

# Poética, mídias e interatividade: perspectivas de pesquisa em arte

Poetic, media and interactivity: prospects of research of art

Cristiane Herres Terraza - Instituto Federal de Brasília - cristiane.terraza@ifb.edu.br

Leandro Antônio Grass Peixoto - Colégio Marista de Brasília - leandrograss@gmail.com



**Resumo:** Este ensaio teórico objetiva refletir sobre o uso de tecnologias e mídias interativas no contexto de pesquisa em arte, considerando a constituição de uma proposição poética como elemento do processo de investigação. As especificidades da pesquisa em arte foram contempladas ao se considerar a “*arts-based educational research – ABER*” como principal referencial teórico e metodológico para seu desenvolvimento. A utilização da mídia interativa nos procedimentos de investigação no campo da arte resultou em uma perspectiva de maior dinâmica e complexidade em relação ao objeto investigado, desconstruindo e remodelando as hipóteses que nortearam inicialmente o trabalho.

**Palavras-chave:** investigação, interatividade, proposição poética.

**Abstract:** This theoretical essay intends to reflect about the use of technology and interactive media in the context of art research, considering the establishment of a poetic proposition as part of the research process. The particularities of the research in art were contemplated by considering the “*Arts-based Educational Research - ABER*” as the main theoretical and methodological framework for its development. The use of interactive media in the investigation procedures on the field of art resulted in a prospect with better dynamics and complexity in relation to the investigated object, deconstructing and reshaping the hypothesis that initially guided the work.

**Keywords:** research, interactivity, poetic proposition.

Este ensaio teórico, que teve como tema as “Reflexões do espaço urbano de Brasília a partir da pintura metafísica de Giorgio de Chirico”, é resultado da reflexão sobre um percurso de pesquisa concretizado durante o ano de 2013, em uma escola particular de ensino médio de Brasília. Para ampliar as reflexões efetuadas no grupo, propôs-se a realização de uma poética cuja composição utilizava a interação midiática. Recursos de mídia digital e comunicacional, numa proposição de realidade aumentada, foram utilizados a fim de que os interatores pudessem arranjar suas próprias vivências e impressões da cidade e de como esta é apropriada pela singularidade de cada um.

Desse modo, esperava-se confirmar a hipótese construída pelo grupo de pesquisa de que a arquitetura<sup>1</sup> do Plano Piloto de Brasília provocava uma individualização extrema

do habitante em relação ao todo espacial, dificultando as relações mais espontâneas, como ocorre nas cidades surgidas de maneira orgânica.

Este texto analisa a desconstrução da hipótese inicial do grupo pela proposição poética e o engendramento de novas perspectivas, considerando a interação ocorrida nessa proposição por meio da mídia informacional e comunicacional.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Diante das reflexões que relacionam as significâncias da obra metafísica de Giorgio de Chirico e a apreensão do espaço planejado do Plano Piloto de Brasília, contemplou-se a perspectiva de alargamento das percepções e da construção de sentido na proposição de uma poética. Esta se deu considerando o pensamento da cidade como constructo

<sup>1</sup> O termo arquitetura é aqui utilizado não somente na perspectiva de tratar prédios e monumentos, mas a própria engenharia de espaços e usos.

das relações humanas e dos modos de ser e estar no mundo. A proposição, no entanto, foi construída de modo a valer-se de uma peculiaridade da criação artística contemporânea, que é de inserir o espectador na construção da obra.

Na contemporaneidade, a criação artística compõe-se por uma estética de relações, preocupando-se com as questões de recepção, e promove uma apropriação da proposição pelo sujeito espectador visando, inclusive, à sua motivação e à provocação de reflexão sobre a interação deste com o meio. As técnicas e as proposições contemporâneas na arte, em meio a tantas possibilidades de expressão, indicam, dentre outras ações, permitir uma exploração das possibilidades de meios e materiais (composição, interfaces, conexões, interações, entre outros). Por conseguinte, o uso das mídias interativas nas proposições artísticas pode resultar não só na participação do espectador, mas na percepção sobre os próprios fenômenos comunicativos atuais e de como estes desencadeiam outros modos de perceber e elaborar um mundo, gerando possibilidades diversas de construções de sentido. A fruição dá-se na relação da obra com o espaço em que se instala: o ciberespaço. O espectador passa a ser um interator, compondo o processo obra/espaço virtual, e a fruição se realizará na percepção dessas relações, incluindo a si próprio e os desdobramentos conceituais e sinestésicos que possam ocorrer.

A proposição artística que se compõe pelo meio interativo comporta, assim, a reflexão a partir da construção técnica, definindo uma forma de influência mútua entre objeto e espectador/interator. A obra empreende-se nas múltiplas possibilidades do fazer contemporâneo; entre essas possibilidades, a de ser tecnológica, possuir autoria dispersa e comprometer-se com a interatividade.

Pela criação produzida na/pela rede, estabelece-se a possibilidade de geração de autonomia em relação aos sistemas da arte, uma vez que a obra se dá a conhecer por caminhos outros que não os instituídos como artísticos. De tal modo, a proposição artística afeta sujeitos espectadores por um caminho outro que não os atribuídos pelo sistema de arte erguido na contemporaneidade.

Organizando a *participação em eventos* mais do que espetáculos, as artes da cibercultura reencontram a grande tradição do jogo e do ritual. [...] No jogo como no ritual, nem o autor nem a gravação são importantes, mas antes o ato coletivo aqui e agora. (LÉVY, 1999, p. 155, grifo do autor)

Assim, refaz-se a relação arte/vida há muito requerida, uma vez que o objeto artístico não é especular, não simplesmente reflete a realidade fora dele. Antes, constrói uma realidade composta pelas diversas memórias e

singularidades daqueles que jogam e interagem. O que resulta como objeto artístico será digerido na provocação sensível e cognitiva, criando níveis diferentes ou outras possibilidades perceptivas e de significação.

Nessas diversas possibilidades está a de unir-se à proposição podendo interagir com os passos do propositor da obra, estruturando pela imaginação algo a partir do percebido. Dessa forma, a imaginação torna-se a continuidade daquilo que foi apreendido e atua imbricando-se nos sentidos.

Essa imbricação de sentidos pode gerar algo como uma modularidade que possibilita a conexão entre as várias ocorrências, sejam elas pessoais ou coletivas, bem como a construção de metanarrativas e/ou de uma metafísica dos objetos e acontecimentos: a criação de um enorme mosaico de significâncias, considerando costumes e comportamentos, possível de ser modulado e remodelado, gerando interpretações e compreensões diversas.

A ocorrência dessa modularidade remete ao conceito de *divíduo* proposto por Maria Beatriz de Medeiros e pelo Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos,

o *divíduo* configura-se por esse grau de subjetividade não orientado a partir de um isolamento da unidade que caracteriza o indivíduo, mas uma subjetividade aberta e processual, em *performance*, que se divide, se parte, se fragmenta, por estar aberto ao encontro, não somente com outro corpo, mas com outros espaços, outros objetos, outros comportamentos. (MEDEIROS apud BEZERRA e SILVA)

As mídias que promovem maior interação atuam como facilitadoras dessa configuração pelo incremento das possibilidades de encontro com o outro, com a alteridade (no que se refere às diferentes culturas), gerando experimentações de trocas de múltiplos discursos e modos de vida.

Assim como o *divíduo* conforma-se na abertura e nas relações com as possibilidades diversas, também aquilo que se encontra disponível na rede, incluindo as proposições artísticas, pode ser reconfigurado, recomposto, recombinação, reapropriado. É possível que, em decorrência desses procedimentos de reconfigurações, os próprios interatores se recomponham, visto que novas memórias e novas ações são por eles provocadas e desenvolvidas.

A abertura mencionada no trecho acima pode se referir também às questões de autoria das proposições artísticas contemporâneas realizadas por meio das mídias interativas, uma vez que se fundem, em certo grau, o proponente e os fruidores, não só na construção de sentido, mas na própria criação da obra. Isso se dá porque quanto mais interação a mídia promover, maior é a ação daquele que antes era

apenas considerado como receptor. Assim, não mais serão consideradas como forma de interação somente a fruição da proposição e as possibilidades de implicação desta na vida dos espectadores. A possibilidade de concepção e composição da proposta de maneira compartilhada pelo uso das mídias de interação dilata o conceito de autoria.

Marcel Duchamp, em um ensaio nomeado de *O ato criativo*, expõe sobre a questão autoria no século XX.

Ao final de contas, o ato criativo não é apenas executado pelo artista sozinho; o espectador põe a obra em contato com o mundo externo ao decifrar e interpretar seus atributos internos, contribuindo, dessa maneira, para o ato criativo. (DUCHAMP apud TOMKINS, 2004, p. 519)

Por conseguinte, o pensamento do autor pode expandir-se na contemporaneidade pela peculiaridade da interação midiática. As obras procuram relacionar-se com o espectador, não no sentido que este constrói não só na fruição da obra, mas também na criação da proposta artística. Mesmo considerando que a criação propositiva inicial da obra é efetuada pelo artista em um determinado momento, anterior à presença do espectador, redefine-se, assim, a relação deste com a arte e seus objetos. Ao envolver o *dividuo* nos dois momentos – de criação e de fruição – efetua-se uma revisão do conceito de autoria, de espectador e de obra; portanto, do próprio caráter da arte. Ainda considerando o conceito cunhado por Medeiros (apud BEZERRA e SILVA), na obra conformada de modo interativo pode não haver a necessidade de se identificar um parâmetro específico convocado a ser o marco de onde partirá a construção de significado. A obra é composta por experiências individuais dos sujeitos, implicadas as modernas conceituações que redefinem o que seja subjetividade, no viés distendido por Deleuze em seu conceito de rizoma (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.32, grifo do autor):

O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada. [...], o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. [...] unicamente definido por uma circulação de estados [...] todo tipo de “devires”.

A obra, portanto, gera significâncias a partir de uma possibilidade subjetiva rizomática. O uso das mídias interativas promove, assim, as dobras implicadas pela construção/leitura subjetiva dos interatores. A interação gera um (re)engendramento de saberes, podendo resultar na possibilidade de empreendimento de novas significâncias e também de novos questionamentos sobre a realidade.

Caracterizada como um sistema hipercomplexo, a sociedade atual mantém forte dependência das intercomunicações. Essa subordinação é gerada por

componentes de informação que se apresentam cada vez mais evidentes na transmissão de atualidades, na divulgação de saberes, bem como na tessitura dos vínculos sociais. A forma como se estabelecem os citados vínculos instaura-se a partir dos modos como se articulam as mensagens, os enunciados. Em certo sentido, as imagens e discursos reproduzidos pelos transmissores informacionais podem gerar mais complexidade na comunicação, uma vez que permitem o surgimento de novos arranjos interpretativos e a estruturação de novos enunciados.

A arte, além de abrigar as subjetividades, é um processo imbricado no coletivo. “A arte, ou aquilo que se usou para designar uma época da experiência do sensível, só tem sentido na medida em que isso afeta a coletividade” (STIEGLER, 2007, p. 59). O objeto artístico, portanto, é expressão de uma singularidade conectada e aberta ao outro e ao espaço que se relaciona com uma coletividade. Propositor/autor, interator e obra fazem parte de determinado contexto que os relaciona, e a criação plural provoca possibilidades de relação entre esses sujeitos. É possível considerar que essas relações constroem novos caminhos de percepção sobre a arte, delineando os valores diversos da contemporaneidade, uma vez que a maneira de produzir a obra revela, igualmente, seu sentido. Portanto, a partir da provocação da proposição artística interativa com o uso de mídias, convoca-se uma construção de sensibilidade e de compreensão diversa, devido à transubstanciação do espectador em interator, *obrando a obra* em sua subjetividade.

## METODOLOGIA

### Descrição da poética proposta

O princípio motivador da poética aqui relatada é a ampliação da investigação realizada no grupo de pesquisa. Uma vez que se tratava de sensibilizações dos habitantes do plano Piloto e arredores (Lagos sul e norte, sudoeste e Park Way), foi inicialmente descartada uma pesquisa de campo, mesmo qualitativa. O que interessava eram as significâncias que poderiam ser registradas de modo imagético.

Assim sendo, constituímos uma proposição de trabalho que pudesse utilizar o embasamento teórico-prático nas obras de Giorgio de Chirico, a saber, o desenvolvimento de uma metafísica sobre o espaço construído de modo planejado e de como este lugar compõe/decompõe relações pessoais (consigo e com o outro) e sociais. Importante ressaltar que por lugar entendemos o espaço significado pelas/nas relações estabelecidas, sejam estas produtivas, morais, pessoais e/ou coletivas.

A poética estabeleceu-se como uma instalação interativa composta por quatro colunas clássicas que sustentavam quatro malas. Dentro das malas, havia tablets que projetavam imagens: um com imagens das obras de Chirico, outro com fotos executadas pelos componentes do grupo de pesquisa e dois deles com fotografias enviadas a partir de duas *hashtags* - #pessoasdebrasil e #poeticabrasilia - sendo utilizado o aplicativo *Instagram*. Foram utilizados cartazes e as redes sociais a fim de publicizar as *hashtags*.

Esclarecemos que, por se tratar de uma pesquisa efetuada em uma instituição de ensino médio e não tendo como ponto imperativo de pesquisa o uso de mídias interativas, optamos pelos recursos mais disponíveis e facilitadores para o público envolvido, uma vez que o *Instagram* é um recurso amplamente divulgado e conhecido.

A escolha dos recursos materiais que comporiam a instalação deu-se em virtude da relação entre a obra de Giorgio de Chirico em sua fase metafísica e a proposição de Oscar Niemeyer na composição de arquitetura, relação que se concretiza também na remissão às proposições clássicas de equilíbrio e harmonia.

## A interação na proposição poética

Como já especificado, no desenrolar da pesquisa, por se tratar de um trabalho pertencente ao campo de conhecimento da arte, os pesquisadores do grupo decidiram-se pela realização de uma poética que apresentasse as relações dos habitantes do Plano Piloto de Brasília com seu espaço urbano/arquitetônico.

A criação poética empreendida pelo grupo objetiva alargar as percepções sobre apreensão metafísica do espaço urbano do Plano Piloto, estendendo o olhar sobre a cidade aos seus habitantes que serão convidados a serem partícipes da poética. A partir dessa perspectiva, as mídias interativas comporão a construção visual. (Coletivo de pesquisa em arte, 2013)

Assim sendo, a realização da proposição considerou constituir interatores que colaborassem na construção de um discurso imagético significativo, registrando a relação com o plano urbanístico da cidade. A interatividade midiática estabeleceu-se como espaço simbólico para tal construção.

Inicialmente, o recurso tecnológico parece ser apenas um facilitador na composição da proposição poética. Porém, o uso das mídias interativas evoca também o atual uso do espaço público - seja a rua, seja a Internet - e de como as composições de percepção e apreensão do existente

e da realidade são efetuadas. A exposição do discurso imagético significado nas ações e memórias dos interatores em um meio aberto, acessível e compartilhável tende, da mesma forma, a criar uma espécie de metafísica dos espaços apreendidos nas imagens, relacionando a poética empreendida à proposição artística de Chirico, objeto de estudo da pesquisa. Consideram-se, nesse sentido, as reflexões efetuadas por McLuhan, ainda nos anos 70:

O meio é a mensagem, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas (...). A mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas (McLUHAN, 2001, p.22-23)

Nessa perspectiva, o discurso construído no/pelo aplicativo *Instagram* não só registra a paisagem<sup>2</sup> urbana e os habitantes de Brasília, como também se conforma em associações somente possíveis pelos recursos tecnológicos. Amplia a fruição, recompõe e ressignifica cada imagem criada individualmente, gerando novos ritmos de percepção, bem como outros modos de apreensão.

Todavia, mesmo que a proposição de interação tenha sido um dos objetivos do grupo, o resultado percebido questionou aquilo que se estabeleceu como hipótese inicial de trabalho, resultante das leituras<sup>3</sup> sobre a invenção de Brasília: que o planejamento do espaço urbano com suas múltiplas divisões e sua monumentalidade causavam uma solidão urbana. Dessa solidão resultaria uma espécie de ausência de coletividade e um sentimento de opressão do indivíduo em relação aos espaços que são, por esse motivo, pouco ocupados, como pretendia inicialmente o autor do Plano Piloto, Lúcio Costa.

O que se constatou das construções imagéticas compartilhadas foi uma peculiaridade ao se relacionar com o espaço urbano que identifica o habitante da cidade. Não somente sua referência espacial é feita de modo racional

2 Utiliza-se o termo paisagem para denominar o lugar significado em ações e relações peculiares, recortes de caminhos e memórias do cotidiano.

3 Foi efetuada, na pesquisa inicial, a leitura e análise dos textos: BULLRICH, Francisco. Utopias e realidades urbanas. In: XAVIER, Alberto e KATINSKY, Julio (org). Brasília – antologia crítica. São Paulo: Cosac Naify, 2012; GORELIK, Adrián. "Brasília: Museu da modernidade". In: XAVIER, Alberto e KATINSKY, Julio (orgs). Brasília - antologia crítica. São Paulo: Cosac Naify, 2012. HOLSTON, James. A cidade modernista: uma crítica de Brasília e sua utopia. São Paulo: Companhia das Letras, 1993; MOHOLY-NAGY, Sibyl. Brasília: majestic concept or autocratic monument? *Progressive Architecture*. Nova York, v. 40, n. 10, out. 1959; MORAVIA, Alberto. Brasília barroca. In: XAVIER, Alberto e KATINSKY, Julio (orgs). Brasília - antologia crítica. São Paulo: Cosac Naify, 2012. ZEVI, Bruno. "Inchiesta su Brasília". *L'Architettura Cronache e Storia*. Milão, n. 51, jan. 1960; WISNIK, Guilherme. "Transpondo a escala". In: XAVIER, Alberto e KATINSKY, Julio (orgs). Brasília - antologia crítica. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

e organizado cartesianamente, como também existe uma intimidade visual, uma proximidade característica que junta os indivíduos, não por espaços, mas por afinidades e atividades comuns. As imagens relatam uma subjetividade, bem como certa admiração pela especificidade brasiliense. Não é uma admiração pelo monumento ou pelo verde ou pela novidade que se constituiu, em tempos passados, de cidade totalmente construída de modo planejado. É, porém, uma afecção pelo modo operante da cidade e das relações entre espaço construído e referência à natureza. Mesmo que os "estrangeiros" e turistas repliquem a ideia de solidão e impessoal monumentalidade, os brasilienses

demonstram singularidade ao estampar suas relações com o espaço e com os outros habitantes.

O discurso gerado de modo interativo e tecnológico provoca composições e decomposições que unem visões parciais a resultados coletivos, constituídos por detalhes e todos planos (abertos ou fechados), bem como a mudança de um plano a outro exige do espectador, colaborador ou não, operações cognitivas que associem as composições visuais umas às outras, criando uma continuidade e exigindo uma fusão entre percepção e imaginação, de modo a urdir o tecido de significâncias que vai se estabelecendo.



**Figuras 1 a 6** - Fotos enviadas por pessoas por meio das hashtags: #poeticabrasilia #pessoasdebrasilia (Disponível no *Instagram*, consultado em 22 dez 2013).

No entanto, por ocorrer de modo midiático e interativo, esse tecido sempre se refaz, uma vez que não deixa de ser alimentado. Isso se constitui como metonímia do próprio processo de construção de coletividade e de identidade social. Assim, o uso da mídia traduz o fenômeno de trama sucessiva desses processos a desdobrar-se e redobrar-se continuamente.

## Reflexões sobre uso da mídia interativa na pesquisa

A pesquisa sobre a qual este artigo reflete foi realizada, conforme informado anteriormente, em uma escola de ensino médio. Porém, ainda que não referendado por uma instituição específica de conhecimento artístico,

levamos em conta que esse trabalho se refere à pesquisa no campo da arte. Como pertencente a esse campo, a investigação encontra oposições no que se refere ao campo metodológico de pesquisa da ciência.

Assim, para o desenvolvimento do estudo consideramos como estratégia metodológica a ABER - *arts-based educational research*<sup>4</sup>. Conforme as observações de Dias (2013, p. 23), essa metodologia possibilita o estabelecimento de relação com o objeto de estudo, de modo dinâmico e complexo:

Por meio de formas criativas, elas [as novas formas de se fazer pesquisa] estabeleceram oportunidades de ver, experimentar o ordinário, aprender a compreender as novas e diferentes maneiras de se fazer pesquisa em artes [...]. Os pesquisadores [...] exploram modos criativos de representação que refletem a riqueza e a complexidade das amostras e dados de pesquisa, promovendo múltiplos níveis de envolvimento, que são, simultaneamente, cognitivos e emocionais. (DIAS, 2013, p. 23)

Visto que proporciona uma criativa relação com o objeto investigado, abrangendo sensíveis, afetivos, imaginativos e visuais, além dos sempre convocados aspectos cognitivos e conceituais, essa proposição metodológica concretizou-se nas construções reflexivas sobre a interação tecnológica e midiática da proposição poética. Por essa composição estética imbricaram-se as reflexões e conclusões – mesmo que provisórias – e as narrativas visuais construídas. Ou seja, a metodologia da investigação compôs-se considerando a propriedade da mídia em recompor o discurso imagético de modo contínuo.

Dessa forma, a metodologia aplicada, tanto na investigação como na proposição poética, firmou-se numa construção reflexiva que comportasse a complexidade, adotando como princípio a necessidade da experiência singular, porém dinâmica, o que é próprio da interatividade midiática.

Conforme aponta Stiegler (2007, p. 19, grifo do autor), “Nada é mais urgente de que *inquietar as certezas*”. A partir dessa asseveração, depreende-se que mesmo existindo uma hipótese inicial sobre as percepções – e as elaborações delas advindas – que podem surgir sobre o espaço urbano, as questões serão apontadas mais concretamente durante o processo de investigação. A máquina cibernética, por meio da qual as relações sociais podem ser conformadas, à medida que fixa seus jogos de enunciação, acionada pela informação, estabelece algumas formas de descontrole pelos ruídos e interferências (ações) não previstas pelo processo investigativo.

No acompanhamento das práticas de pesquisa, evidenciou-se que os dispositivos móveis impactaram, como recursos de interatividade, de forma relevante no processo de apreciação e envolvimento dos indivíduos com o objeto artístico. Embora os recursos tecnológicos, em especial as atuais mídias digitais vinculadas ao ambiente virtual, sejam ainda interpretados genericamente dentro de uma perspectiva que indica a produção de formas de isolamento e quebra da interação subjetiva, na pesquisa realizada demonstrou-se o contrário. Portanto, a presença das mídias digitais na poética indica que é

a partir da interface com o interator que a obra pode se manifestar. À semelhança da poiésis aristotélica, que se refere à maneira como a arte, através da ação do artista, “imita” o processo criativo da natureza, a interpoiésis (i.e. intercriação/ interação), como denomino, se refere à maneira como as artes em mídias digitais engendram seus processos criativos a partir de seus fluxos informacionais (ARANTES, 2005, p.63, grifo do autor)

A ação pela qual a mente amplia, intensifica ou plenifica a consciência de seus próprios estados internos e representações Heidegger denomina de apercepção. A recepção de uma informação, como o conjunto de imagens exposto na proposição poética, deve gerar no espectador uma fruição, de modo a produzir subjetivamente um sentido a partir daquilo que vê. Compõe-se, assim, a “relação com o ‘sujeito’, no sentido do eu, que pensa e julga” (HEIDEGGER, 1987, p. 156). A possibilidade de participação da composição da poética amplia o conceito de apercepção, uma vez que o espectador constituído interator não só se apropria criticamente da proposição, mas toma parte de sua construção, produzindo modularmente um discurso.

Diante disso, há um indicativo de desconstrução e reconstrução do lugar das mídias digitais no processo artístico, tanto de produção quanto de apreciação. Há de se ressaltar que, no trabalho aqui analisado, existe ainda um fator que contribuiu para a efetiva simbiose entre as mídias e a arte em si. Esse fator refere-se à realidade geracional e sociocultural tanto do grupo de pesquisadores quanto da maioria dos apreciadores.

O projeto foi desenvolvido por jovens de 15 a 18 anos, mesma faixa etária da maioria dos apreciadores, todos enquadrados em uma classe social que possui fácil acesso aos dispositivos e mídias digitais. Não se pode negar que se trata de um fator relevante para que a interação tenha se consolidado de maneira mais efetiva. Afinal, trata-se de uma categoria social imersa, desde a socialização primária, em realidades marcadas pela presença das atuais mídias, tornando-as elemento inerente ao cotidiano das diferentes esferas sociais, sejam elas educacionais, artísticas e culturais.

4 Pesquisa educacional baseada em arte – livre tradução

## CONCLUSÃO

Redefinir o lugar e o papel das mídias digitais no processo de construção e apreciação artística leva-nos também a reconstruir os sentidos e as fronteiras daquilo que se considera como real e virtual, próximo ou distante. A sociedade contemporânea, caracterizada pelas interações em rede, suprimiu os formatos convencionais de contemplação e entendimento acerca do tempo e, principalmente, do espaço. Atualmente, muitos são os exemplos de que não se pode mais separar o real do virtual, alguns deles já consolidados, como as próprias mídias televisivas e até mesmo a educação a distância. Na arte, passa também a ser desenhada uma estética, impactada pelas recentes possibilidades radicadas pelas mídias digitais, que tem possibilitado outras experiências de construção do objeto artístico, bem como de sua recepção.

Porém, não se trata apenas de uma mudança de forma, mas igualmente de significado. O artista, também inserido nessa realidade midiática, apropriou-se, criando possibilidades de linguagens, antes associadas a alguns poucos campos do saber, em especial o científico. Embora rume a uma aparente objetividade, a linguagem tecnológica, associada à perspectiva artística, produz interfaces de complexidade com o campo das subjetividades, tal como pode ser vislumbrado na pesquisa-objeto aqui analisada.

O lugar das mídias digitais dentro da produção artística produz assim uma ampliação das perspectivas artística e tecnológica. Os atuais formatos de interatividade entre apreciador e objeto artístico produzidos pela presença das mídias indicam a ausência de limites para a relação entre as diferentes formas de saber. A experiência aqui relatada tende a comprovar tal questão, em um processo que reuniu produção científica e artística, domínio tecnológico e interação espaço-sociocultural.

## REFERÊNCIAS

- ARANTES, Priscila. *Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital*. ARS (São Paulo), v. 3, n. 6, p. 52-65, 2005.
- BEZERRA, André L. R e SILVA, Chrystine. *O dobro-nada de reciprocidade desalmada*. Disponível em <<http://performatus.net/reciprocidade-desalmada/>> Acesso em 20 dez 2013.
- COLETIVO DE PESQUISA EM ARTE. *Reflexões do espaço urbano de Brasília a partir da pintura metafísica De Giorgio De Chirico*. #12 Art – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Brasília, 2013. Disponível em <<http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2013/08/cristianeHT-marista.pdf>> Acesso em 23 dez 2013.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, F. *Mil platôs - Capitalismo e Esquizofrenia*. V.1. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995.
- DIAS, Belidson. *Preliminares: A/r/tografia como Metodologia e Pedagogia em Artes*. In: DIAS, Belidson e IRWIN, Rita. *Pesquisa educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: UFSM, 2013, p. 21-26.
- HEIDEGGER, Martin. *O que é uma coisa?* Lisboa: Edições 70. 1987.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 18ª edição. São Paulo: Cultrix, 2001.
- STIEGLER, Bernard. *Reflexões (não) contemporâneas*. Org e Trad: MEDEIROS, Maria Beatriz. Chapecó: Argus, 2007.
- TOMKINS, Calvin. *Duchamp: uma biografia*. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

---

Recebido em: 07/05/2014

Aceito em: 14/10/2014

