SANTAELLA; NÖTH, p. 173

Tabela 2		
MEIOS DE ARMAZENAMENTO		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
Suporte único	Negativo e fitas magnéticas	Memória no computador
Percível	Reprodutível	Disponível

Tabela 5. Tabela 2 apresentada por Lucia Santaella e Winfried Nöth.
Fonte: SANTAELLA; NÖTH, p. 175

Diferentemente da captura indicial inerente à prática fotográfica, as imagens de síntese assemelham-se ao ícone, pois a dependência do ecrã para a visualização da imagem provoca, automaticamente, um distanciamento físico e temporal do referente. Tanto na sua produção, quanto no seu suporte, as imagens sintéticas obedecem a outros critérios:

O suporte das imagens sintéticas não é mais matérico como na produção artesanal, nem físico-químico e maquínico como na morfogênese ótica, mas resulta do casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos. (SANTAELLA; NÖTH, pp. 170-171)

É necessária uma tela para visualizarmos as imagens de síntese. Elas funcionam também como um elo entre o mundo físico (analógico, finito, limitado) e um mundo virtual (digital, infinito, ilimitado). Desse modo, constitui-se um “novo espaço de percepção” (WEISSBERG, 1993, p. 117). A experiência de observar imagens imateriais na tela aguça nossa visão³.

Segundo Lévy, a oralidade e a escrita são também o que caracteriza, respectivamente, as fases pré-histórica e histórica da humanidade. Já a informática, também como transformadora de métodos (LÉVY, 1987), caracteriza a fase pós-histórica.

A escrita, ao transpor a cultura oral, inscreve-a num tempo novo, num outro ciclo da memória social. Da mesma forma, a informática recodifica os antigos conteúdos culturais para os fazer entrar em novos circuitos de tratamento e comunicação. [...] A simulação digital aparece como uma nova ferramenta de experiência e de pensamento. [...] A comunicação simbólica e as representações artificiais tomam, lentamente, o lugar das velhas interações directas entre a sensação bruta, a cinestesia e a habilidade motora. (LÉVY, 1987, p. 43)

Notemos que o autor diz que, lentamente, as representações artificiais, ou seja, as imagens de síntese, substituem as experiências, digamos, do aqui agora. Ora, não negamos que há algo novo com relação às novas interações humanas em diversas áreas socioculturais. Porém, acreditamos, como já dito acima, que não é o caso de uma suplantar a outra, mas sim de nos adaptarmos enquanto sociedade a essa nova ferramenta. A arte pode contribuir muito nesse aspecto, principalmente no que diz

³ Trataremos mais sobre a tela no segundo capítulo.

respeito a pensar sobre um outro tipo de experiência a partir dessa imagem de síntese e a necessidade da mediação de uma interface, no nosso caso, a tela.

O processo de produção de imagens típicas do paradigma pós-fotográfico é definido por Santaella e Nöth (2015, p. 167) como “processos *matemáticos de geração* da imagem”. Tais imagens são “sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação” (ibid., p. 161). O uso de computadores influenciou também a formação de uma sociedade muito mais informada, uma sociedade da informação. Dentro do guarda-chuvas de informações, acessamos e produzimos muitas imagens⁴.

Disponíveis e acessíveis nos terminais de computadores, as imagens pós-fotográficas se inserem dentro de uma nova era, a da transmissão individual e ao mesmo tempo planetária de informação. Indefinidamente conserváveis, as imagens infográficas são quase completamente indegradáveis, eternas e cada vez mais facilmente colocadas à disposição do usuário em situações corriqueiras e cotidianas, em qualquer tempo e lugar. (SANTAELLA; NÖTH, 2015, p. 178-179)

Mas afinal, onde está toda essa informação disponível e tão facilmente acessada via programas computacionais, ou, para nos aproximarmos mais da realidade, via celular, tablets e computadores? Comumente utilizamos a palavra virtual para, digamos, localizar tais informações. Usamos também termos como *rede* e *nuvem* em conversas corriqueiras para nos referir, por exemplo, à localização de um arquivo ou foto. Parece que na *nuvem* tudo está salvo.

Lévy (2011) nos ensina que virtualidade vai muito além do entendimento superficial do senso comum que, frequentemente, equivoca-se ao pensar que virtual é a ausência de realidade. E, ao contrário do que muitos pensam que a virtualização é algo recente ou que está relacionado somente à informática, o filósofo afirma que a raça humana “constituiu-se na e pela virtualização” (LÉVY, 2011, p. 71).

Em sua essência, o significado de virtual advém do latim medieval *virtualis*, e é derivado da palavra *virtus* que quer dizer força, potência. O exemplo clássico por ele citado é o da semente que, potencialmente, será ou já é uma árvore. O autor aponta outros exemplos que nos auxiliam a pensar o virtual de maneira mais ampla e, de certa forma, até primitiva. A linguagem é um deles bem como as ferramentas.

⁴ Que fique claro que por imagens nos referimos às imagens bidimensionais, e para sermos mais específicos, fotografias digitalizadas ou digitais compartilhadas na rede.

Sobre a linguagem, Lévy diz:

A linguagem, em primeiro lugar, virtualiza um “tempo real” que mantém aquilo que está vivo prisioneiro do aqui e agora. Com isso, ela inaugura o passado, o futuro e, no geral, o Tempo como um reino em si, uma extensão provida de sua própria consistência. A partir da invenção da linguagem, nós, humanos, passamos a habitar o espaço virtual, o fluxo temporal tomado como um todo, que o imediato presente atualiza apenas parcialmente, fugazmente. *Nós existimos.* (LÉVY, 2011, p. 71)

A linguagem, como nos livros por exemplo, ou nas histórias, e, por que não, também nas imagens, nos permite ir para o passado. Desse modo, o virtual pode ser apreendido como um estado de não presença, um escape do aqui e agora, como uma viagem no tempo e para outro espaço qualquer. Esse é o espaço virtual.

Sem as línguas, não poderíamos nem colocar questões, nem contar histórias, duas belas maneiras de nos desligarmos do presente intensificando ao mesmo tempo nossa existência. Os seres humanos podem se desligar parcialmente da experiência corrente e recordar, evocar, imaginar, jogar, simular. Assim eles decolam para outros lugares, outros momentos e outros mundos. Não devemos esses poderes apenas às línguas, como o francês, o inglês ou o wolof, mas igualmente às linguagens plásticas, visuais, musicais, matemáticas etc. Quanto mais as linguagens se enriquecem e se estendem, maiores são as possibilidades de simular, imaginar, *fazer imaginar* um alhures ou uma alteridade. (LÉVY, 2011, p. 72)

Já as ferramentas, segundo o autor, enquanto materialização de funções humanas, substituem a mão ou qualquer outra parte do corpo auxiliando, como por exemplo, o martelo em sua tarefa de pregar. O filósofo (2011, p. 75) diz: “uma ferramenta é uma virtualização da ação”.

Lévy estabelece que o virtual se opõe ao atual e não ao real como é habitualmente considerado pelo senso comum. Essa noção reducionista acredita que “o real seria da ordem do ‘tenho’, enquanto o virtual seria da ordem do ‘terás’, ou da ilusão” (LÉVY, 2011, p. 15). O filósofo ainda diz que pensar desse modo não é totalmente incorreto, mas não é suficiente para estabelecer uma teoria. Para ele,

[...] o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (LÉVY, 2011, p. 16)

Sendo assim, Lévy sugere o par virtual/real. Seguindo o exemplo do martelo, cada vez que um martelo qualquer permanece inerte e sem uso, ele está potencialmente à espera de uma ação externa de atualização para exercer sua função: martelar. Potencialmente o martelar já está no martelo, basta ser atualizado. Mesmo sem nos darmos conta, estamos constantemente atualizando as virtualidades de tantas ferramentas e objetos. O uso de computadores para a atualização de uma virtualidade é talvez hoje o mais comum.

Lévy nos conduz em seu raciocínio para pensarmos que através do uso da ferramenta tornada objeto, o sujeito deixa de agir no privado ou na sua interioridade para agir numa exterioridade técnica. Tal exterioridade é da ordem do público, do coletivo e não mais do privado. Isso nos incita a pensar que a virtualização tão presente nos dias de hoje através do uso de computadores para acessar o ciberespaço, apesar de ser uma atividade individualista, já que o sujeito pode muito bem sozinho acessá-lo, esse espaço é formado informações que só funcionariam a partir do abastecimento e compartilhamento de dados por outros, ou seja, o coletivo, formando assim uma rede infinitamente crescente de relações. Como aponta Lévy, “a virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do ‘nós’.” (LÉVY, 2001, p. 11).

Por exemplo, se quisermos viajar para Paris, bastaria uma simples busca pela palavra para mergulharmos num infinito de informação sobre a cidade. Tais informações foram compartilhadas recentemente ou há muitos anos por desconhecidos de qualquer lugar do planeta. Enquanto acessamos o conteúdo, parece que tudo isso – noções relativas ao tempo cronológico e espaço físico de quando e de onde a informação foi lançada na rede – é transformado em superfície num monitor na nossa frente. Tais dados de tempo e espaço importam? Sim e não. Para a minoria criticamente avisada, sim. Para o restante, muito provavelmente não.

Computador, virtual, internet, ciberespaço são palavras facilmente associadas e imbricadas. De fato, são dependentes em vários níveis: como acessar uma conta de e-mail sem uma conexão *wi-fi* ou dados móveis? Como compartilhar uma foto no Instagram sem usar um *smartphone*, *tablet* ou computador? Talvez, futuramente, isso nem acontecerá mais ou surgirão outras maneiras de nos relacionarmos virtualmente nesse ciberespaço. Por ora, é o que tem acontecido em nossa

sociedade globalizada e a associação desse conjunto de palavras não seria uma obviedade. Assim como podemos encontrar raízes mais profundas sobre o que é o virtual, o mesmo acontece com o ciberespaço.

Numa concepção mais ampla de existência de um espaço para além do físico, Margareth Wertheim remonta à Idade Média.

[...] muitos entusiastas do ciberespaço sugeriram que jamais existiu antes algo como o ciberespaço. Mas, ao contrário, há um paralelo histórico importante a traçar aqui com o dualismo espacial da Idade Média. [...] naquele tempo os cristãos acreditavam num espaço físico descrito pela ciência [...] e num espaço não físico que existiria 'fora' do domínio material. Esse espaço não físico era metaforicamente análogo ao mundo material, mas não estava contido no espaço físico. (WERTHEIM, 2001, P. 168)

Esse espaço não físico é denominado pela autora como o espaço da alma que seria semelhante ao que acontece na atualidade com ciberespaço. Um sobrevoo resumido sobre fases específicas da humanidade nos mostra que com o passar do tempo essa visão dualista entre corpo e alma medieval foi suplantada. Com a invenção da perspectiva renascentista, a visão física é valorizada enquanto o “olho interior” (ibid., p. 80) da alma é menosprezado. Não somente a visão é valorizada, mas todo o corpo. O homem torna-se o centro e a medida para todas as demais coisas.

Acontece que a ideia de ponto de vista resultante da perspectiva manifestada na pintura, por exemplo, manteve o sujeito afastado de seu corpo. Desse modo, e por causa da habilidade dos pintores de simular o mundo, adquirimos um olho capaz de varrer um quadro e aprendemos a olhar para o espaço de uma nova maneira.

Todo o curso passado da humanidade, mesmo sem a consciência plena, contribuiu para o surgimento de um novo espaço que hoje conhecemos e chamamos de ciberespaço. Encontramos nele uma semelhança com a dualidade medieval e até mesmo com a maneira inerte que nos portamos diante de pinturas ou fotografias emolduradas e penduradas paredes, um remanescente renascentista. Em frente a uma tela, sentados em cadeiras confortáveis e devidamente conectados à internet, sujeitos entram em um espaço de informação. No processo de constante atualização do virtual, o corpo permanece aqui. Já a visão navega na ilusão do espaço digital. De certa forma, o ciberespaço remete às proporções de comprimento, largura e

espessuras às quais estamos habituados. Mas, segundo Wertheim (2001, p. 168), é um “outro lugar” e completa: “solta na internet, minha ‘posição’ não pode mais ser fixada no espaço puramente físico”. E ainda, para resumir, a autora diz: “Em suma, num determinado sentido, o ciberespaço se tornou um novo domínio para a mente. Em particular, tornou-se um novo domínio para a imaginação” (WERTHEIM, 2001, p. 170).

Durante a década de 1990, por meio da internet, o termo ciberespaço atingiu uso geral (BRIGGS, 2016, p. 351). Mas foi em 1984 que o escritor de ficção científica William Gibson inventou o termo ciberespaço que seria um conjunto de redes de computadores apto para a circulação de informação. Sua primeira aparição foi no livro *Neuromancer* (1984). No romance, Gibson apresenta uma visão dualista pois os personagens poderiam abandonar seus corpos ao fazer download de suas mentes para o espaço digital. Como resultado, a mente é separada do corpo.

Quando “vou ao” ciberespaço, meu corpo permanece em repouso na minha cadeira, mas “eu” – ou pelo menos algum aspecto de mim – sou transportado para uma outra arena, que possui sua própria lógica e geografia, e tenho profunda consciência disso enquanto estou lá. Sem dúvida é uma espécie de geografia diferente de tudo que experimento no mundo físico, mas ela não se torna menos real por não ser material. [...] O fato de algo não ser material não significa que é irreal, como a tão citada distinção entre “ciberespaço” e “espaço real” implica. Embora destituído de fisicalidade, o ciberespaço é um lugar real. *Eu estou lá* – seja qual for o significado final desta afirmação. (WERTHEIM, 2001, p. 169)

Ao navegarmos pelo ciberespaço, podemos viajar sem fisicamente sair do lugar e sem fechar os olhos. Aliás, devemos mantê-los bem abertos pois é justamente através do que vemos no ecrã que somos transportados para um outro lugar. Não haveria impedimentos nesse espaço imaterial uma vez que, fora do espaço físico e tempo cronológico, seria possível transcender as limitações do corpo mortal pois, devido às tecnologias existentes, “se outrora era vista como *teologicamente possível*, agora a ideia de transcendência da limitação corpórea é cada vez mais concebida como *tecnologicamente viável*.” (WERTHEIM, 2001, p. 191-192).

A essa altura já está evidente que o ciberespaço é um espaço antropológico. Segundo Lévy, (2015, p. 131), “Os espaços antropológicos são mundos de significação”. A partir de uma perspectiva da criação de uma nova sensibilidade estética e com uma abordagem esperançosa sobre as manifestações no que

concerne a virtualização, Lévy busca a hominização nesse novo modo de existir da atualidade. A virtualização, juntamente com o ciberespaço e toda a tecnologia envolvida nesse cenário, ganhou uma ascensão crescente e acelerada na contemporaneidade. Quer queiramos ou não, somos cada vez mais coagidos a frequentar o ciberespaço. Já é um mundo paralelo inevitável, em alguns casos, praticamente indispensável.

Desde as imagens rupestres, as pinturas, a fotografia, a imagem sintética, independentemente do modo e das fases históricas, seguimos persistentemente no curso de produção de imagens. Nas palavras de Lemos,

As novas formas de criação de imagens são, de agora em diante, um meio mais eficaz de tomar o mundo e de fazê-lo funcionar sobre a forma de um modelo (o simulacro), concebido sob a forma numérica. O mundo torna-se, com as imagens de síntese, um simulacro fabricado a partir de informações binárias, transformadas e traduzidas por computadores. Com as imagens digitais, o referencial desaparece pela simulação matemática. (LEMOS, 1997, p. 25)

A atuação de artistas no que tange a produção de imagens nesse novo lugar é fértil. Novas manifestações artísticas⁵ como ciber-arte surgem em decorrência desse novo paradigma pós-fotográfico e de toda tecnologia disponível. No entanto, nossa ênfase está na dualidade índice-ícone (fotografia-imagens de síntese) e nas possibilidades de um fazer artístico a partir de imagens disponibilizadas no ciberespaço que trataremos nos capítulos seguintes.

⁵ Lemos cita a ciber-arte e suas vertentes como exemplo de novas. As vertentes da ciber-arte seriam: “a video-arte, a tecno-body-art (Sterlac, Orlan), o multimídia (CD-Rom), a robótica e esculturas virtuais (Marc Pauline e o SRL), a arte halográfica e informática (imagens de síntese, poesias virtuais, internet e suas Home Pages, arte ASCII, smileys, exposições virtuais), a realidade virtual e, obviamente, a dança, o teatro e a música tecno-eletrônica” (LEMOS, 1997, p. 27)

2. Deslocamentos artísticos: relações pragmáticas entre produção de imagem e espaço

Pretende-se nas páginas a seguir tratar da possibilidade de deslocamentos artísticos no ciberespaço. Para tanto, nos baseamos primeiramente em práticas artísticas contemporâneas que consistem na ação de caminhar pelos espaços do mundo físico e encontram na fotografia, além de uma forma de registro, um elemento conceitual e estético do trabalho. Tais práticas servem de aval histórico para que propostas similares de deslocamento e produção de imagem possam ocorrer no espaço virtual. Retomaremos à lógica do índice e do ícone dessa vez com as definições propostas por Philippe Dubois, para abordarmos, respectivamente, as práticas artísticas pelos espaços do mundo e do ciberespaço e suas relações com a fotografia.

Vale ressaltar que não é nossa pretensão relacionar a fixação da imagem com a lógica do índice a partir da relação físico-química do aparelho fotográfico, mas sim pretendemos relacionar essa lógica às práticas artísticas que têm o traço deixado pelo artista no mundo registrado por uma imagem fotográfica.

Seguindo o duplo viés proposto pela pesquisa, o físico e o virtual, compreendemos que a fotografia é parte significativa para os deslocamentos em ambos os lugares. No ciberespaço, o gesto de apropriação torna-se relevante para as práticas propostas, ocasionando assim uma experiência imagética a partir das imagens veiculadas na rede.

2.1 Deslocamentos físicos

As novas propostas artísticas emergentes nas décadas de 1960 e 1970, principalmente na Europa e nos Estados Unidos, se caracterizaram por uma espécie de hibridismo ou junção de várias técnicas e ações. Diferentemente da Arte Moderna, no que se refere às interpretações da vertente greenberguiana, pautadas pela especificidade dos meios como categorias artísticas, a Arte Contemporânea permite uma nova abordagem do campo que extravasa a esfera do que era estabelecido tradicionalmente como arte até então. O artista contemporâneo passava a desconstruir os modelos artísticos e instaurava assim novos modos de

execução, aparição e recepção para a arte. Muitos desses artistas, deslocando-se da experimentação formal, passaram a construir seu trabalho artístico com base em ações banais, o que acaba por atenuar as fronteiras entre as manifestações artísticas e as demais atividades humanas. Não existe mais material específico. Qualquer gesto pode adquirir potência artística.

A fotografia, assim como o vídeo e outras mídias, desempenha então um papel fundamental nas novas direções almejadas pelos artistas. Desse modo, a produção de imagens se alarga à medida que o artista se encontra cada vez mais habilitado a deslocar-se fisicamente pelo mundo de posse de dispositivos fotográficos, desbravando caminhos alternativos para o fazer artístico, haja vista que

A subsequente industrialização da tecnologia da câmera apenas cumpriu uma promessa inerente à fotografia, desde o seu início: democratizar todas as experiências ao traduzi-las em imagens. (SONTAG, 2004, p. 18)

Trata-se, portanto, de uma caça a imagens, e são muitos os artistas que escolhem o deslocamento como mote de sua produção, conforme observado por Flusser:

Quem observar os movimentos de um fotógrafo munido de aparelho (ou de um aparelho munido de fotógrafo) estará observando movimento de caça. O antiquíssimo gesto do caçador paleolítico que persegue a caça na tundra. Com a diferença de que o fotógrafo não se movimenta em pradaria aberta, mas na floresta densa da cultura. (FLUSSER, 1895, p. 35)

Ao exemplificar algumas vertentes da Arte Contemporânea – especificamente a Pop Art, o Hiper Realismo, Novo Realismo, Nova Figuração, Arte cotidiana ou do irrisório –, Dubois (1994, p. 279) afirma que sua relação com a fotografia é privilegiada e de uma “complexidade intelectual e formal bastante grande, mas sempre singular”. Nas relações estabelecidas pelos artistas entre ambas, “indo da cópia mais estrita às perturbações mais extravagantes, do corpo-a-corpo mais físico à analogia mais abstrata”, foi possível ver, de fato, que a arte, ao longo de todo o século XX, “tornou-se profundamente fotográfica” (DUBOIS, 1994, p. 279).

Por outro lado, uma outra vertente da Arte Contemporânea, dita como arte do “acontecimento” (DUBOIS, 1994, p. 290), como a *land art*, *body art*, *happenings*, performances, tinha, a princípio, uma relação incerta com a fotografia, por esta se aproximar muito da ideia de representação, enquanto essas práticas eram mais

voltadas para o processo do que para a materialização de um objeto. No entanto, seria justamente a crítica à característica de representação mimética da fotografia que a aproximou dessas novas práticas não representativas da Arte Contemporânea.

[...] Todas essas práticas contemporâneas [...], embora partam dos antípodas da representação realista e da ideia de representação acabada, sempre terminam, apesar de tudo, em primeiro lugar, por *utilizar* a foto como simples instrumento “de segunda mão” (documento, memória, arquivo), em seguida por *integrá-la* (conceber a ação em função das características do dispositivo foto), depois por embeber, *impregnar-se com sua lógica* (a do traço, da impressão, da marca etc.) e, finalmente, por *inverter os papéis*, por voltar à própria fotografia como prática artística primeira. (DUBOIS, 1994, p. 290)

Em concordância com o autor, nos interessa a ideia de que, para as novas atitudes, gestos ou ações que constituiriam os movimentos da Arte Contemporânea, o “ato (fotográfico ou pictural) tornou-se absolutamente essencial” (DUBOIS, 1994, p. 257). Nesse sentido, não estamos tratando de fotógrafos *per se*, mas sim de fotografias feitas por artistas com o intuito de registrar tais ações e que terminam por tornar-se um elemento conceitual e estético do trabalho.

O papel da fotografia como registro é crucial para assegurar que algo aconteceu. Não estamos aqui questionando as possíveis manipulações que qualquer imagem fotográfica pode sofrer. Mas o que queremos ressaltar é o fato de que as câmeras fotográficas tornaram-se acessíveis com o passar do tempo, o manuseio e transporte facilitados colaborou para que as novas vertentes artísticas voltadas mais para o processo, ação ou gesto, encontrassem na fotografia a possibilidade de registrar que o artista esteve lá e fez algo. E nisso, nós nos apoiamos no que Susan Sontag diz sobre a fotografia de modo geral:

Uma foto equivale a uma prova incontestável de que determinada coisa aconteceu. A foto pode distorcer; mas sempre existe o pressuposto de que algo existe, ou existiu, e era semelhante ao que está na imagem. (SONTAG, 2004, p. 16)

Além disso, a fotografia era também uma maneira para que tais práticas chegassem ao público via instituições de arte, como museus e galerias. Segundo Rouillé,

dentro desse contexto, a mais elementar função da fotografia é registrar as ações-processos sobre o corpo ou sobre o terreno, transformá-las em

imagens-objetos, e transportá-las para os locais da arte, de onde foram afastadas durante seu desenvolvimento. (ROUILLÉ, 2009, p. 320)

Abre-se aqui parênteses para as definições de *site* e *non-site* cunhadas por Robert Smithson, que são incontestavelmente relevantes para o que estava acontecendo na época, não somente com relação ao acesso do espectador à obra, mas também com relação às questões mercadológicas do sistema da arte e à necessidade por parte dos artistas de contornar o modo institucionalizado de se fazer arte pautado tão somente no objeto artístico. Nas palavras de Smithson (2006, p. 195), o *nonsite* “existe de fato como um fragmento de uma fragmentação maior”. Ou seja, a partir da ação do artista no *site* (lugar), o que iria para o espaço institucionalizado na forma de fotografia por exemplo, seria um *non-site* (não lugar).

Nesse momento da história, também com o surgimento de práticas de cunho conceitual, e diferentemente do que fazia a *pop art*, havia a necessidade de uma transição de uma arte retiniana para essas novas manifestações artísticas cuja ideia prevalecia sob o objeto. Nesse contexto, vale a ressalva de que isso não significava o “desaparecimento total do objeto de arte, mas o declínio de sua hegemonia e a rejeição ao culto a ela dedicado” (ROUILLÉ, 2009, p. 313). Ou seja, o retorno à galeria ou museu por meio do que Rouillé chama de “sistema de documentação” (2009, p. 312), que inclui fotografia, mapas, textos, esquemas, objetos, etc, não seria algo tão contraditório, mas sim necessário, tanto para evitar o desaparecimento do trabalho realizado pelo artista como para manter o sistema da arte, incluindo o público.

Retomando o deslocamento dos artistas pelos espaços do mundo e suas relações com a fotografia, propomos relacionar a lógica do índice ao deslocamento, a ação de ir de um lugar para outro através do caminhar. Partindo da premissa de que a arte propões tais ações como arte, compreendemos que, no deslocamento realizado por artistas por meio de caminhadas, seja em cidades ou em lugares ermos, há uma relação direta do artista com o referente, sendo este o próprio espaço físico percorrido. Há uma contingência, um embate corpóreo, uma conexão física, um contato direto do corpo com a natureza ou com a cidade, algo da ordem do índice. Uma questão de presença.

A lógica do índice, ou seja, a presença, o estar-aí, ao qual se refere Dubois, cujo fundamento está nas teorias de Charles Sanders Peirce, é também abordada por Rosalind Krauss com relação às práticas artísticas dos anos 70. Krauss sugere que

[...] o índice deve ser visto como algo que molda a sensibilidade de um grande número de artistas contemporâneos; conscientes ou não, muitos deles assimilam seu trabalho (em parte, senão totalmente) à lógica do índice. (KRAUSS, 1977, p. 67, tradução nossa)

E, obviamente, destacamos a importância da fotografia para o registro de tais ações do artista, por vezes efêmeras, a partir da predisposição de enfrentar o espaço do mundo. Sobre a relação dessas práticas com a fotografia, Dubois diz

[...] todas essas práticas artísticas, sem distinção, funcionam em seu princípio, no que as fundamenta, de acordo com uma lógica que é também exatamente a da fotografia: *a lógica do índice*. (DUBOIS, 1994, p. 280)

Quando o autor diz “todas essas práticas artísticas” ele refere-se a arte conceitual, *Land art*, *Body art*, *happenings* e performance. Ainda segundo ele,

[...] os princípios fundamentais da *land art*, assim como certas práticas da arte conceitual [...], procedem diretamente da lógica indiciária, a partir do momento que se trata de ‘obras’ [...] de traços, portanto, sempre fisicamente inscritos em situações referenciais determinadas e singulares, que adquirem todo o seu sentido nessa relação de contiguidade existencial com seu meio. (DUBOIS, 1994, p. 114)

Nosso interesse está mais na lógica proposta pelos autores do que propriamente na coisa em si. Ou seja, não entraremos na discussão quanto à indiciabilidade fotográfica estar relacionada com os processos químicos de fixação da imagem no negativo, mas nos interessa mais a lógica de, obrigatoriamente, termos de estar diante do objeto ou de estar no lugar para fazermos uma imagem fotográfica.

Abordaremos alguns trabalhos que se encontram nesse guarda-chuva de categorias (arte conceitual, *land art*, performance), por vezes, em mais de uma, o que reforça o pluralismo contemporâneo, os quais julgo pertinente para pensar a relação entre deslocamentos físicos e a fotografia. São trabalhos que possuem um caráter indiciário pelo fato de o artista deslocar-se pelos caminhos do mundo, tendo a fotografia como ferramenta de registro e como pensamento conceitual e estético, tornando-se um fim em si (SOULAGES, 2010).

Nossa intenção não é a de nos aprofundarmos nas questões conceituais que envolvem e permeiam os trabalhos, mas sim a de tratar a relação pragmática existente entre a ação do artista e a fotografia. Certamente, seria possível realizar esses trabalhos sem a fotografia, no entanto, a fotografia lhes traz uma existência tanto imagética quanto histórica, pois é também pelas imagens produzidas que, hoje e futuramente, esses trabalhos tornam-se conhecidos.

2.1.1 Pelos espaços do mundo: uma questão de presença

As caminhadas de Richard Long exemplificam bem essa condição de registro fotográfico de um novo gesto artístico. Embora muito associado aos primórdios da *land art*, “suas intervenções em paisagens são normalmente temporárias ou humildes e quase sempre simples” (MORISSON-BELL, 2013, p. 96, tradução nossa), diferentemente das que necessitaram de aparatos de construção ou outros artefatos como as emblemáticas obras *Spiral Jetty* (1970), de Robert Smithson, *Lighting Fields* (1977), de Walter de Maria, *Double negative* (1969-70), de Michael Heizer, para citar alguns exemplos desse movimento. Destacamos também o fato de Long ser britânico e os demais artistas mencionados serem todos estadunidenses, o que poderia justificar tais distinções essenciais em seus trabalhos.

A *land art* trata-se de “uma arte feita na paisagem” (CANTON, 2009, p. 18) por meio de intervenções artísticas que “trabalham as potencialidades dos lugares” (NEVES, 2011, p. 126). Os trabalhos realizados, ao alcançar a dimensão da paisagem – geralmente em lugares afastados, inabitados, de acesso restrito –, muitas vezes adquirem escalas monumentais. É um reflexo do espírito do tempo que pairava nos anos 1960 atrelado ao desejo de experimentação para além das quatro paredes dos espaços já institucionalizados. Segundo Canton (2009, p. 18), “por trás da ideia da *Land art*, está, portanto, o desejo de mapear um novo território artístico”.

Em 1967, Richard Long, na época com 22 anos e aluno da Escola de Arte de Saint Martin em Londres, caminhou repetidamente de um lado para o outro num gramado do interior da Inglaterra, deixando uma linha, um traço de seu gesto, um vestígio de sua presença (Figura 4). Um misto de *land art*, arte conceitual e performance, “a obra não é o caminhante, o sujeito da ação, mas o resultado de sua presença que

deixa marcas no espaço físico como cicatrizes no corpo do mundo” (NEVES, 2011, p. 126), resultado que só existe para além de seu espaço-tempo porque foi fotografado pelo próprio Long.

De maneira geral, os trabalhos categorizados como *land art* encontraram nas novas mídias contemporâneas, incluindo a fotografia, a maneira de aproximar o público dos trabalhos. Para muitos de nós, até os dias de hoje esses trabalhos “só chegaram a nós pela *memória fotográfica* que faz as imagens-traços circularem e multiplicarem-se, mas não para aqui, é claro, o papel da fotografia.” (DUBOIS, 1994, p. 285). O final dessa citação de Dubois particularmente nos interessa. Mesmo que alguns artistas não tivessem domínio técnico, e suas fotografias fossem “tomadas sem precauções técnicas ou estéticas” (ROUILLÉ, 2009, p. 320), Dubois prossegue e nos faz perceber como a fotografia vai além de exercer uma mera função de registro:

De fato, depressa ficou claro que a fotografia, longe de se limitar a ser apenas o instrumento de uma reprodução documentária do trabalho, que intervinha depois, era de imediato *pensamento*, integrada à *própria concepção* do projeto, a ponte de mais de uma realização ambiental ter sido finalmente elaborada *em função de* certas características do procedimento fotográfico, como por exemplo, tudo o que se refere ao trabalho do *ponto de vista*. (DUBOIS, 1994, p. 285)

Incorporada ao projeto ou ao trabalho a ser executado, a fotografia passa a fazer parte do pensamento conceitual e imagético do artista. No caso específico das linhas de Long, é somente pelo ponto de vista determinado por ele, que nós, espectadores distantes do trabalho, enxergamos a linha que é o resultado, o traço, o vestígio da ação performática do caminhar do artista. Dubois (1994, p. 285) comenta que “é sempre o próprio Richard Long que tem o cuidado de fotografar suas construções de acordo com o princípio de um olhar rigorosamente perspectivista e axial”. Assim, conforme diz Neves (2011, p. 126), “na obra de Long, a fotografia é conceitualmente o veículo de toda possibilidade de movimento que se pode intuir no espaço capturado. O registro mecânico torna-se abordagem estética”. Além disso, a fotografia torna visível e tangível uma ação temporária na paisagem.



Figura 4: Richard Long. *Uma Linha Feita pela Caminhada*, 1967.
Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/long-a-line-made-by-walking-p07149>
Acesso em: 17/09/2019

Seguindo na mesma esteira, o trabalho do artista britânico Hamish Fulton trata da experiência de caminhar. Em *France on the Horizon* (1975) (Figura 5), Fulton mostra o resultado de uma caminhada circular de cinquenta milhas e um dia, feita na área de Dover, em Kent, sudeste da Inglaterra. Para o artista, apenas uma fotografia é o suficiente para traduzir sua experiência.

Diferente de Long, Fulton não deixa um traço de sua presença marcado na terra. Mas justamente é pela imagem que acessamos hoje que temos testemunhamos que o artista realizou tal caminhada. A fotografia atesta sua ausência, mas também “equivale a uma prova incontestável de que determinada coisa aconteceu” (SONTAG, 2004, p. 16).

As caminhadas de Long e Fulton são compreendidas na pesquisa como práticas artísticas contemporâneas cuja presença física é da ordem do índice, ou seja, do artista diante do mundo como um espaço de deslocamento para sua atuação.



Figura 5: Hamish Fulton. *France on the Horizon*, 1975
Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/fulton-france-on-the-horizon-t03268>
Acesso em: 17/09/2019

Essas práticas, cujo uso de câmeras fotográficas, tanto para o registro das ações quanto como elemento conceitual e estético constituinte do trabalho, dentro do sistema da arte, funcionam como fundamentos ou aval para ações recentes e similares de deslocamento e produção de imagens, porém, em um outro espaço, o virtual.

2.2 Deslocamentos virtuais

Como vimos acima, os trabalhos realizados por Long e Fulton têm a fotografia como cúmplice de seus deslocamentos físicos pelo mundo. Nesse sentido, a experiência com e no lugar parece carecer da mediação da fotografia na contemporaneidade. O que indagaremos a seguir é quanto à possibilidade de deslocamentos ocorrerem em espaços virtuais. Assim como é possível para artistas deslocarem-se pelos espaços do mundo físico de posse de câmeras fotográficas para o registro de seus deslocamentos, seria possível também fazer o mesmo no ciberespaço?

2.2.1 Por outro espaço: uma questão de distância

Susan Sontag (2004, p. 26) aponta que “fotografar é em si mesmo um acontecimento, cada vez com mais direitos: o de interferir, ocupar ou ignorar tudo o que se passa à sua volta”. Certamente podemos complementar que tais direitos, principalmente depois da internet, se expandiram além do ato de fotografar, e o gesto apropriacionista, já legitimado no campo das artes, parece validar os trabalhos com base no uso de tais de imagens fotográficas por meio de deslocamentos virtuais pela *web*.

Como vimos no capítulo anterior, o ciberespaço se configura como um espaço antropológico e, portanto, apto para a atuação do sujeito que opera nesse novo lugar sob o paradigma da virtualidade. O que pretendemos com a pesquisa não é abordar as possibilidades de produção de imagens a partir de programas de computadores, mas sim a instauração de processos de trabalho em arte a partir da possibilidade de deslocamentos virtuais via imagens veiculadas na rede. Tais processos constituíram-se, portanto, em deslocamentos imagéticos no ciberespaço. Propomos que, diferentemente do deslocamento físico, que faz referência à lógica do índice, no espaço virtual ocorreria um afastamento na direção do índice.

Ambos os deslocamentos, físico e virtual, seja pela captura por uma câmera, seja pela apropriação de imagens veiculadas na *web*, têm em comum o resultado final: imagens. No âmbito da virtualidade, o artista não está diante do referente pronto para fotografá-lo. Agora existe um afastamento entre o artista e a imagem que já fora previamente fotografada, a qual se encontra disponível na rede mediada por uma tela. Uma questão de distância.

As imagens das quais pretendemos tratar são imagens que antecedem a prática artística, sendo assim, não possuem nenhuma atribuição estética ou poética *a priori*. É somente a partir do gesto de apropriação e ressignificação dessas imagens pelo artista que elas passam a fazer parte do campo das artes. O artista não precisaria mais enfrentar o mundo físico em busca da imagem, bastaria acessar determinados sites que as imagens se atualizariam e passariam a ser passíveis de incorporar-se a uma proposta artística. Propomos então que, no ciberespaço, o deslocamento é realizado por meio de imagens, oferecendo ao artista uma experiência imagética e

não, necessariamente, física, a qual pressuporia um contato corpóreo com mundo físico.

Mais de cem anos depois das colagens cubistas de Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963) iniciadas em 1912 e após o primeiro ready-made de Marcel Duchamp (1887-1968) em 1913, o caminho foi aberto para a incorporação de objetos extra-artísticos ou elementos banais do cotidiano. Não cabe aqui retornarmos à discussão quanto ao gesto apropriacionista pois, com o caminho cada vez mais solidificado e pacificado no campo das artes em relação a esta possibilidade, nos interessa avançar e continuar a desbravá-la diante do que nos é apresentado pela tecnologia atual. Diferente da apropriação somente de imagens fotográficas como um produto cultural – como fez amplamente a pop, por exemplo –, de fato, o que apontamos aqui é também a apropriação dos caminhos que o vasto panorama imagético contemporâneo dispõe para o artista deslocar-se.

Couchot (2003, p. 173) usa o termo “análogo” para designar o que ocorre no âmbito da virtualidade, que seria uma outra dimensão do real, um “análogo numérico do mundo, das coisas”, que assume uma aparência visível, mas “é um mundo cuja existência é apenas computacional. Um mundo *virtual*” (COUCHOT, 2003, p. 174).

No que tange às imagens virtuais, sugiro considerar duas instâncias imagéticas. A primeira refere-se a imagens indiciárias, relativas à obtenção das imagens *in loco*, e seria uma instância anterior à do exercício virtual. Afinal, como essas imagens chegam ao ciberespaço? Vale ressaltar que não estamos tratando das imagens que são produzidas a partir de *software* e afins, mas estamos falando de imagens produzidas fora dele, ou seja, no espaço físico, que são veiculadas ou circulam pela *web*, tornando-se acessíveis e assim fornecendo um armazém de imagens aos usuários. Sontag (2004, p. 34) disse que “a fotografia nos faz sentir que o mundo é mais acessível do que é na realidade” e acessar o mundo por imagens fotográficas é hoje ainda mais possível devido à realidade virtual tão presente em nosso cotidiano.

Couchot propõe uma espécie de pirâmide cuja base seria o real bruto ou primeiro, sendo este o mundo, a matéria. O meio da pirâmide seria o *real artificial*, constituído por produtos e máquinas e no topo da pirâmide estaria o *real virtual* composto de modelos de simulação. Segundo ele,

[...] torna-se evidente que essas três camadas de realidade se interpenetram e reagem umas sobre as outras. Embora o virtual tenda a substituir o real bruto e o real artificial, ele não saberia substituí-los nem eliminá-los. (COUCHOT, 2003, p. 176)

Esse formato de pirâmide apresentado pelo autor nos auxilia a refletir como o virtual é dependente da realidade física e, mesmo que ocorra uma desmaterialização das coisas no âmbito da virtualidade, ainda assim é possível, via atualização, acessarmos a realidade bruta que, obviamente, adquire agora outra forma que não é mais da ordem do físico.

Posta a realidade virtual, nos interessa refletir, para fins dessa pesquisa, sobre as imagens que nela circulam. Essas imagens obedecem primeiramente a lógica do índice, pois em primeira instância, faz-se necessário estar fisicamente e diretamente presente no local onde a fotografia será tirada, o que na pirâmide de Couchot corresponde ao real bruto. Retomamos a definição de Dubois (1994, p. 64), “o importante no índice é que o objeto exista realmente e que seja contíguo ao signo que dele emana” (DUBOIS, 1994, p. 64). Ou seja, a fotografia não se desprende do referente que a gerou.

A segunda instância é relativa ao exercício virtual e não pressupõe a conexão direta com o referente. Considero que essa instância ocorre em um outro tempo e espaço. Por isso implica uma distância direta em relação ao referente, distância esta mediada por programas de computador e pela internet. Por essa razão, a aproximamos do que Dubois diz sobre o ícone:

Esse princípio de uma *ligação existencial* com o referente distingue radicalmente o índice das outras categorias de signos e, antes de mais nada, do ícone: Um *ícone* é um signo que remete ao objeto que ele denota *simplesmente em virtude das características que ele possui, que esse objeto exista realmente, quer não.* (DUBOIS, 1994, p. 63)

No caso das imagens apropriadas via internet, o ser semelhante apontado por Dubois não implica ausência de verossimilhança. Afinal, elas são, a princípio, apropriações diretas de fotografias. Mas não são propriamente fotografias. No âmbito da virtualidade, são codificações binárias decifráveis por programas de computador. Encontram-se em um estado de suspensão, a espera de comandos para se revelarem no monitor, de maneira que o ser humano possa decodificá-las,

compreendê-las e construir seus próprios sentidos. Couchot (2003, p. 175) é enfático ao dizer que “a virtualidade caracteriza inicialmente uma simulação” e nos lembra: “Não esqueçamos que os computadores foram criados para simular os raciocínios lógicos e matemáticos próprios ao espírito humano”.

Apesar de terem sido primeiro capturadas de maneira indiciária, quando acessadas virtualmente, adquirem outras características. Segundo Santaella e Nöth, tais imagens fazem parte do terceiro paradigma. Por eles denominado de pós-fotográfico, são

[...] imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação. Estas não são mais, como as imagens óticas, o traço de um raio luminoso emitido por um objeto preexistente – de um modelo – captado e fixado por um dispositivo fotossensível químico (fotografia, cinema) ou eletrônico (vídeo), mas são a transformação de uma matriz de números em pontos elementares (os pixels) visualizados sobre uma tela de vídeo [...]. O que muda com o computador é a possibilidade de fazer experiências que não se realizam no espaço e tempo reais sobre objetos reais, mas por meio de cálculos, de procedimentos formalizados e executados de uma maneira indefinidamente reiterável. É justamente nisso, isto é, na virtualidade e simulação, que residem os atributos fundamentais das imagens sintéticas. (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p. 161, 173)

No âmbito da virtualidade, as imagens sintéticas são codificações binárias decifráveis por programas de computador. Encontram-se em um estado de suspensão, a espera de comandos para se revelarem no monitor, de maneira que o ser humano possa decodificá-las, compreendê-las e construir seus próprios sentidos.

Desse modo, o deslocamento no ciberespaço é realizado por meio de imagens, oferecendo ao artista uma experiência imagética e não, necessariamente, física, a qual pressuporia um contato corpóreo com o mundo físico. Dubois também sugere que é possível haver a junção entre essas duas instâncias imagéticas formando a dicotomia “índices icônicos” (DUBOIS, 1994, p. 64). A partir dessa sugestão, poderíamos considerar as imagens virtuais a partir da dicotomia índice-ícone, pois a condição indiciária das fotografias *in loco* deve obrigatoriamente acontecer primeiro para então aceitarmos a realidade icônica de imagens encontradas em deslocamentos virtuais via internet.

Couchot (2003, p. 179) é otimista ao dizer que “o corpo se vê aumentado por novas possibilidades de ação sobre a máquina e de novas percepções”. Ora, se antes o artista tinha que desbravar o mundo com uma câmera fotográfica, agora é possível ir, mesmo que imageticamente, para tantos outros lugares. O gesto artístico estaria no deslocamento e na apropriação e ressignificação dessas imagens disponibilizadas no ciberespaço.

A fotografia e a internet são usadas em diversas áreas da sociedade, portanto, não possuem *a priori* intenções estritamente artísticas. No entanto, o artista, ao fazer uso do que lhe está disponível, institui novas possibilidades poéticas para o campo das artes.

De fato, o que apontamos aqui é a apropriação dos caminhos que o vasto panorama imagético contemporâneo dispõe para o artista deslocar-se. A relação com o lugar dá-se por caminhos que só se fazem presentes a partir da realidade imagética contemporânea. O artista percorre caminhos disponibilizados pelo mundo que agora prescinde da atividade artística para providenciar-lhe vistas, ambientes, lugares, paisagens, mas o convida a reconstruí-los poeticamente pela instituição de experiências estéticas. (NEVES; SILVA, 2016, p. 2416)

Poderíamos citar vários artistas que utilizam imagens apropriadas no fluxo da internet em seus trabalhos, como Penelope Umbrico, em *Suns from Sunsets from Flickr* (2006-presente) (Figura 6), Corinne Vionnet, em *Photo Opportunities* (2005-presente) (Figura 7) e até mesmo Richard Prince – tão conhecido pela apropriação da campanha publicitária da Marlboro –, em seu trabalho intitulado *New Portraits* (s/d) (Figura 8), o artista apropria-se dessa vez de retratos compartilhados na rede social *Instagram*. Independentemente de suas intenções artísticas e das controvérsias que tais trabalhos possam causar, o fato é que existe uma fonte infinita de imagens em circulação na rede, e a temida relação homem-máquina está cada vez mais naturalizada e à nossa disposição.



Figura 6: Penelope Umbrico, *3,221,717 Suns from Sunsets from Flickr* composta por 2024 impressões 10x15cm cada, 2008.

Fonte: <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/suns/>
Acesso em: 11/12/2019

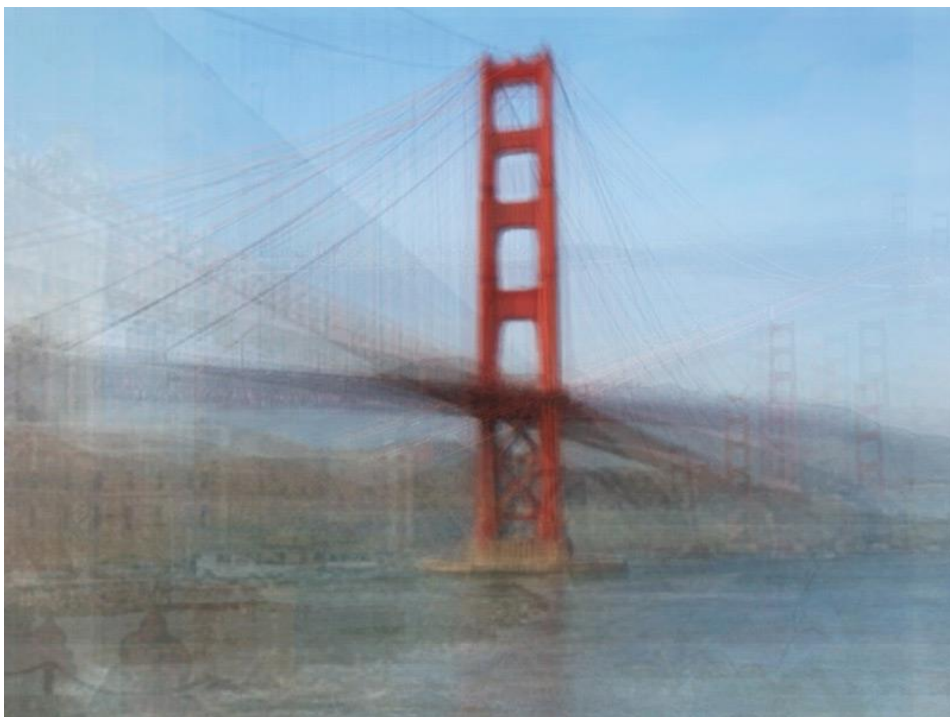


Figura 7: Corinne Vionnet. *Photo Opportunities*, 2005-presente.
Fonte: <http://www.corinnevionnet.com/photoopportunities.html>
Acesso em: 11/12/2019

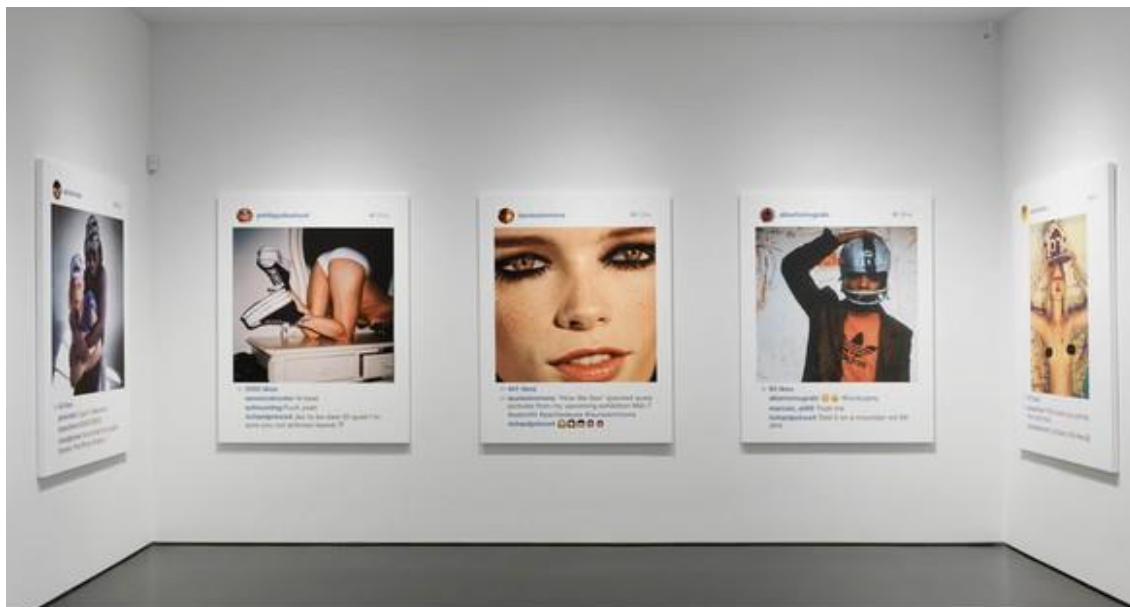


Figura 8: Richard Prince. *New Portrait*, Gagosian Gallery, NY, 2014.
Fonte: <http://www.richardprince.com/exhibitions/new-portraits/#/detail/3/>
Acesso em: 11/12/2019

As imagens produzidas e disponibilizadas pelo *Google Earth*, feitas de forma automática, como uma fotografia sem fotógrafo (PRADA, 2015, p. 230), exemplificam muito bem a abundância de imagens atual. Disponível na rede desde 2001, o programa *Google Earth* permite o acesso virtual a vários lugares do mundo, bem como girar uma imagem, marcar os locais que você conseguiu identificar para visitá-los posteriormente, medir a distância entre dois pontos e até mesmo ter uma visão tridimensional de uma determinada localidade. As imagens são registros feitos com equipamentos carregados em satélite e em carros da empresa que circulam pelos lugares. Os locais escolhidos são determinados a partir de critérios como densidade populacional e condições climáticas. Uma equipe de engenheiros trabalha no alinhamento e ajuste das imagens a partir da sua respectiva localização geográfica. Em seguida as imagens são disponibilizadas em versões para computador e dispositivos móveis. Seguem abaixo alguns exemplos de equipamentos e veículos utilizados pela empresa (Figuras 9-11).



Figura 9: Modelo de carro utilizado pelo Google Street View.
Fonte: <https://www.google.com/intl/pt-BR/streetview/explore/>
Acesso em: 11/12/2019



Figura 10: Triciclo do Street View para acesso a becos e ruas estreitas.
Fonte: <https://www.google.com/intl/pt-BR/streetview/explore/>
Acesso em: 11/12/2019



Figura 11: Modelo de mochila equipada com câmeras no topo para lugares de acesso a pé.
Fonte: <https://www.google.com/intl/pt-BR/streetview/explore/>
Acesso em: 11/12/2019

Juan Martin Prada (2015) defende a ideia de que esses sistemas de informação geográfica seriam um novo tipo de panóptico⁶ beneficiados por uma visão de certo modo quase onipresente, pois permitem a observação total de um determinado lugar. A ideia de vigilância e monitoramento é também aqui aplicada. De uma certa maneira, nos acostumamos com a presença das câmeras espalhadas pela cidade para trazer uma ideia de segurança aos moradores. Certos aspectos práticos dessa vigilância são favoráveis no cotidiano de uma cidade como em situações de trânsito. No entanto, tal monitoramento, por vezes pode ser invasivo e inoportuno invadindo a privacidade alheia e exercendo um controle excessivo sobre os cidadãos. Como aponta Cleomar Rocha,

Em tempos contemporâneos, os sistemas de monitoramento por câmeras, ainda que possam ser considerados primariamente para o exercício de controle, servem também a outros interesses. Indo das Artes à Sociologia, da Ciência da Computação à Engenharia de Tráfego. Mesmo que a função seja o monitoramento, tais imagens se prestam a um cem número de finalidades, visto que elas se abrem não apenas para quem exerce o poder, mas também a desviantes, com interesse na compreensão, na análise ou até mesmo no simples deleite da imagem. (ROCHA, 2019, p. 100)

As câmeras do *Google Earth*, acopladas em diferentes veículos e em pessoas, funcionam num automatismo que abandona a subjetividade e dispensa qualquer característica estética. Tanto os motoristas quanto as pessoas que andam com as *supercâmeras* são contratadas para tão somente percorrer lugares onde capturam tudo a 360º, como em uma espécie de uma varredura por imagens, não interessando o conteúdo. Sobre o *Google Earth*, Prada complementa

[...] millones de imágenes componen un tejido (que representa prácticamente la totalidad de la superficie del mundo) de costuras, sin embargo, as veces más que evidentes, que dejan ver momentos de captación diferentes, tiempos distintos, actualizaciones periódicas. (PRADA, 2015, pp. 226-227)

Com todo esse arsenal imagético à disposição de seus usuários, seria inevitável o interesse de artistas pelo o que é proporcionado pela plataforma.

⁶ O termo panóptico foi cunhado pelo filósofo e jurista inglês Jeremy Bentham em 1785. A ideia era de que o vigilante de uma penitenciária de formato circular, estaria sobre estrutura igualmente circular, interna e central, como uma torre, podendo assim vigiar e observar todos os prisioneiros de modo a tornar mais eficaz o controle do local.

Além da vista de satélites – um ponto de vista regularmente improvável para seres humanos –, explorado por artistas como Jenny Odell, em *The Satellite Collection* (2010) (Figura 12), que se resume a uma espécie de agrupamento de elementos como piscinas, navios, chaminés de fábricas retirados do que é disponibilizado pelo *Google Earth* e agrupados pela artista, a plataforma também oferece a função *Street View*⁷ que, apesar de algumas distorções angulares, parece simular a visão humana. E aqui nos lembramos do que disse Couchot (2003, p. 176) sobre a simulação: “Mas não poderíamos dizer que a simulação visa produzir o falso. Ela também não produz o verdadeiro. A simulação é filha do pensamento cibernético”.



Figura 12: Jenny Odell. *100 Shipping Containers*, 2010.

Fonte: <http://jennyodell.com/satellite.html>

Acesso em: 10/02/2020

Desse modo, compreendemos que, ao utilizar as imagens do *Google Earth*, os artistas estão acessando indiretamente o real bruto previamente capturado de maneira automática e sem fins estéticos ou artísticos por meio da atualização

⁷ Consideramos *Google Maps*, *Google Earth* e *Google Street View* a mesma plataforma por serem similares e, para fins da pesquisa, apresentarem a mesma possibilidade de quanto a imagens disponibilizadas.

dessas imagens que se tornaram informações numéricas, com o uso de programas informáticos que “não propõem uma representação do real mais ou menos semelhante, mas uma simulação” (COUCHOT, 2003, p. 157).

Ao apresentar o trabalho do artista Pascual Sisto intitulado *Remake of Ed Ruscha's Thirty Four Parking Lots Using Google Maps* (2008) (Figura 13), que consiste em refazer a série de fotografias aéreas realizadas por Edward Ruscha⁸ em 1967, de trinta e quatro estacionamentos de Los Angeles (Figura 14), utilizando o *Google Maps*⁹, Prada (2015, p. 230) questiona se o essas imagens não funcionariam tão somente como uma “herramienta básica para un arte del concepto” como o que aconteceu nos anos 70.



Figura 13: Pascual Sisto, *Remake of Ed Ruscha's Thirty Four Parking Lots using Google Maps*, 2008.

Fonte: <http://iheartphotograph.blogspot.com/2010/01/pascual-sisto.html>

Acesso em: 10/02/2020

⁸ Edward Ruscha, nascido em 1937, é um artista americano associado ao movimento da Pop Art. Sua produção consiste em pintura, desenho, fotografia e livros de artistas. Combina paisagem urbana com uma linguagem própria para enfrentar sua banalidade criticando a abundante quantidade de imagens propagada pela mídia de massa.

⁹ Consideramos *Google Maps*, *Google Earth* e *Google Street View* a mesma plataforma por serem similares e, para fins da pesquisa, apresentarem a mesma possibilidade de quanto a imagens disponibilizadas.



Figura 14: Ed Ruscha. *Parking Lots (Dodger Stadium, 1000 Elysian Park Ave.)*, 1967.
Fonte: <http://iheartphotograph.blogspot.com/2010/01/pascual-sisto.html>
Acesso em: 10/02/2020

Em concordância com Prada, sinalizamos que *Google Earth* tornou-se uma ferramenta para o fazer artístico que responde bem ao seu tempo, assim como tantas outras que não estavam diretamente ligadas ao campo das artes, mas que foram muito bem incorporadas pelo meio.

Enquanto os artistas da *land art* caminhavam, os artistas no ciberespaço navegam por imagens e tem seu “gesto próprio e pessoal [...] substituído por escolhas num diálogo de seu pensamento com a máquina” (DOMINGUES, 1997, p. 20). Diante dessas imagens produzidas automaticamente, o artista encontra possibilidades de produção de sentido poético e estético.

2.2.2 Entre presenças e distâncias: a interface tela

A relação do homem com a tela é antiga. Se a pensarmos como uma superfície, podemos remeter aos desenhos rupestres nas cavernas. Mas talvez encontremos uma maior identificação com a tela devido aos quadros pendurados em paredes, um

olhar “construído segundo a visão humanista do Renascimento, consolidado, radicado e refinado por séculos de tradição e maestria” (NEVES, SILVA, 2016, p. 2411). Seja como janelas do mundo, seja como receptáculo para abstrações, as pinturas ou quadros caracterizam-se também pela distância de seu referente. E, ainda que os impressionistas tenham buscado uma aproximação com a fugacidade do tempo real na tentativa de captar a luz, a tela permanecia entre o pintor e a paisagem. E se pensarmos no *action painting* de Pollock, com seus gestos sob a tela repousada no chão, ao mesmo tempo que o artista parece ser um junto com a tela, ainda assim encontramos uma distância *a posteriori* na medida em que as telas penduradas, além de ratificar a hegemonia da exibição, continuam afastando o espectador da imagem.

Hoje, nossa relação com as telas é tão naturalizada que passa facilmente despercebida. No final da década de 1920, os primeiros aparelhos de TV foram postos à venda (BRIGGS, 2016, p. 222). Invadindo as casas, logo mudaram os modos e costumes da época, transformando os membros da família em constantes espectadores dentro de seus próprios lares. Já não há mais necessidade de sair de casa, pois “a observação direta dos fenômenos visíveis é substituída por uma *teleobservação* na qual o observador não tem mais contato imediato com a realidade observada” (VIRILIO, 1993, p. 23).

O cinema, por sua vez, traz toda a imponência de uma grande tela e de um ambiente escuro propício para acentuar a postura passiva do espectador. Roland Barthes, ao se colocar como um espectador de cinema, diz: “diante da tela não estou livre para fechar os olhos; senão, ao reabri-los, não reencontraria mais a mesma imagem: estou submetido a uma voracidade contínua.” (BARTHES, 2015, p. 52).

Depois foi a vez dos computadores e com eles os monitores, que também são telas, entrarem em nossa rotina diária. E agora, mais do que qualquer outro aparato, os *smartphones* chegaram para nos aprisionar cada vez mais diante de imagens, de qualquer imagem, em um fluxo constante e veloz de informação muitas vezes desnecessária na palma de nossas mãos. Segundo Weissberg (1993, p. 124), o tamanho reduzido das telas atuais faz com que nossos olhos se aproximem das telas garantindo uma “imersão total daquele que olha”. Apesar de uma possível

tônica negativa e crítica aos costumes atuais da sociedade quanto aos usos de tais interfaces, há de se considerar que os avanços tecnológicos também permitem tantas outras possibilidades de interações sócios-culturais.

De fato, a comunicação facilitada pelos novos aparelhos de telefone e vídeo encurtaram distâncias. Hoje, qualquer pessoa com um desses aparelhos, desde que conectada à internet, é apta a fazer uma transmissão ao vivo de e para qualquer lugar no mundo. Todas essas novas possibilidades afetam nossas relações em inúmeras esferas, do jurídico ao amoroso, estamos todos de alguma maneira globalmente conectados.

A crescente mediatização das coisas vista através da interface da tela seja no cinema, na televisão, no computador, nos *smartphones*, nos abre a possibilidade de ver um mundo para além do alcance dos nossos olhos. A tela suplanta nosso olhar indexical nos transportando iconicamente para outros lugares e informações. A tela parece responder bem ao estilo de vida acelerado no qual estamos a maioria de nós subjugados, uma vez que “na interface da tela, tudo já se encontra lá, tudo se mostra na imediatez de uma transmissão instantânea” (VIRILIO, 1993, p. 13).

O campo das artes não poderia ficar a parte dessas transformações, muito pelo contrário. A arte sempre se mostrou atrelada à tecnologia de cada tempo, como por exemplo no desenvolvimento da tinta à óleo ou dos mais modernos meios de comunicação e até mesmo presente em questões que afloram e penetram esferas políticas, econômicas e ambientais. A arte sempre se faz presente.

No escopo da pesquisa, ao tratarmos sobre o virtual, a tela se apresenta como essa superfície possível para sua atualização diante dos nossos olhos. Nesse sentido, a tela nos distancia do referente *in loco*, mas não como impedimento de aproximação e sim como uma outra possibilidade de experiências poéticas – no caso da artes –, pois nós, seres humanos, podemos atualizar o virtual com as pontas dos dedos, tateando telas, um gesto que, segundo Flusser (2008, p. 62), “visa a imagem”.

A partir dos trabalhos artísticos apresentados, nosso raciocínio parte da premissa que quando usamos a palavra presença nos referimos ao real bruto segundo a pirâmide de Couchot e quando dizemos distância, nos reportamos ao exercício virtual que não depende do contato direto com o referente. Sendo o real, para a

pesquisa, tudo o que é físico, matérico, tangível; e virtual o que é numérico, ou seja, códigos humanamente indecifráveis que necessitam serem atualizados para aparecerem de maneira inteligível ao ser humano.

O que Jean-Louis Weissberg (2004, pp. 122-123) diz sobre a tela, mesmo que de forma resumida, indica a tônica do pensamento. “A tela não é mais superfície de projeção (cinema), recepção (televisão), tornou-se órgão de visão”. Também oferece um conselho: “Mas não se pode esquecer: é esse homem ‘real’ que dá consistência a esse mundo virtual” (ibid., p. 123). Ou seja, para que o virtual se atualize, existe uma dependência da ordem do real. Ao mesmo tempo em que estamos fisicamente distantes daquilo que vemos nas imagens atualizadas nas telas, estamos estabelecendo outras relações que não existiriam se não fosse por meio de uma interface computacional que aguça nossa visão. “É por seu intermédio que agimos e por seu intermédio que recebemos, de volta, a informação sobre os resultados das nossas ações” (LÉVY, 1995, p. 12).

Partindo de arquitetura e políticas urbanas contemporâneas, Paul Virilio analisa a sociedade tecnologizada atual cuja produção de imagens e de informação é dependente da interface da tela. A imediatez das imagens, ou seja, a velocidade, tanto de produção quanto proliferação, suplanta a ordem da presença no espaço físico. Ocorre uma espécie de achatamento de profundidade do espaço em detrimento ao “*ponto luminoso da imagem sintética*” (VIRILIO, 1993, p. 26), o pixel, que por definição são pontos quadrados indivisíveis, ou seja, o menor ponto de um dispositivo de exibição.

Ao discorrermos acima sobre a indicialidade dos trabalhos de Long e Fulton e sua cumplicidade com a câmera fotográfica assegurando-lhes o registro de suas ações pelos espaços do mundo, e em seguida, ao falarmos sobre os trabalhos constituídos primeiramente por imagens técnicas ou fotografias capturadas para fins que prescindem o campo das artes e que são disponibilizadas no ciberespaço para então serem apropriadas e ressignificadas pelos artistas, fica evidente que no segundo caso, estamos falando de uma imagem acessada, ou melhor, atualizada, posteriormente, em um outro espaço e tempo. Nessa atualização a visão é o sentido mais aguçado e por isso reforçamos a ideia de uma experiência imagética mediada pela interface tela.

Semelhante ao telescópio, uma prótese de visão, que “projeta a imagem de um mundo fora de nosso alcance” (VIRILIO, 1994, p. 19), funcionaria a tela computacional como instrumento atual de aproximação do que está perto com o que está distante? Estaria na distância a experiência dos artistas que utilizam o ciberespaço em seus trabalhos? Estaríamos nos protegendo das intempéries deste mundo e igualmente estaríamos nos privando de suas maravilhas?

Sem pretensões de nos alongarmos para responder positivamente ou não essas perguntas, pois são também questões de cunho pessoal e até filosófico que tangenciam a pesquisa, nos limitaremos com a afirmação de que não se trata de negar as experiências *in loco* com e no lugar, paisagem, cidade ou qualquer outro, mas sim de pensar novas formas de significação e experiências a partir de possibilidades artísticas de deslocamentos entre imagens virtuais.

3. De volta a materialidade: do virtual para o físico

Os anos 60 e 70 foram marcados por novas expressões artísticas como a performance, happenings, *land art* etc. O conceitualismo desempenhou um papel importante nesse período, pois defendia que a ideia ou conceito era mais importante do que um produto, como um objeto artístico a ser contemplado ou seu valor mercadológico.

Os artistas que hoje realizam seus trabalhos no ciberespaço, parecem corroborar para a continuidade da desmaterialização do objeto de arte. No entanto, seja pela força do capital ou pela força institucional, esses artistas, mesmo lidando diretamente com a virtualidade, tendem a materializar seus trabalhos. Por mais otimista que Bourriaud (2009, p. 16) soe ao enfatizar que “a obra de arte contemporânea não se coloca como término do ‘processo criativo’ [...], mas como um local de manobras, um portal, um gerador de atividades”, o que observamos hoje é ainda uma presença forte, ou uma necessidade de materialização do trabalho artístico, por mais conceitual ou virtual que esse seja.

Os dois exemplos a seguir demonstram bem como a tecnologia atual vinculada ao uso da internet e navegação no ciberespaço se apresenta como um novo campo fértil para atuação artística. Nesse campo repleto de imagens e possibilidades, o corpo físico adquire a capacidade de virtualmente transitar por qualquer lugar e “o gesto próprio e pessoal do artista é substituído por escolhas num diálogo de seu pensamento com a máquina.” (DOMINGUES, 1997, p. 20).

Conectados mundialmente, cabe aos artistas, diante do que lhes é dado, “inventar uma fórmula nova, de explorar os seus limites e de esgotar as suas potencialidades em cada acto criador” (LÉVY, 1987, p. 65). Portanto, o ciberespaço e suas potencialidades tornam-se um espaço para experiências e, no nosso caso, experiências poéticas.

3.1 Estudo de caso I: Doug Rickard, *A New American Picture*

O artista Doug Rickard nasceu em San Jose, Califórnia em 1968, estudou História e Sociologia na University of California em San Diego. Atualmente vive e trabalha no

norte do seu estado natal. A série *A New American Picture* (2008) (Figura 15) de Rickard evoca uma relação com a tradição da fotografia de rua dos Estados Unidos, com referências a Walker Evans¹⁰. Rickard não refaz o trabalho de Evans, mas apresenta uma América, digamos, atualizada, ou um novo retrato a partir do enorme arquivo de imagens do *Google* avançando na tradição da fotografia documental, com uma estratégia que reconhece que o mundo de hoje é cada vez mais tecnológico, onde uma câmera montada em um carro em movimento pode gerar evidências de pessoas e lugares que, caso contrário, permaneceriam no anonimato.

A série em questão, em um primeiro relance pode parecer até familiar dentro dos limites tradicionais de uma produção fotográfica. No entanto, sua metodologia, principalmente para a época de execução do trabalho, não era tão convencional assim. Todas as imagens da série são apropriadas do *Google Street View*. Durante dois anos, Rickard percorreu caminhos disponibilizados pela plataforma e virtualmente acessou lugares de uma América do Norte sombria, esquecida, economicamente devastada e abandonada, revelando um contraponto ao tão almejado *American Dream*.

Ao falar sobre seu trabalho para o *Pier 24 Photography*¹¹ em ocasião da exposição *Here*¹², Rickard afirma em entrevista¹³ que por acaso descobriu a ferramenta *Street View* enquanto buscava na internet por palavras chaves de lugares aleatórios do Estados Unidos. Surpreso com a possibilidade de poder navegar pelas ruas de qualquer cidade, o artista passou a experimentar com as resoluções das imagens disponibilizadas. Percebeu que as imagens com melhor resolução eram de lugares mais favorecidos economicamente, como Manhattan e outros centros urbanos. Mas seu interesse estava justamente nos lugares menos favorecidos, menos vistos, cujas

¹⁰ O fotógrafo norte americano Walker Evans (1903-1975) é majoritariamente conhecido pelo seu trabalho para o Farm Security Administration (FSA) cujo objetivo era documentar com fotografias, os efeitos da Grande Depressão durante a década de 1930. Teve seu trabalho exibido no MOMA de Nova Iorque em 1938, sendo a primeira exposição de fotografia do museu. Na ocasião, uma edição original do livro *American Photographs*, com algumas distinções em relação à exposição, também foi produzido e publicado pelo museu.

¹¹ *Pier 24 Photography* é um museu de arte sem fins lucrativos localizado no porto de São Francisco, Califórnia. A organização produz exposições, publicações e programas abertos ao público. É considerado o maior espaço de exposição do mundo dedicado exclusivamente à fotografia (www.pier24.org).

¹² A exposição coletiva de fotografia *Here* aconteceu de maio de 2011 a janeiro de 2012. Apresentou trabalhos de fotógrafos locais bem como fotografia da região em torno do *Pier 24*. Dentre os 32 participantes, destaque Diane Arbus, John Chiara, Robert Frank, Paul Graham, Doug Rickard, Stephen Shore e Edward Weston.

¹³ Disponível em: <https://vimeo.com/30357393>

imagens eram de baixa resolução. Após testes de impressão, Rickard conclui que poderia efetivamente utilizar tais imagens e assim teria a liberdade para, em suas palavras, concedidas na entrevista acima citada, “viajar por todo país”.

Influenciado pelo conceito de instante decisivo cunhado por Henri Cartier-Bresson em 1952 e também por fotógrafos como Evans e Eggleston, Rickard trabalha consciente da composição, cor e o momento em que os elementos na imagem se alinham em perfeita harmonia para o artista. Rickard compara ainda que a satisfação obtida nas possibilidades que ele encontra em cada cena não difere da satisfação de um fotógrafo convencional.

Seu trabalho evoca a tradicional fotografia de rua americana, porém avança essa tradição ao fazer uso de uma estratégia extremamente tecnológica, mas que ainda assim carrega um aspecto documental que o mantém atado às suas origens norte americanas. Depois de localizar e trabalhar na composição da cena, mantendo o plano aberto proporcionado pelo programa, Rickard utiliza uma câmera montada em um tripé e fotografa novamente as imagens da tela do computador.

Para exibir seu trabalho, Rickard opta por grandes formatos de impressão fixados nas paredes do espaço expositivo (Figuras 16-18). Ao optar por esse formato, o artista não apresenta nada inovador ou surpreendente, pelo contrário, ele se mantém numa estrutura ou padrão de exibição já consolidado no campo artístico, principalmente quando se trata de fotografias. Talvez, na mesma intensidade com que o artista estrategicamente avança em sua metodologia de trabalho, ele recua em seus modos de exibição.



Figura 15: Doug Rickard. #29.942566, New Orleans, LA. Série *A New American Picture*, 2008.
Fonte: www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/newphotography/doug-rickard/29-942566-new-orleans-la/index.html
Acesso em: 07/01/2020



Figura 16: Vista da instalação em Landskrona, Suécia.
Fonte: www.dougrickard.com/intallations/a-new-american-picture-landskrona-sweden/
Acesso em: 07/01/2020



Figura 17: Vista da exposição *A New American Picture*, 2012 na galeira Yossi Milo Gallery, NY.
Fonte: <https://yossimilo.com/exhibitions/doug-rickard-2012-10>
Acesso em: 06/01/2020

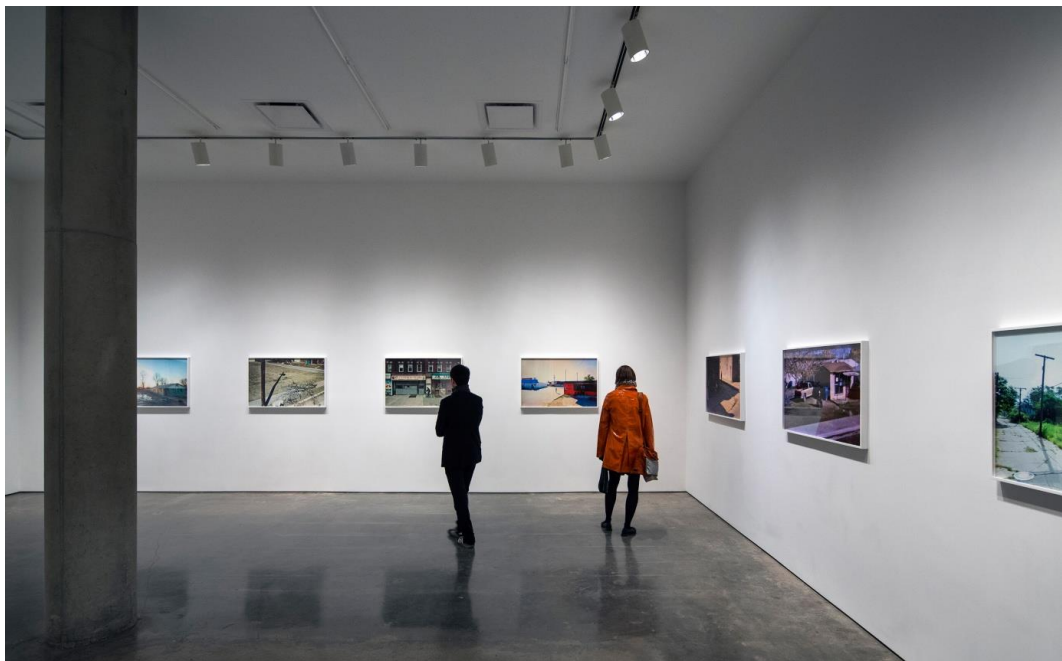


Figura 18: Vista da exposição *A New American Picture*, 2012 na galeria Yossi Milo Gallery, NY.
Fonte: <https://yossimilo.com/exhibitions/doug-rickard-2012-10>
Acesso em: 06/01/2020

A outra forma de exibição utilizada por Rickard é o livro (Figuras 19-22), formato muito utilizado por artistas e fotógrafos para expor suas imagens. No entanto, o livro

pode ser pensado para além de uma plataforma de diagramação de imagens. Principalmente no caso de trabalhos como o de Rickard, cujo deslocamento virtual é imperativo, o livro se apresenta como um lugar de transposição de uma experiência de um plano, o virtual, para o físico, como um deslocamento de maneira invertida, da virtualidade para o físico. Fotografias impressas e penduradas nas paredes também oferecem essa possibilidade, porém o objeto livro admite outras posturas em relação às fotografias. Segundo Susan Sontag,

Durante muitas décadas, o livro foi o mais influente meio de organizar (e, em geral, miniaturizar) fotos, assegurando desse modo sua longevidade, se não sua imortalidade [...]. A foto em um livro é, obviamente, a imagem de uma imagem. Mas como é, antes de tudo, um objeto impresso, plano, uma foto, quando reproduzida em um livro, perde muito menos de sua característica essencial do que ocorre com uma pintura. (SONTAG, 2004, p. 15)

Sob a lógica da sua forma ampliada, podemos sugerir que o livro passou da condição de suporte de leitura para uma condição de exposição e veiculação de produção artística. Pensar esse formato é pensar na sua linguagem, materialidade, dimensão, narrativa. Deve-se, portanto, considerar não somente o que é pertinente à forma e à aparência do trabalho, mas também aos modos de manuseio e circulação do objeto. Pensando desse modo, em trabalhos como *A New American Picture*, cujas imagens diagramadas não necessariamente impõem uma narrativa linear, o espectador é ainda mais agraciado com plenos direitos para “interferir, ocupar ou ignorar tudo o que se passa à sua volta” (SONTAG, 2004, p. 26), a construir e habitar suas próprias narrativas como se ao folhear o livro, também fosse possível ao espectador ir para qualquer lugar.



Doug Rickard

A New American Picture

aperture

Figura 19: Capa do livro *A New American Picture*, 2012, Ed. Aperture.
 Fonte: <https://www.photoeye.com/BookteaseLight/bookteaselight.cfm?catalog=DQ966&image=1>
 Acesso em: 06/01/2020

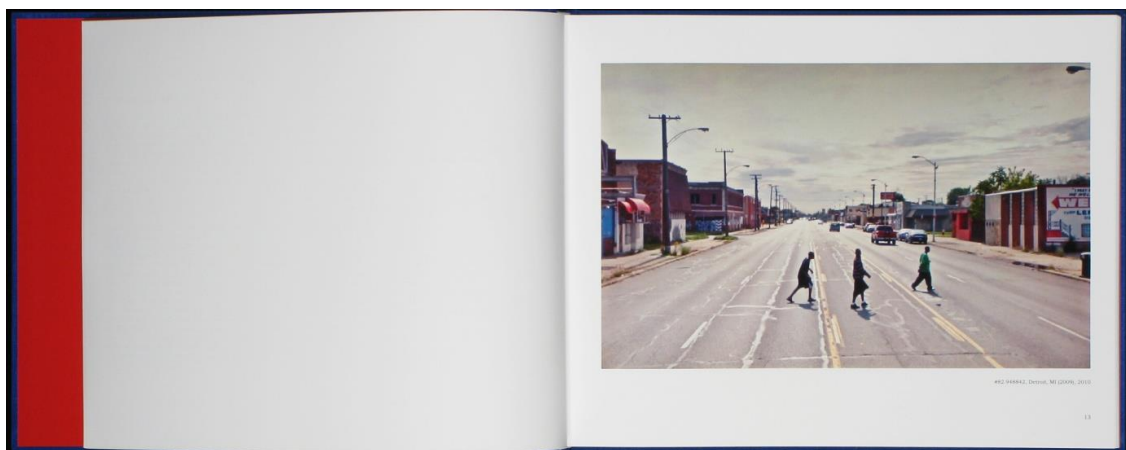


Figura 20: Interior do livro.
 Fonte: <https://www.photoeye.com/BookteaseLight/bookteaselight.cfm?catalog=DQ966&image=2>
 Acesso em: 06/01/2020

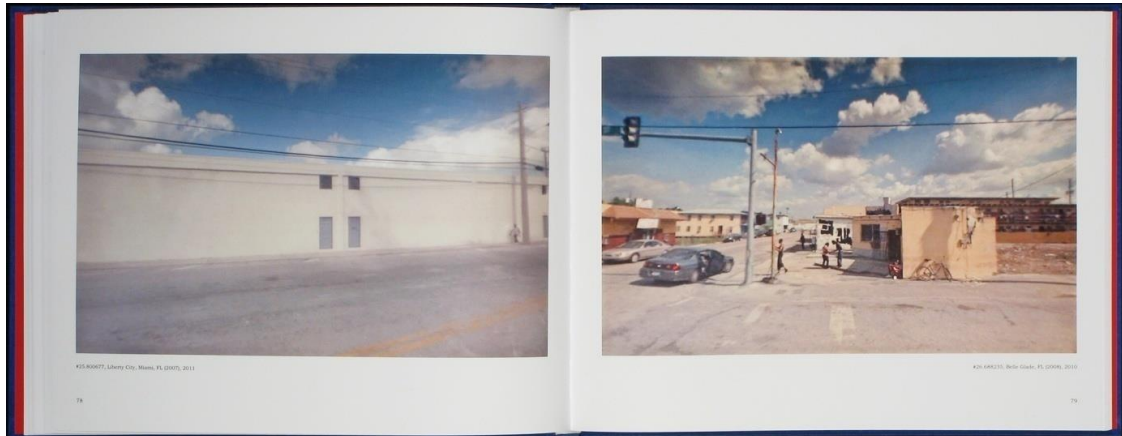


Figura 21: Interior do livro.

Fonte: <https://www.photoeye.com/BookteaseLight/bookteaselight.cfm?catalog=DQ966&image=9>
 Acesso em: 06/01/2020

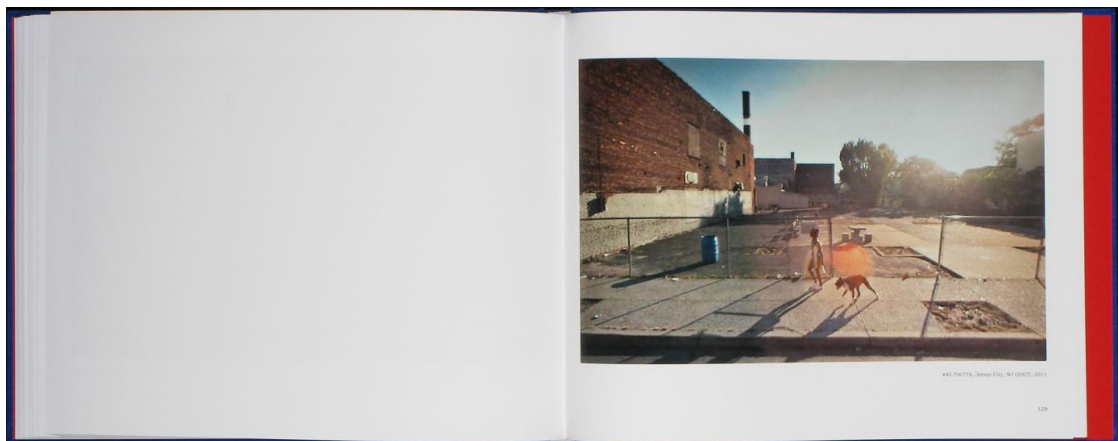


Figura 22: Interior do livro.

Fonte: <https://www.photoeye.com/BookteaseLight/bookteaselight.cfm?catalog=DQ966&image=12>
 Acesso em: 06/01/2020

3.2 Estudo de caso II: Michael Wolf, *Street View*

O artista Michael Wolf nasceu em Munique, Alemanha no ano 1954. Faleceu no ano de 2019 em Hong Kong onde morava. É conhecido por suas fotografias de arquitetura e cotidiano das grandes metrópoles como Hong Kong, Tóquio e Chicago.

Depois que sua esposa aceitou um trabalho em Paris em 2008, Wolf começou a dividir seu tempo entre a cidade parisiense e Hong Kong. Essa mudança para a capital francesa, cuja arquitetura para ele parecia intransitável pois apresentava poucos sinais da vida contemporânea, impossibilitou-o de fotografar a cidade indiciamente, ou fotografar de maneira tradicional. Wolf, então, recorreu à

exploração das ruas via *Google Street View*. Uma nova perspectiva e um novo olhar sobre a cidade permitiu que o artista desenvolvesse uma nova fotografia de rua, mas agora por trás da tela do computador.

Wolf compara o que fez o fotógrafo Eugène Atget¹⁴ ao fotografar Paris com o que faz o *Google* ao mapear e fotografar o mundo. Obviamente que as intenções de Atget eram outras e esse não é o ponto. Mas, de fato, o que a empresa faz poderia ser uma atualização sem interpretações do que fez Atget no passado, fornecendo um conteúdo ilimitado de imagens prontas para serem apropriadas e ressignificadas segundo as peculiares intenções dos artistas que utilizam a ferramenta.

Dentre diversos trabalhos de sua série *Street View*¹⁵ (2011) (Figura 23), em um deles, Wolf percorreu virtualmente a cidade parisiense, no entanto, com exceção de apenas duas imagens que caracterizam Paris, as outras 31 são de pessoas enquadradas de tal modo que o local passa a ser secundário. Ao analisarmos as imagens da série *Street View* (Figuras 24-26) temos a percepção que o artista enfatiza mais as pessoas do a arquitetura ou paisagem do lugar visitado. Outro exemplo disso está na categoria *Manhattan* na qual, novamente, imagens de pessoas parecem ganhar mais destaque do que a própria cidade. Wolf possivelmente visitou outros lugares, mas como o artista não revela outras pistas além de alguns títulos de categorias, cabe ao espectador especular quanto a localidade, se é que isso é realmente relevante nessa série, uma vez que as imagens insistem em burlar o espectador.

¹⁴ O fotógrafo francês Eugène Atget (1857-1927), precursor da fotografia moderna em Paris, é considerado um dos mais importantes da história. Revolucionou a fotografia registrando o vazio das ruas parisienses, vistas cotidianas e objetos inusitados. Assim, desprezando a fotografia humana recorrente à época, inaugurou a fotografia urbana.

¹⁵ A série *Street View* é dividida em 7 categorias: *A series of unfortunate events*, *Paris*, *Eiffel Tower*, *Manhattan*, *Fuck you*, *Portraits* e *Interface*. Fonte: <http://photomichaelwolf.com/>



Figura 23: Michael Wolf. *Street View*, s/d.
Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#paris-street-view/9>
Acesso em: 14/01/2020

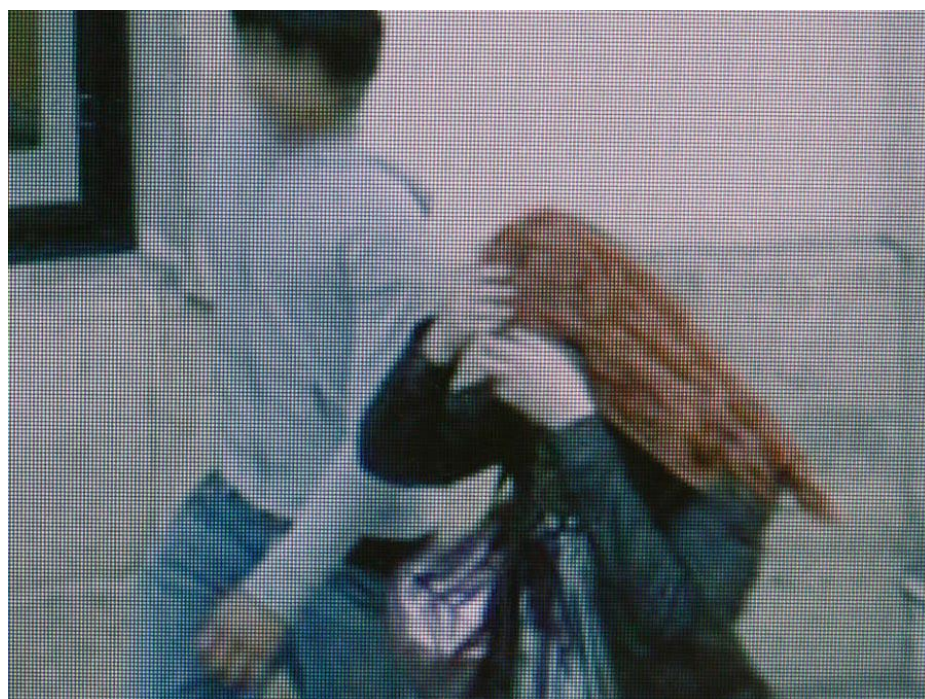


Figura 24: Michael Wolf. *Street View*, s/d.
Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#paris-street-view/33>
Acesso em: 14/01/2020

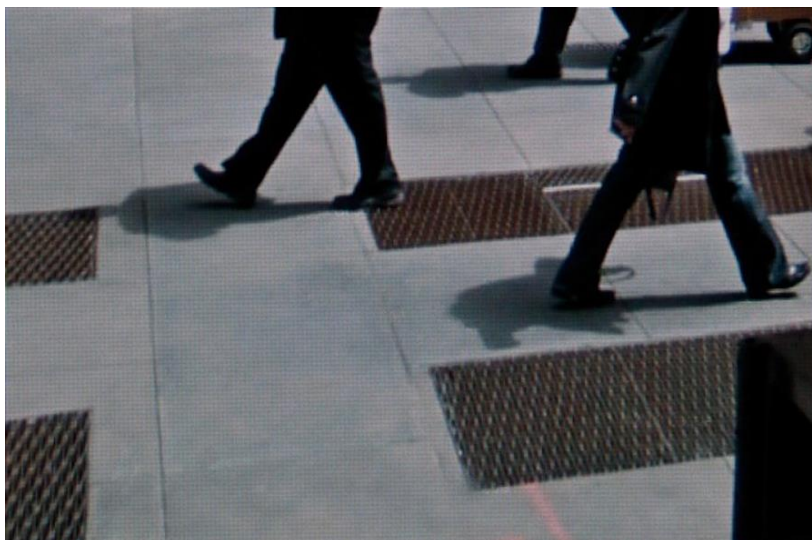


Figura 25: Michael Wolf. *Street View*, s/d.
Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#manhattan-street-view/18>
Acesso em: 14/01/2020



Figura 26: Michael Wolf. *Street View*, s/d.
Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#manhattan-street-view/21>
Acesso em: 14/01/2020

Na categoria *Series of unfortunate events* (Figura 27-28), Wolf seleciona imagens de calamidades. Ao deslocar-se pelas ruas previamente fotografadas pelo *Google*,

como um *voyeur* virtual, o artista encontra pessoas de certa maneira desprevenidas e inconscientes da câmera, tornando-as vulneráveis, ainda mais quando a cena trata de algum infortúnio, e nesse caso, mais especificamente por tratar do sofrimento do outro. O fotógrafo convencional é de certa maneira protegido pela sua câmera enquanto a cena, seja qual for, acontece na sua frente (SONTAG, 2004, p. 22). Isso se torna ainda mais enfático quando não é necessário estar fisicamente de posse de uma câmera fotográfica, tampouco estar fisicamente diante de uma cena para produzir imagens. Desse modo, a tela do computador, ou qualquer outro dispositivo eletrônico, funcionaria como uma espécie de anteparo que tanto gera imagens quanto nos distancia, nos protegendo dos infortúnios do mundo real.



Figura 27: Michael Wolf. *Series of unfortunate events*, s/d.
Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#asoue/24>
Acesso em: 14/01/2020



Figura 28: Michael Wolf. *Series of unfortunate events*, s/d.

Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#asoue/28>

Acesso em: 14/01/2020

Assim como Rickard, Wolf posiciona a câmera fotográfica diante da tela do computador e fotografa as imagens. Wolf, porém, muitas vezes, ao enquadrar certas cenas de maneira a focar em detalhes extremos, como sapatos e rostos (Figuras 29-30), cria suas próprias imagens e narrativas cujos resultados são muitas vezes surpreendentes. Apesar disso, o artista deixa transparecer sua origem, pois indícios como ponteiro do mouse, pixels e borrões (Figura 31) evidentes nas imagens indicam seu posicionamento diante da tela do computador.



Figura 29: Michael Wolf. *Street View e Street View Portraits*, s/d.
Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#manhattan-street-view/7>
Acesso em: 14/01/2020

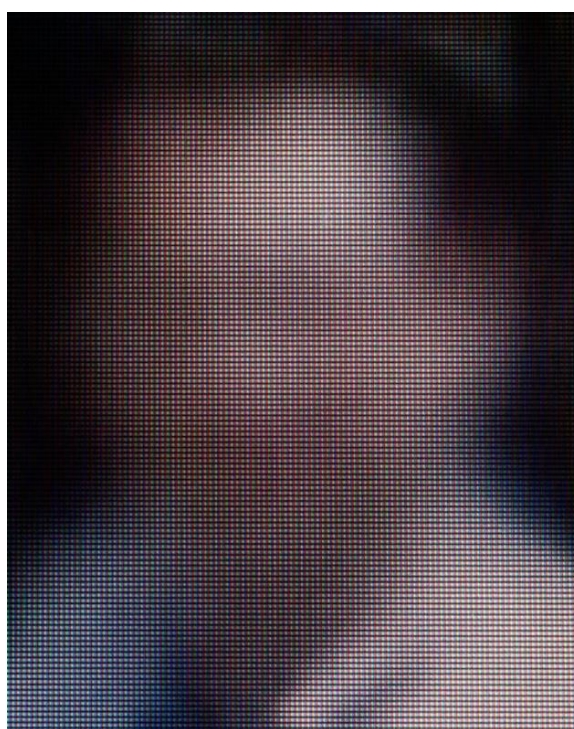


Figura 30: Michael Wolf. *Street View e Street View Portraits*, s/d.
Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#street-view-portraits/10>
Acesso em: 14/01/2020



Figura 31: Michael Wolf. *Street View*, s/d.
 Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#interface/1>
 Acesso em: 14/01/2020

Com uma abordagem muito parecida com a de Rickard, Wolf também apresenta seu trabalho em impressões de grandes formatos e livros (Figuras 32-33). Apesar de ambos participarem ativamente do circuito artístico – Rickard, por exemplo, participou de uma exposição coletiva no MOMA¹⁶ em Nova Iorque, e Wolf expôs em vários países – parece que a materialização de seus trabalhos fica aquém de sua potência enquanto provocadores ou fomentadores de possíveis abalos críticos no circuito.



Figura 32: Michael Wolf. *Street View Portraits*, Galerie Wouter van Leeuwen, Amsterdã, Holanda, 2012.

Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#street-view-portraits-2012-amsterdam/1>
 Acesso em: 14/01/2020

¹⁶ Disponível em: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/newphotography/index.html>. Acesso em 12/12/19.

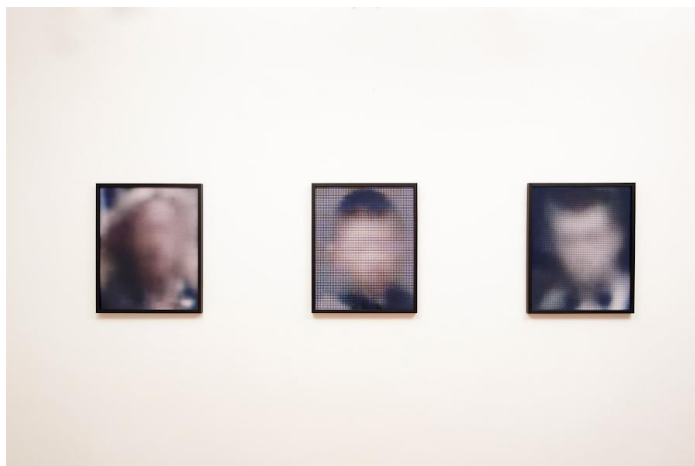


Figura 33: Michael Wolf. *Street View Portraits*, Galerie Wouter van Leeuwen, Amsterdã, Holanda, 2012.

Fonte: <http://photomichaelwolf.com/#street-view-portraits-2012-amsterdam/2>
Acesso em: 14/01/2020

No entanto, eles ainda, de certa forma, se encaixam no que Bourriaud define como sendo um artista de pós-produção:

A partir do mesmo material (o cotidiano), pode-se criar diferentes versões da realidade. Assim, a arte contemporânea apresenta-se como uma mesa de montagem alternativa que perturba, reorganiza ou insere as formas sociais em enredos originais. O artista desprograma para reprogramar, sugerindo que existem outros usos possíveis das técnicas e ferramentas à nossa disposição. (BOURRIAUD, 2009, pp. 83-84)

Nos limites deste texto, não nos cabe obviamente sugerir outra maneira de materialização. Aliás, esses formatos, apesar de já saturados, ousamos dizer que ainda são a melhor forma de exibir imagens, pois, tanto penduradas em paredes ou diagramadas em livros, a frontalidade da imagem é enfatizada e priorizada.

Cada artista segue seus próprios processos quanto à materialização e à exibição de seus trabalhos. Alguns são bem-sucedidos outros não, mas tudo não passa de uma grande tentativa de manter-se no circuito apresentando algo que, no seu tempo, possa contribuir para a arte.

O fluxo intenso e excessivo de imagens dos dias atuais é um reflexo da democratização e da facilidade de produção de imagens a partir do que é compartilhado e disponibilizado na rede. Os exemplos mencionados nos mostram

possibilidades de práticas artísticas através de deslocamentos em sites – especificamente na plataforma *Google* – que, ao mesmo tempo em que buscam por imagens fotográficas, terminam também em imagens materializadas em um espaço físico.

Artistas que se apropriam de imagens veiculadas na rede para realização de trabalhos no campo artístico compreendem que hoje, mais do que nunca, possuímos um acervo imagético mais que suficiente à disposição. De maneira que o artista percorre caminhos disponibilizados pelo mundo, providenciando-lhe vistas, ambientes, lugares, paisagens, prontos para serem reconstruídos poeticamente pela instauração de experiências artísticas e estéticas.

Considerações finais

O caminho percorrido na dissertação intencionou conduzir o leitor a pensar em um duplo viés, a partir das lógicas do índice e do ícone. Essa dualidade, apesar de despercebida e camuflada, está presente em nosso cotidiano há muito tempo. E hoje estamos cada dia mais em vários lugares ao mesmo tempo. Estamos fisicamente aqui, mentalmente lá, conectados acolá. Além disso, a proliferação de imagens é assustadora. Hoje, qualquer pessoa, literalmente, produz imagem. Sem mencionar a capacidade dos computadores de fazer o mesmo.

A alta produção de imagens encontra no ciberespaço um lugar ideal para estar. Basta uma atualização para tornar-se visível e passível a qualquer ressignificação. A arte contemporânea, ao se comunicar eficazmente com a cultura vigente, tira proveito dessas imagens veiculadas na rede e as incorpora em seu circuito.

Por um lado, temos as práticas que acontecem no espaço físico do mundo, por outro, as que acontecem no âmbito da virtualidade. Ambos encontram a produção de imagens como o resultado de suas práticas artísticas, seja como impressão ou como imagem digital passível de ser materializada em diversos formatos.

Os trabalhos de Long e Fulton, cujo uso de câmeras fotográficas tanto para o registro das ações quanto como elemento conceitual e estético, já incorporados no sistema da arte, funcionam como aval para ações recentes e similares de deslocamento e produção de imagens no ciberespaço. A indicialidade dos deslocamentos dos britânicos contrapõe-se a iconicidade dos deslocamentos virtuais de Rickard e Wolf. No segundo caso, estamos falando de uma imagem atualizada posteriormente em um outro espaço e tempo, cuja experiência torna-se eminentemente imagética. Desse modo, é possível afirmarmos que o ciberespaço se apresenta como um ambiente propício para atuação artística de deslocamentos imagens.

Entre presenças e distâncias, o físico e o virtual, índice e ícone, do daguerreótipo, ao *smartphone* (ou tablets, ou computadores), não é o caso de rejeitarmos as experiências *in loco* mas sim de trazer reflexão sobre novas formas de significação a partir de possibilidades artísticas de deslocamentos entre imagens tão presentes em nosso cotidiano.

Referências

- BARTHES, Roland. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Tradução: Júlio Castañon Guimarães. [Ed. especial]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- BRIGGS, Asa. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet*. Tradução: Maria Carmelita Pádua Dias. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- CANTON, Katia. *Espaço e Lugar*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003.
- DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XIX: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo, SP: Annablume, 2008.
- FLUSSER, Vilém. *Texto/imagem enquanto dinâmica do Ocidente*. Cadernos Rioarte, Ms., p. 6, 1986.
- KRAUSS, Rosalind. *Notes on the Index: Seventies Art in America. Part 2*. The MIT Press, 1977.
- LEMONS, André. *Arte Eletrônica e Cibercultura*. Revista FAMECOS, nº 6. Porto Alegre: PUCRS, 1997.
- LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. 10ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2015.
- LÉVY, Pierre. *A máquina universo: criação, cognição e cultura informática*. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* 1ª ed. São Paulo: Ed. 34, 2011.
- NEVES, Alexandre Emerick. *História da arte 4*. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância. 2011.
- NEVES, Alexandre Emerick; SILVA, Camila. *Caballos de paseo: deslocamentos entre paisagens nos espaços discursivos da fotografia*. In Anais do XXV Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas; Compartilhamentos na arte: redes e conexões / Nara Cristina Santos; Ana Maria Albani de Carvalho; Paula Ramos; Andréia Machado Oliveira (Orgs.). Porto Alegre: ANPAP, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016.
- PANKHURST, Andy; HAWKSLEY, Lucinda. *Quando a arte é genial*. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- PRADA, Juan. Martin. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (2 ed.). AKAL, 2018.
- ROCHA, Cleomar. *Inquietações: sociedade, inteligência e tecnologia*. Goiânia, GO: Gráfica UFG, 2019.

ROUILLÉ, André. *A fotografia: entre documento e arte contemporânea*. São Paulo, SP: Ed. SENAC São Paulo, 2009.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. 1 edição. São Paulo: Iluminuras, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *O homem e as máquinas*. In DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1997.

SMITHSON, Robert. *Uma sedimentação da mente: projetos de terra*. In FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia. *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006.

SONTAG, Susan. *Sobre fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SOULAGES, François. *Estética da fotografia: perda e permanência*. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

WEISSBERG, Jean-Louis. *Real e Virtual*. In PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

WERTHEIM, Margareth. *Uma história do espaço: de Dante à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

Meios eletrônicos

<https://www.tecmundo.com.br/internet/126654-4-bilhoes-pessoas-usam-internet-no-mundo.htm>. Acesso em 16 de novembro de 2017.

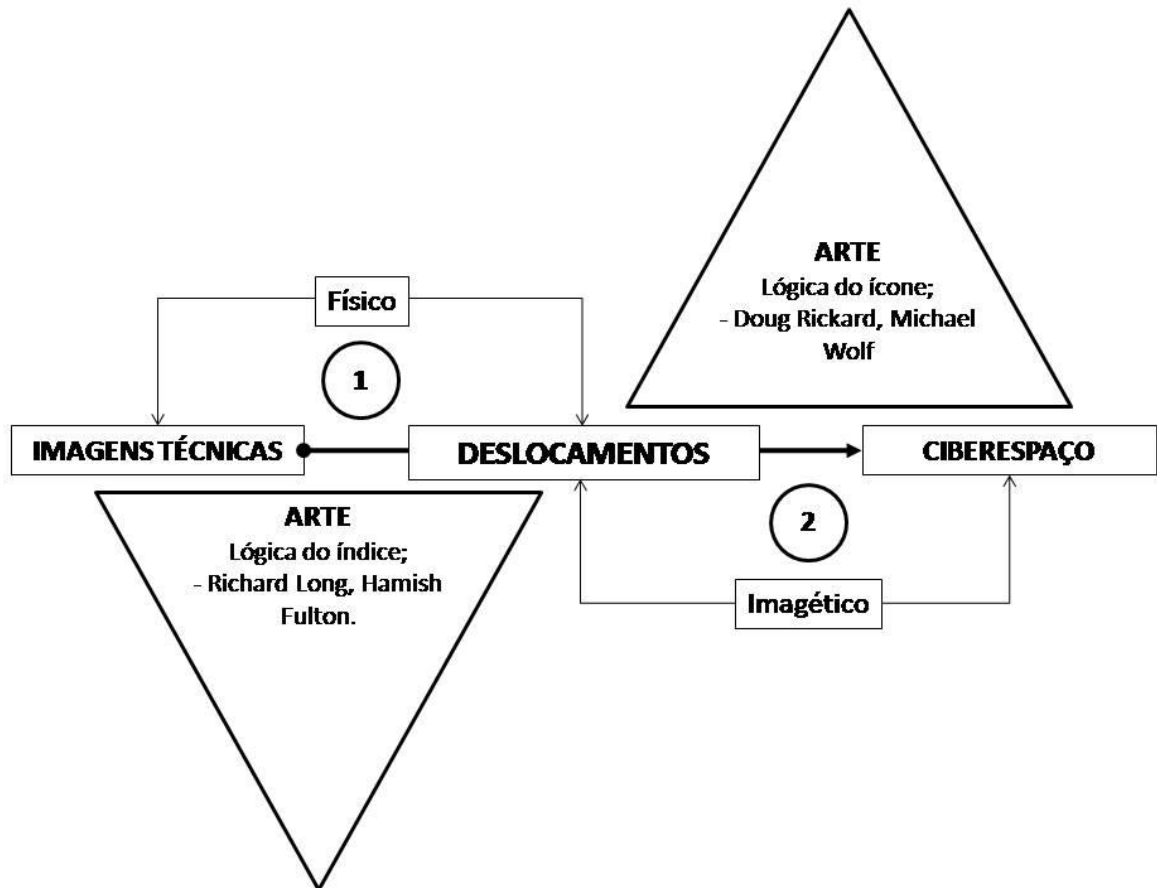
<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-diz-ibge.ghtml>. Acesso em 16 de novembro de 2017.

<https://vimeo.com/20667709>. Acesso em 03/03/19.

<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/newphotography/index.html>. Acesso em 12/12/19.

Apêndice

Apêndice A



Camila Silva. Gráfico ilustrativo da ideia da pesquisa. 2019.

O gráfico acima é uma maneira visual de ilustrar nosso pensamento. De nossa elaboração, ele demonstra o duplo viés proposto pela pesquisa. De um lado, o lado esquerdo, propomos que as imagens técnicas, mais especificamente a fotografia, contribuíram para um fazer artístico cuja cumplicidade com a câmera fotográfica favoreceram os artistas a realizarem deslocamentos físicos pelos espaços do mundo e desse modo, relacionamos esse tipo de ação com à lógica do índice. Já no outro lado, o direito, demonstra a possibilidade de deslocamentos virtuais a partir do uso intensificado do ciberespaço na sociedade atual. A sugestão é que, devido a distância do referente físico, esse deslocamento virtual seja relacionado à lógica do ícone