

---

# EDITORIAL

## A imagem-técnica: ontologia, arte e sociedade

*Luis Artur Costa*

*Andreia Machado Oliveira*

### A imagem-técnica: ontologia, arte e sociedade

São e sempre foram múltiplas, intrincadas e intensas as relações entre sociedade e imagem: o campo da produção visual jamais se colocou como coadjuvante ou mera representação dos processos de subjetivação. Muito antes pelo contrário, as imagens sempre foram partícipes da maior relevância em nossas tecnologias de constituição de nós mesmos, no governo de si e dos demais, na produção e circulação de memória, na constituição dos nossos modos de existência, em nossa ontologia. Mesmo que muitos vejam nas imagens meras superfícies reflexivas a espelharem mais ou menos mimeticamente os fatos e afetos de um mundo que lhe é independente, a produção cotidiana do mundo nos afirma algo muito diferente: imagens regulam comportamentos, transformam afetos, dispersam memórias, constituem regimes de visibilidade e dizibilidade, prescrevem valores, derrubam e constroem regimes de relações de poder, etc. Do rupestre ao viral, vemos nelas diferentes dispositivos moduladores das condições de possibilidade do olhar, do dizer, do fazer, do sentir: seja nos mistérios polissêmicos que circundam os bisões de Altamira, nas narrativas dos murais maias configurando uma paisagem-ritual, na profusão de cores e formas em narrativas barrocas acerca do céu e do inferno em plena nave da gótica Catedral de Toledo, nas fotos que somam carros e mulheres, famílias e manteigas, desodorante e sedução em narrativas *kitsch* de uma revista do século XX, ou ainda, em um Stories histriônico e veloz a vender autoestima, bem-estar, felicidade, inveja e frustração pelos dispositivos móveis de uma população mundializada na aurora do século XXI. Toda imagem é em certa dimensão uma imagem-técnica, Toda imagem é produtora de sociedade e definidora do nosso ser, mesmo muito antes da modernidade produzir uma pretensa autonomia da Arte tomada, idealmente, como representação desinteressada (o belo pelo belo).

Bem verdade que no decorrer dos séculos XIX, XX e XXI temos visto um significativo incremento da participação destas imagens em nossos cotidianos. O estabelecimento de um capitalismo industrial e urbano na Europa do século XIX veio acompanhado de um crescente avanço na produção de imagens que tinham de ser cada vez mais rapidamente replicáveis e facilmente dispersas. As litografias e sua intensa relação com o comércio (cartazes, propagandas, rótulos, etc.) foram talvez o primeiro grito de autonomia da imagem em

simulacro: a viralização massiva de uma imagem apenas cópia onde inexiste um original (posto que a pedra é sempre limpa para uma nova imagem). Neste contexto onde o incremento do automatismo, velocidade, flexibilidade e facilidade de tal replicação era uma questão (já com os usos de uma indústria da imagem estabelecida pela lito), logo emergiram as foto-imagens e suas replicações foto-químicas: Daguerreótipos, Ambrótipos, Calótipos e afins disputaram o mercado da reprodução imagética e auxiliaram na consolidação, dispersão e transformação dos nossos modos de vida capitalistas. Retratos se multiplicaram ainda mais do que com outras técnicas como as silhuetas dos Fisionotragos, adentrando cartões de visita e adornando casas e espaços públicos. Os cartões postais também se multiplicaram e viajaram o globo terrestre como as especiarias no século XIV, instituindo um comércio do exótico que reconfigura fronteiras ao transportar paisagens e construções longínquas e fazer do estranho e distante uma memorabilia do jamais visto, cuidadosamente guardada e manuseada em cotidianos domésticos. Tão forte foi o ensejo acelerado por tais inovações técnicas que não foram poucos os autores e artistas dedicados a pensar seu impacto: Henry David Thoreau e os receios diante da multiplicação das informações imagéticas, Walter Benjamin e as potências sociais da imagem técnica replicável contra a arte anterior, Gustave Coubert e a problematização da representação lírica em um realismo cru que coloca em questão as oposições entre o mecânico e o gênio, Charles Baudelaire e sua reatividade à inovação fotográfica tomada por ele como signo da decadência do gosto francês em tempos de massas vulgares obcecadas pelo real, entre muitos outros.

A inserção da imagem em tripas fílmicas e, posteriormente, a associação destas com as novas tecnologias de comunicação por meio de eletromagnetismo, redundaram em um novo salto na concreção da imagem como moduladora cotidiana dos nossos fazeres e sentires. Na metade do século XX, em um ponto equidistante do auge do cinema e da televisão, Guy Debord lança o vaticínio: vivemos em uma sociedade mediada por imagens, vivemos na Sociedade do Espetáculo. Tal definição se associa com outros diagnósticos contemporâneos ou posteriores: a sociedade mediada por relações de consumo de Jean Baudrillard, a aldeia global de Pierre Levy, a Sociedade de Controle de Gilles Deleuze, entre muitos outros. Todos sempre atentos ao crescente processo de modulação do governo de si e dos outros por meio das imagens tomadas aqui não como meras representações, mas como ações-acontecimentos constituintes do mundo e dos nossos modos de ser.

Na atualidade, era pós-digital, encontramos-nos submersos em uma confluência de tecnologias que perpassa todas as áreas do conhecimento e que nos levam mais uma vez a problematizar a produção das imagens-técnicas. Este número da revista "Informática na Educação: teoria e prática" tem como temática central "A imagem-técnica: ontologia, arte e sociedade" a partir de uma perspectiva ontológica e de investigações sobre as inovações nas modulações societárias a partir de experimentações com tal imagem digital (educação, sociabilidade, arte, memória). Ao considerar questões que envolvem as tecnologias digitais de informação e comunicação e sua potência nos modos de ser e estar na contemporaneidade, interessamo-nos, sobretudo, por enfoques que privilegiem as interfaces digitais em educação,

cognição, arte e subjetividade. Portanto, acreditamos que tal trabalho em conjunto possa viabilizar uma discussão sobre a cultura técnica, considerando a tecnologia como modo de subjetivação.

Deste modo, agenciamos aqui ontologia e sociedade a uma noção imagem como técnica em ao menos dois sentidos sempre presentes: as imagens sempre são técnicas, posto que estão associadas a um complexo tecnológico próprio como trama de condições de possibilidade e modulação da sua produção-dispersão (pedras, sementes, gordura, pelos, madeiras, ou, algoritmos, pixels, sensores digitais de luz, computadores, redes sociais, publicidade e consumo) e as imagens também são sempre técnicas posto que se encontram articuladas elas mesmas a uma série de dispositivos de subjetivação, uma série de tecnologias de governo de si e dos outros. Assim, tanto no que se refere as suas condições de possibilidade quanto as suas ações possíveis em nosso mundo de humanos e não humanos associados, vemos a imanência da dimensão técnica à ontologia da imagem. Da mesma forma, já se evidencia, dentro de tal delimitação da dimensão técnica, a também imanente dimensão de modulação-produção societária da imagem articulada com nossas relações de comunicação, desejo, identificação de si e dos outros, adestramento, memória, etc. E, por fim, unimos todos estes elementos desde uma perspectiva específica de ontologia, na qual deslocamos a clássica pergunta substancialista "o que é?" pela Espinosista questão "O que pode?": não nos importa, portanto, uma delimitação estrita de um campo da imagem, mas sim investigar sua multiplicidade de possibilidades de afetações no mundo. A imagem aqui deixa de ser tomada como representação para reforçar sua dimensão de ação inventiva que constitui nossa realidade em conjunto com os demais atores que nos envolvem.

Adentrando em tal trama temporal que constitui nossas relações contemporâneas e a própria ontologia da imagem, Camila Schenkel desdobra alguns eventos do traçado genealógico que delimita e desloca a definição de um campo fotográfico para abordar a complexidade e heterogeneidade de tal ontologia no seu artigo "Alguns problemas para a determinação de um campo da fotografia e novas distensões provocadas pela imagem digital". Para além de pensar à fotografia e sua variante digital como um meio homogêneo ou ruptura binária, a autora nos convida a tomar tais tensionamentos como uma trama relacional heterogênea, complexa, mas não por isso inconsistente, na qual vislumbramos séries de comunicação que em um só tempo aproximam e afastam a fotografia química da digital:

Como encaixar todas as imagens fotográficas em um único enquadramento fixo? Tornar à ideia de campo expandido proposta pela crítica norte-americana Rosalind Krauss no final dos anos 1970, uma noção que enfatiza aspectos funcionais e relacionais em vez de substanciais, talvez possa ajudar nesse momento de indefinição (Schenkel, p.???, 2018).

Seguindo as investigações acerca das múltiplas implicações do agenciamento entre imagem e digital em nossa sociedade, um verdadeiro bando elabora o artigo seguinte no qual nos apresentam uma deambulação flanante plena de efemérides nas quais vislumbramos questões acerca do governo de nossas vidas em meio às imagens e amizades. Imbuídos de tal ânimo, Danichi Mizoguchi e seu grupo de pesquisa elaboram um artigo voltado à problematização da complexa modulação de nossas tramas cotidianas pelas imagens em suas

diferentes formas e meios: "Amizade e Biopolítica: um passeio pelas modulações do capital". Neste, eles nos apresentam uma narrativa-objeto pela qual tencionamos nossos regimes do ver, dizer, fazer, em especial no que se refere às modulações de nós em meio às icônicas amizades que pululam multidões capitalizáveis nas redes sociais para melhor promovermos nossa auto-imagem nas redes como propaganda em um empreendedorismo de si.

Já em outro aspecto da constituição de nossos modos de existência coletivos, o autor Tiago Régis ressalta a dimensão produtora de memória própria das imagens. Neste caso, em seu artigo "Ausenc'as", ele discute uma série de ensaios fotográficos nos quais a própria noção de memória é problematizada por meio da narrativa visual, focando em especial no trabalho do artista argentino Gustavo Germano. Nos diferentes trabalhos que tornam as imagens tensionadoras da constituição de nossos regimes do ver e dizer a partir do recordar, Tiago nos convida a refletirmos acerca do peso da presença da ausência afirmada em narrativas visuais as quais operam a um só tempo como denúncia, protesto e resistência, possibilitando a lembrança do esquecimento e a presença da ausência, em operações nas quais as imagens evidenciam ainda mais suas operações constituintes de nós mesmos.

Entendendo que as imagens nos constituem, uma vez que as produzimos e somos produzidos por elas, o artigo "Imagem como Objeto Tecno-estético em Arte e Tecnologia", de Andréia Machado Oliveira e Felix Rebolledo, propõe uma problematização do conceito de imagem a partir da concepção de Gilbert Simondon e de produções em arte digital. A imagem técnica, no contexto atual, requer abordagens que ampliem noções de ambos os termos: a imagem não apenas visual e representacional, e a técnica não somente como ferramentas/instrumentos passivos à ação humana. Os autores, ao falarem em imagem técnica, agenciam humano e máquina em realidades híbridas e multifacetadas, quebram polaridades como natural e artificial e abrigam noções espaço-temporais diferenciadas, como: territórios informacionais, cibercidades, ciberespaço, telemática, realidade mista, realidade aumentada, internet das coisas, entre outras. Imagens geradas por humanos e não-humanos, imagens orgânicas, mentais e concretas, imagens não como representação, mas como ação, já que "a imagem não está restrita à percepção óptica dos objetos, mas sim está diretamente ligada às relações com o meio em que o indivíduo se encontra, com a experiência em si" (OLIVEIRA; REBOLLEDO, 2018, p.31). Conceitos como individuação, meio associado e objeto tecno-estético são elementos chave para se pensar a imagem em nível processual e sistêmico dentro da arte e tecnologia. Para os autores, a compreensão das imagens técnicas em arte e tecnologia (como na bioarte, nos ambientes virtuais, nas instalações imersivas e interativas), pressupõe o entendimento do processo cíclico da imagem que ocorre em quatro fases: imagem-motora, imagem-percepção, imagem-mental e imagem-invenção. Assim, ao abordarem as imagens técnicas, indagam por outros modos de habitar o espaço-tempo, outras concepções sobre da realidade, outras maneiras de perceber, sentir e fazer, outras constituições do próprio corpo.

Na perspectiva de investigar as inovações nas modulações societárias, a autora Yara Guasque, levanta questionamentos sobre a produção de imagens técnicas no campo da arte

digital em Cuba. O artigo "Arte Digital. Cub@" nos brinda com um panorama geral da arte digital cubana, traçando um percurso desde 1989, com o artista cubano Luis Miguel Valdés, até uma produção recente na 12ª Bienal de La Habana de 2015. Salienta oscilações do mercado de arte e de seus colecionadores frente às produções da arte digital, bem como a sua própria manutenção. Indaga sobre as discussões que legitimam tais produções no presente e que possibilitam encaminhamentos futuros. Ainda, aponta posturas polêmicas quanto a questões sociais e políticas, como a obra "O Sussurro de Tatlin" (2009), da artista e blogueira Tânia Bruguera. Com foco na Bienal de La Habana, apresenta algumas obras em arte digital de artista latino americanos e eventos que "misturariam a vida e a impureza das coisas vivas, à fusão da arte e da tecnologia com a artesanaria, o digital, o analógico e o corporal". Após o legado deixado pelos onze Salões de Arte Digital promovidos pelo Centro Cultural Pablo de La Torrente Brau, e por um caráter inicial experimental, em nível de *hardware* e *software*, as obras digitais procuram na contemporaneidade seu lugar dentro da cultura digital e do mercado de arte.

Ainda com investigação na arte digital, contudo dentro de um contexto dinamarquês, o artigo "*Relational Space: The Digital Interactive Art Space at Vallensbaek Train Station*", de Annette Svaneklink Jakobsen, discorre sobre a primeira curadoria exclusiva de arte digital no espaço público na Dinamarca - DIAS, the Digital Interactive Art Space (2014-2015) - com a participação de artistas locais e internacionais, como Pipilotti Rist com a videoinstalação "Aujourd'hui" (1999). Com exibição de obras digitais e eletrônicas, na estação de trem Vallensbaek de Copenhagen, DIAS proporcionou alterações no cotidiano daquele local. Com foco na recepção das obras pelos *travellers-visitors*, a partir do agenciamento espacial com as imagens técnicas, a autora questiona "como a arte digital pode ser uma fonte potencial em nosso ambiente cotidiano, e como a estação Vallensbaek exhibe arte digital e interativa para que ela se torne uma fonte potencial na vida dos passageiros dos trens" (Jakobsen, 2018, p. 86). Na perspectiva de investigar as "interligações das relações" entre pessoas, obras e arquitetura, a autora busca alguns conceitos operacionais em Espinosa e Deleuze, tais como: corpo composto e intensidade. A partir da realização do DIAS, a autora considera que a experiência de arte em espaços públicos de exibição oportuniza a participação do público dentro de situações cotidianas, transformando locais de passagem em ambientes lúdicos que abrigam relações corporais, espaciais e tecnológicas.

Ao pensar a imagem técnica na educação, em especial na produção de jogos educacionais digitais, os autores Hermes Renato Hildebrand e Fabiana Martin de Oliveira, no artigo "Ludicidade, Ensino e Aprendizagem nos Jogos Digitais Educacionais", realizam uma reflexão como os jogos digitais podem, na atualidade, promover uma participação ativa em contextos educacionais e socioculturais. Quando relacionam tecnologias digitais e cognição, simulação e meio digital, e jogos educacionais (como o *Serious Games*) e modos de aprendizagem com foco na metodologia "Aprendizagem baseada em Jogos" (*Game-based learning - GBL*), visam aproximar arte, educação e tecnologia a fim de propiciar o conhecimento de outras culturas, costumes e realidades, bem como a possibilidade de construir

narrativas subjetivas baseadas na vida cotidiana aberta à imaginação. Os autores entendem que:

Criar Jogos que possam ser utilizados para aprendizagem trata-se de um trabalho que envolve muitos processos e muitas áreas de conhecimento, a começar pela própria educação (educandos e educadores), os produtores de interfaces, as empresas de entretenimento e, finalmente todos os indivíduos que visam desenvolver um aprendizado significativo, participativo e colaborativo de qualidade (HILDEBRAND; OLIVEIRA, 2018, p. ???).

Tendo como referência a “Metodologia Ativa” e “Aprendizagem Significativa”, observam a apropriação de dois tipos de conhecimentos: o conhecimento com a manipulação das ferramentas tecnológicas e o conhecimento com o uso destes meios, transformando os processos cognitivos dos ambientes educacionais formais e não formais. Deste modo, os autores ampliam noções de jogos na educação e jogos educacionais ao tecerem um cenário da produção de jogos na atualidade, como: Jogos de Lógica, Jogos de Estratégias, Jogos Musicais, Jogos de Multiusuários Online, Jogos Sociais e Jogos que são Simuladores.

Aproximamos falas, olhares, lugares diferenciados para se problematizar **a imagem-técnica: ontologia, arte e sociedade**, produzindo deslocamentos e indagações sobre o que podemos chamar de imagem e técnica na contemporaneidade, sobre como fazeres e saberes requerem revisões epistemológicas, sobre os processos de constituição de si e do mundo pleitam abordagens ontológicas.

Ao provocar o pensamento sobre as imagens técnicas que nos rodeiam, aportamos um posicionamento político que reclama por uma politização das tecnologias no sentido de ir contra a alienação tecnológica, ou seja, alienação de como estamos sendo constituídos. Alerta dado por diversos teóricos da cultura técnica, como Gilbert Simondon que coloca que “é necessário que o objeto técnico seja conhecido em si mesmo para que a relação do homem com a máquina seja estável e válida: daí a necessidade de uma cultura técnica”<sup>1</sup>; Vilém Flusser que nos adverte que ilusoriamente pensamos que programamos as máquinas, todavia, em geral, somos programados por elas, pelas vontades dos seus fabricantes, pelos controles dos aparelhos, sendo fundamental uma educação para o funcionamento dos aparelhos que produzem imagens técnicas, que nos produzem; Bruno Latour que propõe um mergulho nas caixas pretas, uma vez que somente temos acesso aos *inputs* e *outputs* das informações; Lev Manovich que vivemos na cultura do *software* e precisamos ficar atentos que outras práticas, comportamentos, ambientes e ecologias são implementadas.

Simondon, ao falar sobre experiência por um viés dos processos de individuação, busca romper com a divisão entre imagem mental (relacionada às lembranças e construções mentais) e imagem concreta (relacionada aos objetos criados), ultrapassando concepções espaço-temporais antropocêntricas. A imagem ocorre somente em redes associativas que conectam e paradoxalizam artificial e natural, indivíduo e social, corpo e meio, sendo a imagem realidade concreta e temporária desta aporia entre indivíduos e meios (geográficos e tecnológicos).

<sup>1</sup> SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989, p.82.