

Ambientes Digitalizados: a individualidade da experiência audiovisual Digital

Environments: The Individuality of the Audiovisual Experience

Maria Fernanda Paro Rodrigues de Souza¹
Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro²

Resumo

O presente artigo busca investigar o que se entende por um ambiente digital: quais suas particularidades, individualidades e o que o diferencia de outros veículos comunicacionais interativos. A partir da definição dessas características singulares, objetiva-se entender a relevância do suporte escolhido na prática artística para aquele que cria - isto é, como a materialidade audiovisual pode afetar a poética do artista e seu trabalho. Focando em trabalhos que dialogam com a tecnologia, se estabelece uma relação entre as características antes enumeradas do digital e seus efeitos ao se escolher o virtual como suporte de um objeto arte audiovisual.

Palavras-chave: Virtual, audiovisual, arte, tecnologia.

Abstract/resumen/resumé

This article seeks to investigate what is understood by a digital environment: its particularities, individualities, and what differentiates it from other interactive communication vehicles. Based on the definition of these unique characteristics, the aim is to understand the relevance of the chosen medium in artistic practice for the creator – that is, how audiovisual materiality can affect the artist's poetics and their work. Focusing on works that engage with technology, a relationship is established between the previously enumerated characteristics of the digital and their effects when choosing the virtual as a medium for an audiovisual art object.

Keywords/Palabras clave/Mots clefs: Virtual, audio-visual, art, technology.

1. Introdução

O que compete ao significante do imagético carrega consigo um grande fator primário: o suporte. Ao se alocar uma imagem ou um vídeo em determinado espaço, perde-se ou ganham-se poéticas que são estabelecidas primordialmente pelo veículo de partida de sua feitura. Isto é, se um objeto audiovisual se veicula de um

¹ Bacharela em Artes Visuais pela UNESP. Mestranda em curso pelo PPGMIT na UNESP. mariaf.paro@unesp.br

² Pós-doutora em Poéticas e Culturas nas Humanidades Digitais pela UFG (2022) e Pós-doutora em Artes pelo IA/UNESP (2013). Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP (2012). Docente RDIDP da FAAC UNESP. Coordenadora do PPG em Mídia e Tecnologia - MP (Quadriênio 2021-2025) e Vice-coordenadora do PPGMIT (2025-2029). Líder do Grupo de Pesquisa labIMAGEM - Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq). regilene.sarzi@unesp.br. ORCID 0000-0001-6267-6549

dispositivo analógico por exemplo, a conversação do que este quer dispor ao mundo visualmente e seus artefatos estéticos (como ranhuras do filme, limitações em tamanho de fotografia, mudanças no controle de som, entre outros) são diferentes daquilo que se pode obter quando se digitaliza algum material outro.

Pensando na criação de imagens em um fazer artístico, aquele que se apossa do denominador de artista e se dispõe a adentrar um longo processo disruptivo, determinado pela relação antes definida de dependência entre a poética de um suporte e seu sentido primário ou sua intencionalidade, deve assumir um papel contemplativo quando deparado com o objeto e seu dispositivo originário (seu suporte, seu nascimento, aquilo que se fora apropriado). Cabe àquele que se intitula criador ou feitor de algo – artista neste contexto - caminhar pelo fazer com uma atitude que pode ser do interesse daqueles do campo das artes: a subversão.

Essa função, que pode ser inerente ao artista que é questionador, floresce principalmente quando tratamos de funcionalidades que emergem do virtual, uma vez que as atribuições provenientes desse tipo midiático muitas vezes partem de um local pouco subjetivo e artístico, voltando-se primordialmente para o tecnológico e o pragmático (o que não é impedimento nenhum para o artista, tendo aqui inclusive o poder de servir como motor para a criação de obras que exploram a transdisciplinaridade). É o caso, por exemplo, de recursos que exploram o 3D e a criação de ambientes reais no campo digitalizado, que trazem consigo grande potência de exploração poética.

É interessante o diálogo que pode ser feito pensando na singularidade desse tipo de conceito quando veiculado ao artístico (como em instalações, cenografias, entre outros) e a própria ambientação que a internet carrega consigo, como uma forma de expressão inata do intimismo do espaço cibernético. Portanto, salientando a individualidade dos suportes quando inseridos em um contexto artístico, bem como na personalidade do ambiente digital, busca-se neste artigo investigar a possibilidade de conversação com obras de ambientação que já possuem esse enfoque pré-estabelecido (visto a importância do atmosférico e da escolha do suporte) e a

impulsão que se pode obter utilizando a internet e o meio digital para reforçar a sensação de pessoalidade desejada, uma vez que o virtual seja parte de uma ambientação ímpar por natureza própria.

2. Desenvolvimento

2.1 A independência do universo virtual

Em “Do Audiovisual confinado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciadoras em memória”, texto de Fischer presente em *Tecnocultura Audiovisual* (2015), encontra-se um questionamento importante sobre o que caracteriza a imparidade de um ambiente cibernético e quais as consequências destas características únicas para o usuário que explora esse tipo de cenário, com destaque ao elencar o que tange o imagético dentro dessa cultura. Dentro do espectro virtual há uma infinidade de questões que reiteram a existência de uma regulamentação própria e inata do caminho que é percorrido pelo internauta. A começar por simples denominações, como o verbo ‘navegar’ ou a própria denominação de ‘sítio’ que, etimologicamente, trazem consigo uma poética e subjetividade com muito outros significantes, que vão além do simples ato de se passar de pixel a pixel, como o nome buscaria sugerir pragmaticamente. De igual forma, quando experiências audiovisuais que envolvem algoritmos e IA generativa emergem de ambientes virtuais cibernéticos e tornam o “internauta” um participante ativo na produção de conteúdo imagético audiovisual, pela ação da interatividade do audiovisual generativo que

“en otro estadio más, el desarrollo computacional y el software de código de programación han implementado fórmulas para el análisis y visualización de datos de maneras creativas, dando lugar a una producción audiovisual generativa, cuya lógica se há unido a la de la base de datos, em uma gran cantidad de proyectos audiovisuales de pretensión interactiva, donde el espectador tenía um importante rol de participación. (Sarzi-Ribeiro; Sedeño Valdellós, 2024, p.258).

Alguns destes pequenos costumes que aparecem predominantemente na internet (ou exclusivamente em alguns dos casos) e que aqui funcionam como pequenas partes de um grande todo que é o virtual, quando unidos ao recurso do audiovisual, apresentam tamanha potencialidade que impactam inclusive o que é esperado ser visto de um material qualquer no ciberespaço.

No material abordado por Fischer, reitera-se que independências simples que individualizam a internet de outros tipos de recursos imagéticos, por exemplo, surgem na ação de se obter um controle com o que é visto e quando é visto. Uma espécie de controle de espaço-tempo garantida ao usuário que o difere de outros conteúdos antes consumidos (como o televisivo ou o que era disseminado pelo rádio), que nos garante uma mobilidade dentro do virtual (Fischer, 2015, p. 75, 76). Não apenas se tratando de temporalidade, cria-se uma ambientação quase que metafísica dentro do que tange o ciberespaço.

Aqui é como se houvesse uma espécie de pulsão do usuário, que corrobora muito para que aquele que o explora adentre de forma muito íntima qualquer conteúdo que seja desejado. A ideia de criar um ritmo próprio e de se surpreender durante a entrada em diferentes plataformas e sites proporciona um efeito oposto ao dinamismo, visto no televisivo por exemplo, de maneira que aquele que realiza o acesso e é detentor do controle se sinta mais propenso a explorar com afinco a página em que agora se encontra encapsulado.

É este o fenômeno descrito por McPherson e exemplificado no texto em *Tecnocultura Audiovisual*, ao ser comparado com a dinâmica da televisão. A pulsão do virtual é responsável por fazer com que se construa um universo próprio em cada página acessada, a começar pela funcionalidade espaço-temporal.

Enquanto o receio de não perder o que vem depois na televisão seria o que nos prenderia em um mesmo canal, o receio de não perder o que vem a seguir na web nos “impela para outro lugar, para o próximo pedaço, menos restrito a um tempo

linear e espaço contíguo, [mas mais] para dentro do arquivo e no que é sentido com espaço navegável que responde ao nosso desejo. (Fischer, 2015, p. 76).

Há um interesse também em definir outras características estruturais para determinar a conexão entre usuário e ambiente e reiterar essa sensação de pertencimento que trabalham com a própria imagética e arquitetura do que dita um site como definição base. A existência de uma limitação de interface por exemplo é um dos motivos pelo apego em determinado ambiente virtual ou como função de reconhecimento do que é acessado ou do que se busca encontrar.

Esse tipo de maneabilidade que parte de uma construção inicialmente pensada apenas como funcional é o que compete grande parte do atmosférico no ciberespaço e da enunciação de memória em espectro coletivo. Detalhes como o visual de um cursor, o tamanho de um site, o design de uma barra lateral ou as limitações de um acesso específico são os pilares do que tange a totalidade dessa experiência ímpar. Ao citar Kilpp, Fischer apresenta esse caminho com um conceito de ‘Autenticação de moldura’, definindo essas pequenas características limitantes como indissociáveis da criação de memórias no virtual.

[p]enso como molduras os confins instaurados pelo encontro de duas ou mais superfícies ou formas diferentes, confins esses que produzem uma ilusão de bordas que atuam como se fossem filtros de parte a parte, e que implicam novos sentidos sobre as partes (superfícies ou formas) (Fischer, 2015, p. 88).

É a poética inata ao visual e que opera por muitas vezes dentro do não-dizível que pode ser amplamente encontrada quando pensamos em uma definição básica de imagem virtualizada por si só. Em Frequentar os Incorporais de Anne Cauquelin há uma maior definição do que se pode obter quando o imagético é pensado através do seu dizer translúcido, ou seja, de um possuinte de sentido que se expressa muitas vezes pela ausência da imagem, por detalhes que formam o todo, ou ainda pela falta de algum objeto dentro da composição imagética que faz com que esta seja o âmago do sentido dela mesma.

O que se entende por frequentar uma incorporalidade? Em um comparativo fora do cibernético, mas ainda dentro do escopo virtual, tal fenômeno aparece em momentos como os de tentar resgatar uma lembrança, tentar reviver na memória uma cena antiga. Não conseguimos obter exatamente o que fora acontecido e possivelmente iríamos ancorar em um tecido nebuloso, invólucro de sentir (Cauquelin, 2008, p.10).

Quando começamos a adentrar o campo do imagético, conseguimos observar a ausência de uma figuração, ou a criação de uma semi-ausência, de um estágio nublado, como detentor do próprio poder representativo. Nele, Cauquelin dá o exemplo de representações angelicais em pinturas, que colocam por vezes sua própria potência no não identificável - ou numa arquissemelhança, quando pensamos em Ranciere. Ainda no conceito de arquissemelhança, trabalha-se aqui uma perspectiva outra de análise imagética, em que a imagem possa apresentar em si mesma um lampejo de sua origem, sendo agora possuinte de um significante duplo, ou triplo (Ranciere, 2012, p. 17). Ou seja, percebe-se na imagem uma possibilidade da mesma ser múltipla ao remeter outros signos atrelados ao que a fez se originar ou ao que busca negar.

Em suma, a obra tenta ocupar um espaço para fazer dele um lugar, ela tenta preencher esse espaço, até então vazio e incorporal para ali se exprimir. Nessa tentativa, a periferia da obra, tudo aquilo que a cerca, adquire um novo estatuto: é aquilo que leva a carga do sentido e permite à obra tomar corpo, mesmo sendo invisível, incorporal (Cauquelin, 2008, p. 112).

São os questionamentos provocados pela autora e suas definições de imagem virtual que permeiam uma temporalidade e espacialidade única que nos retornam ao que a conversa sobre intimismo e memória de Fischer busca definir. Esses pequenos espaços incorporais que a imagem toma dentro do ciberespaço são construtoras de profundos sentimentos nos espectadores, que por vezes permeiam por narrativas nostálgicas e afetuosas.

Sites como o Wayback Machine, responsável por demonstrar visualmente a mudança de sites conforme o passar dos anos, exemplificam essa união do incorporal (na passagem do tempo dentro do virtual) e do poder e importância da memória (no conteúdo).

2.2 A importância do suporte no fazer artístico

Mesmo com todas as características de subjetividade do espaço cibernético, destaca-se a proeminência de um nascimento muito mais funcional do que propriamente poético para o virtual e seus maquinários. Ainda que um sentimentalismo ou teor artístico nasça desse espaço, o ato de se relacionar um sentir ou uma função de arte para o digitalizado parte de uma vontade subversiva daquele que a opera, uma vez que esta nem sempre seja a intencionalidade do programa.

Arlindo Machado em *Arte e Mídia* (2007) explora justamente o questionamento entre a funcionalidade de certos tipos de suporte e sua relação com o fazer subjetivo, especialmente quando este se torna participante de uma conversação com o imagético. Arlindo define: “Máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e sublimes”. (Machado, 2007, p. 10).

Aqui, ainda que se parta de um local vinculado ao objetivo, quando um outrem se sujeita ao papel de artista existe uma necessidade congênita em se assumir um papel dissonante do que antes era proposto pelo criador daquela determinada funcionalidade. A finalidade de um site, celular, vídeo ou da própria internet em si não é primordialmente se dispor de uma subjetividade, mas esse feito pode ser concluído através da subversão.

O mais interessante nesse tipo de projeto, principalmente quando se tratam de modelos computacionais ou relacionados ao cibernético, é a imparidade de trabalhos que nascem desse tipo de veículo. Depois de definidas as características

singulares da virtualidade, fica mais fácil de entender o porquê cada trabalho teria seu caráter único quando finalizado, justamente por nenhum outro recurso de feitura audiovisual obter esse efeito conclusivo.

Outras materialidades também apresentam esse fator poético, de maneira em que suas limitações são utilizadas para a confirmação de que são singulares por si só. O que deve-se levar em conta na feitura de um trabalho subversivo é que não há possibilidade de recriação de determinado tipo de mídia em outro suporte quando esta utiliza das próprias nuances de seu material de origem como parte inerente de seu conteúdo. Desta forma: “[...] lugar e tempo para o dispositivo eletrônico, são incorporais. Eles só assumem corpo em determinada circunstância e retornam a sua neutralidade, a sua indiferença, a partir do momento em que a ocasião - um sinal ou um impulso - se extingue.” (Cauquelin, 2008, p.160).

É possível aqui que o não pertencimento ao espaço temporal ou sua atuação como incorporal pela subjetividade de um linear no digital seja justamente o que o faça ultrapassar as definições primas de suporte e arte. A subversão da imagem é evocada dela mesma, rompendo em primeiro lugar com o que é ser e estar antes mesmo de se determinar conteúdo.

É nesse dado momento do estudo das possibilidades da imagem no digital, que a forma se torna muito mais importante do que o âmago de seu caráter como detentora de sentido, sendo mais ditatorial em sua longevidade, permanência e território explorado do que outros aspectos de caráter analítico voltados ao substancial, mais recorrente em outros estudos das artes não inseridas no ciberespaço. Dentro de um cenário de estudo do fluxo imagético que busca primordialmente entender suas características de rebelião, cabe ao artista a apropriação do deslocamento que o próprio virtual aplica ao imagético em sua produção.

2.3 Aplicação da subversividade no virtual

Tendo delimitado algumas das potencialidades que definem o ambiente virtual como possuidor de um poder atmosférico único e que inclusive pode ser criador de memórias e de uma linearidade temporal histórica, investiga-se agora a combinação dessa virtualização com ambientes de conjunturas reais e a possibilidade de criação de uma poética muito particular.

Em instalações ou ambientes artísticos de pequeno porte, ou que ocupam um determinado espaço já pré-delimitado ou de baixa espacialidade, o foco da intencionalidade perdura pelo atmosférico. Aquilo que dita a conexão do espaço com o visitante, que conecta a obra com seu próprio espaço antes não pertencente ao que fora colocado no físico.

É como se os primeiros passos de determinada pessoa em um espaço delimitado fossem parte de uma ordem hierárquica que dita o poderio de quem adentra qual universo particular em um primeiro contato com aquilo que é proposto. Isto é, quando um artista busca adentrar uma sala, ou qualquer espaço antes já disposto como um local sem fim específico, e se propõe a realizar alterações à sua maneira, forma-se uma intencionalidade em transpor aquilo que era antes íntimo do artista e presente subjetivamente somente em seu interior.

De maneira mais detalhada, é como se quando ocorre uma disposição individual da criação de um ambiente íntimo e atmosférico, estivéssemos não somente vendo uma particularidade de um espaço como local físico, mas também a particularidade daquele que o cria, que se dispõe a transpor também um pedaço de quem é em conjunto da obra, que busca transpor o indizível de si no dizível da imagem e das nuances que a sobreposição de um suporte pode trazer consigo. Para Cauquelin:

O espaço interior do sujeito - íntimo, natural, real - com suas percepções particulares, é então reportado ao interior de outro espaço - o espaço virtual - no qual ele se converte, e a função verdadeiramente poética da interface é revelar essa conversão dando acesso a seu próprio funcionamento. (Cauquelin, 2008, p. 192)

Esse tipo de afirmação nos leva novamente ao questionamento entre suporte e obra, dada a importância de se pensar o que é elaborado a partir dessa ação artística e

quais as individualidades do que se escolhe como materialidade da mesma maneira em que se pensa o conteúdo de uma obra. Em relação ao que se tange como hierarquia de um sentir em obras de grande fator atmosférico, parte se de um pensar em que quando há uma grande conversação entre objeto e seu lugar de partida, obtém-se um poderio por parte daquele que o cria em delimitar o que este deseja que seja visto e sentido por aquele que o adentra. Como se dissesse que o transeunte atua de passagem por uma pequena parte das intimidades do artista.

Dentro desses fatores, o virtual aparece com grande poder de se obter tal efeito, justamente pelas características já elencadas que perduram pelo não dizível e por imparidades que compelem seu próprio universo, sem comparativo em outros tipos de funcionalidades de mídia (como no analógico, na pintura, entre outros).

Um exemplo de como essas características da virtualidade com espaços de ambientação íntima (como instalações) podem ser combinadas a fim de aumentar o efeito poético desejado pode ser observado na obra *Everything Before, Everything After* de Seph Li, exibida no FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) no ano de 2014. Nesta obra, a artista propõe a exibição de uma tela interativa com o público em uma conversa entre o espaço geográfico e o espaço virtual. Há a projeção de um vasto rio exibido na tela, em que o espectador cria seu próprio curso ao realizar um toque direto, que é materializado na imagem e permanece ali até o findar da obra.

Figura 1

Everything Before, Everything After



Fonte: Instalação digital de Seph Li, 2014. Retirado de FILE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (https://file.org.br/installations_2024/seph-li/)> Copyright 2014 por FILE

Esse tipo de interatividade retorna ao texto de Fischer e a importância de se enxergar o espaço virtual como capaz de ater em si mesmo uma grande carga emocional. Quando unimos ambientação física e digitalidade em uma coisa só, obtemos ainda mais claramente uma visualização dessa poética. Existem representações imagéticas dentro do virtual que combinam alguns dos recursos já nomeados por Fischer que combinam o poderio do imaginário virtual em ser um agente enunciador de sentimentalismo com o intimismo de uma ambiência do real. Isso ocorre de maneira mais clara e perceptível em congruências que derivam principalmente de quando se utilizam recursos computacionais de escaneamento 3D por exemplo, ou de criação de imagem que busca se assemelhar ao que é visto e é tangível na realidade.

O artigo Post-virtual Geophilia de Lim, K. Y., & Yoon, J. (2016) também explora esse tipo de conversação entre mídias, especificamente tratando da necessidade de criação de uma atmosfera singular em espaços tridimensionais dentro do cibernético. Através de recursos imagéticos, busca-se recriar o que é visto no real e reproduzir localidades com a mesma imersão que se obtém em outras espacialidades (como no andar de uma rua, ou até mesmo em exemplos posteriores, como instalações ou outros espaços imaginários focalizados em grande poder intimista).

Recursos já estabelecidos com grande presença no ciberespaço apresentam esse tipo de funcionalidade de maneira inata, mas aqui com um teor muito mais pragmático e funcional do que é apresentado em ambiências poéticas. Um exemplo comum desse tipo de maneabilidade é o GPS, bem como outros tipos de representações tridimensionais de mapa ou localidades; no Google Maps por exemplo, há um exemplo claro de diálogo entre esse tipo de recurso de ambiência, unido com funções do próprio espaço ciber que enfatizam esse pertencimento. O interessante desse tipo de emulação é acompanhar a ênfase poética que as mudanças provenientes das regras desses espaços virtuais podem apresentar. Por Bulhões: As paisagens que se constroem a partir dos sistemas numéricos estão abertas a operar, permanentemente, transformações em si mesmas. (2009 p.19).

3. Considerações Finais

Quando determinamos uma função poética para qualquer tipo de suporte existente em uma feitura artística, é de grande importância pensar o que pode ser proeminente de seu próprio objeto e como esse diálogo se apresenta durante o processo de construção criativa. Tratando especificamente do imagético virtualizado, existe um pensar pré disruptivo que elenca funcionalidades únicas desse tipo de ambiência, se tornando fator determinante durante sua subversão (quando este é inserido em um meio artístico).

O entendimento de um espaço virtualizado como possuinte de uma dinâmica própria e a enumeração de seus recursos práticos como possíveis agentes poéticos também são pilares na exploração com mais afinco desse tipo de relação entre suporte e prática. Conforme o que fora enumerado por Fischer, existem intermináveis elementos dentro dos ambientes virtuais cotidianos que poderíamos elencar para reiterar esse tipo de sentimento.

Algo que parte de um sentir de pertencimento, memória e familiaridade surge aqui proveniente de algo inicialmente pensado apenas como maquinário, uma vez que se encontra alocado em dispositivos computacionais ou semelhantes. Observar como esse tipo de subversão que o próprio usuário internauta realiza quando utiliza o meio cibernético unido ao imaginário do audiovisual nesses espaços é de grande ajuda quando se considera o pensar artístico utilizando esses recursos. Desta maneira, especifica-se o recurso da criação de ambientes tridimensionais no digitalizado como maneira de enfatizar esse diálogo subversivo, uma vez que esse tipo de feitura artística (quando aplicada na construção de instalações por exemplo) já trabalha explorando com afinco um lado atmosférico e intimista da criação. Da mesma forma o virtual, inerentemente. Em suma, objetiva-se que o ensaio seja de ajuda ao repensar a relação entre artista e tecnologia, principalmente quando disposto ao ambiente cibernético e seus desdobramentos. Espera-se que através do pensar nas características únicas do virtual, se obtenha uma nova ótica que fuja do pragmatismo quando deparado com estas funcionalidades, principalmente em ambientes tridimensionais e seus demais espectros.

Referências

Cauquelin, A., & Marcionilo, M. (2008). Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. Martins.

Bulhões, M. A. (2010). Experimentos em territórios digitais e paisagens interativas. PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais, 16(26).

FILE Festival. (2024). Seph Li – Everything Before, Everything After. FILE – Electronic Language International Festival. https://file.org.br/installations_2024/seph-li/

Fischer, G. D. (2015). Do audiovisual confinado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciativas de memória. In S. Kilpp, G. D. Fischer, J. M. Ladeira, & S. Montaña (Orgs.), *Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa* (pp. 61–111). Sulina.

Kilpp, S., Fischer, G. D., Ladeira, J. M., & Montaña, S. (Orgs.). (2015). *Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa*. Sulina.

Lim, K. Y., & Yoon, J. (2016). Post-virtual geophilia. *TECHART: Journal of Arts and Imaging Science*, 3(3), 1. <https://doi.org/10.15323/techart.2016.08.3.3.1>

Rancière, J., & Costa Netto, M. (2012). O destino das imagens. *Contraponto*.

Sarzi-Ribeiro, R. A., & Sedeño-Valdellós, A. (2024). Vídeo experimental y procesos creativos con inteligencia artificial: Algunas obras de Ben Bogart. *AusArt*, 12(1). <https://doi.org/10.1387/ausart.25813>