

Estéticas das redes: regimes de visualização no capitalismo cognitivo

Ivana Bentes Oliveira

Doutora em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) - RJ - Brasil. Professora da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) - Rio de Janeiro, RJ - Brasil.

<http://lattes.cnpq.br/1298675801318069>

E-mail: ivanabentes@gmail.com

Publicado em: 12/10/2018

RESUMO

As tecnologias de visualização de fluxos os mais diversos dão materialidade e tornam observáveis comportamentos complexos de interação. Zonas de intensidade, velocidades, concentração e dispersão de multidões ou indivíduos no espaço-tempo criando um mapa em fluxo de trocas. Independentemente do conteúdo pode se cartografar, identificar, quantificar e qualificar usuários, pontos, “hubs”, trajetos, origem e destino desses fluxos. Essas tecnologias produzem representações visuais esteticamente surpreendentes com fluxos laminares, turbulentos, redemoinhos numa nova cartografia expressiva que muitos artistas contemporâneos começam a explorar. Estamos vendo surgir uma nova cartografia cognitiva que torna visíveis e sistematizáveis fluxos de veículos, pessoas, linhas do metrô, percursos para o trabalho e mesmo os fluxos mais turbulentos e aleatórios. As metáforas orgânicas e corporais também são recorrentes: o fluxo de tráfego sendo visto como um sistema circulatório com seu metabolismo, congestionamentos, coágulos, veias e artérias. Sendo que sistemas turbulentos e aleatórios produzem fluxos mais complexos de se visualizar/analisar.

Palavras-chave: Actantes. Redes. Databios. Regimes de visualização. Cartografia cognitiva.

Network aesthetics: visualization regimes in the cognitive capitalism

ABSTRACT

The most diverse flow visualization technologies give materiality and make complex interaction behaviors observable. Zones of intensity, velocities, concentration and dispersion of multitudes or individuals in space-time creating a map in the flow of exchanges. Regardless of the content, it is possible to map, identify, quantify and qualify users, points, hubs, routes, origin and destination of these flows. These technologies produce aesthetically striking visual representations with laminar, turbulent flows, swirls in a new expressive cartography that many contemporary artists are beginning to explore. We are seeing a new cognitive mapping emerge that makes visible and systematizable flows of vehicles, people, subway lines, routes to work and even the most turbulent and random flows. Organic and bodily metaphors are also recurrent: the flow of traffic being seen as a circulatory system with its metabolism, congestion, clots, veins, and arteries. Since turbulent and random systems produce more complex flows of visualization/analysis.

Keywords: Actants. Networks. Databios. Visualization regimes. Cognitive cartography.

Estéticas de las redes: regímenes de visualización en el capitalismo cognitivo

RESUMEN

Las tecnologías de visualización de flujos más diversos dan materialidad y hacen observables comportamientos complejos de interacción. Zonas de intensidad, velocidades, concentración y dispersión de multitudes o individuos en el espacio-tiempo creando un mapa en flujo de intercambios. Independientemente del contenido puede cartografiar, identificar, cuantificar y calificar usuarios, puntos, “hubs”, trayectos, origen y destino de esos flujos. Estas tecnologías producen representaciones visuales estéticamente sorprendentes con flujos laminares, turbulentos, remolinos en una nueva cartografía expresiva que muchos artistas contemporáneos empiezan a explotar. Estamos viendo surgir una nueva cartografía cognitiva que hace visibles y sistematizables flujos de vehículos, personas, líneas del metro, recorridos para el trabajo e incluso los flujos más turbulentos y aleatorios. Las metáforas orgánicas y corporales también son recurrentes: el flujo de tráfico siendo visto como un sistema circulatorio con su metabolismo, congestión, coágulos, venas y arterias. Siendo que sistemas turbulentos y aleatorios producen flujos más complejos de visualizar/analizar.

Palabras clave: *Actantes. Redes. Databios. Régimenes de visualización. Cartografía cognitiva*

INTRODUÇÃO

Não se trata de realizar potencialidades, mas concretizar virtualidades (Gilles Deleuze)

Nós nos movimentamos em ambientes híbridos, reais/virtuais, em que o “download do ciberespaço” projetado por William Gibson em *Neuromancer* é experimentado no cotidiano:

“as interações eletrônicas se tornaram tão pervasivas que não podem mais ser concebidas como um espaço social separado. Nem mais limitadas a um setor específico, as interações digitais estão agora imbricadas de forma ubíqua no tecido da existência coletiva. Siga as trilhas digitais e a tapeçaria social será formada.”¹

Muito do que é produzido para a Internet é uma combinatória de conceitos, processos, experiências oriundos de outros meios e campos existentes (jornal, cinema, vídeo, pintura, fotografia, livro, rádio, performance) com a produção de “obras derivadas”² e numa constante dinâmica de remediação³ (BOLTER; GRUSIN, 2000) e de remixagem.

¹VENTURINI, T. Building on faults. How to represent controversies with digital methods. Public Understanding of Science (à ser publicado). Disponível em: http://www.medialab.sciences-po.fr/publications/Venturini-Building_on_Faults.pdf. Consulta em: 23 jan. 2013.

²“Commons: Obra derivada. Uma ‘obra derivada’ é aquela derivada de uma ou mais obras preexistentes, tal como uma tradução, arranjo musical, dramatização, romantização, versão cinematográfica, gravação de som, reprodução de obra artística, adaptação, condensação ou qualquer outra forma na qual a obra possa ser refeita, transformada ou adaptada. Uma obra que consista de revisões editoriais, anotações, elaborações, ou outras modificações, que, como um todo, represente uma obra de autoria original, é uma ‘obra derivada’”. Disponível em: <http://www.ci.uc.pt/diglit/DigLitWebAdeAutores.html>. Acesso em: 10 nov. 2016

³Conceito elaborado por Jay David Bolter e Richard Grusin para compreender a relação entre diferentes mídia, e em especial a importação de mídia anteriores para novos mídia, como acontece com as aplicações hipermídia características da tecnologia digital. Segundo esta teorização, as aplicações hipermídia herdaram propriedades das tecnologias de representação que procuram suplantar (imprensa, pintura, fotografia, telégrafo, telefone, cinema, vídeo), ao mesmo tempo que as reconfiguram segundo as estratégias de remediação características do meio digital (jogos de computador, realidade virtual, fotorealismo gráfico, internet, computação ubíqua). A compreensão dos novos mídia implica portanto a compreensão dos processos de mediação e remediação que caracterizam as formas e práticas culturais enquanto mídia. A remediação é decomposta por Bolter em três aspectos: primeiro, como mediação de mediação, isto é, como parte do processo através do qual os mídia se reproduzem e se substituem uns aos outros; segundo, como inseparabilidade entre mediação e realidade, que faz da mediação e dos seus artefactos uma parte essencial da cultura humana como realidade mediada; terceiro, como processo de re-forma da mediação da realidade, ou seja, como meio de transcender as formas e meios de mediação anteriores.”

É nesse contexto que podemos nos perguntar quais as particularidades desse viver em fluxo das redes e como tornar visíveis e rastreáveis a emergência de novos processos de interação humano/não humanos nessa nova ecologia? Redes são processos produzidos, indissociáveis de todas as dimensões da existência.

A questão que nos interessa é o que afinal é tão original no mundo das redes digitais geradas por novos arranjos sociotécnicos?⁴

Quando o conceito de Web Art surgiu (Net Art, Ciber Art etc)⁵, a definição estrita se referia apenas ao que fosse produzido e pensado para a rede. Uma arte que não poderia ser experimentada em outro meio que não a própria Internet (BROGGER, 2000). Categorias que se dissolvem diante da complexidade e ubiquidade dos processos de interação e deslocamentos das fronteiras com a possibilidade da emergência e expansão de uma mídiósfera ou metamídia que age e performa. Não um “meio” homogêneo, a rede, mas uma miríade de interações.

Nesse sentido, a própria noção de “mídias locativas” ou mídias móveis, usada para descrever a mobilidade dos dispositivos de comunicação, também perde contorno, quando a rede digital vai permeando tudo, quando somos rede (actantes) e estamos em fluxo contínuo com dispositivos de conexão wireless que configuram e são configurados pelos atores-redes. A computação em nuvem expressa esse êxodo e exteriorização de dados e processos em uma atmosfera fluida e rizomática que constitui um datábios do qual somos parte integrante.

É nesse “datábios”, ambiente complexo, que vamos buscar os traços escolhendo instrumentos visuais capazes de operar a rastreabilidade dos fenômenos.

⁴LATOURE, B. Networks, Societies, spheres: reflections of an actor-network theorist. Los Angeles: Annenberg School for Communication and Journalism, 2010. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/121-CASTELLS-GB.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2016

⁵BROGGER, A. *Net art, web art, online art, net.art?* On Off Hvedekorn, Dinamarca, dez. 2000. Seção Texts. Disponível em: <http://www.afsnitp.dk/onoff/texts.html>. Acesso em: jan. 2012.

Esses “datascapes” cartografias digitais, programas de visualização de dados complexos e big data, rastreadores de fluxos, reconstituem a complexidade dos sistemas lhes dando visualidade, sejam eles cérebros, corpos, cidades ou um dispositivo artístico ou de mobilização nas redes digitais e territórios.

Usamos aqui a noção de redes como arranjos compostos por elementos heterogêneos, digitais e materiais, atores/actantes, processos humanos e não humanos, interações coletivas e tecnologias, processos materiais e imateriais indissociáveis como aponta a Teoria Ator-Rede (TAR) de Bruno Latour⁶, que diante das redes existentes as mais diversas⁷ parte de uma definição mínima de rede “em sua forma mais simples, mas também em seu sentido mais profundo, a noção de rede é de uso, sempre que a ação for redistribuída”. A noção de rede em Latour se aproxima da noção de rizoma descrita por Deleuze e Guattari em *Mil Platôs*:

Do ponto de vista topológico, uma rede é uma lógica de conexões, e não de superfícies, definidas por seus agenciamentos internos e não por seus limites externos. De uma forma geral, a noção de rede da TAR é bastante próxima da noção de rizoma, elaborada por Deleuze e Guattari (1995) enquanto o modelo de realização das multiplicidades. Diferentemente do modelo da árvore ou da raiz, que fixam um ponto, uma ordem, no rizoma qualquer ponto pode ser conectado a qualquer outro. De acordo com os autores (op. cit.: 16), “uma multiplicidade não tem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza”. Tal como no rizoma, na rede não há unidade, apenas agenciamentos; não há pontos fixos, apenas linhas. Assim, uma rede é uma totalidade aberta capaz de crescer em todos os lados e direções, sendo seu único elemento constitutivo o nó (Moraes, 2000). Na abordagem da TAR trata-se então de enfatizar os fluxos, os movimentos de agenciamento e as mudanças por eles provocadas, pois, como diz Latour (2002b), “não há informação, apenas trans-formação”, e essa é a principal característica da rede (FREIRE, 2006, p. 46-65).

Segundo Latour, a teoria ator-rede consiste em “seguir as coisas através das redes em que elas se transportam, descrevê-las em seus enredos” (FREIRE, 2006, p. 46-65) e (LATOURE, 2010) onde atores são tudo que age, deixa traço, produz efeito no mundo, sejam pessoas, máquinas, animais, objetos ou instituições. Atores, ou melhor, “actantes”, podem ser humanos e não humanos.

Nesse contexto podemos falar de “estéticas das redes”? Acreditamos que certas configurações e experiências tornam visíveis estéticas potenciais e concretizam virtualidades que podem ser rastreadas em algumas experiências contemporâneas.

DOS DISPOSITIVOS DE VISUALIZAÇÃO AOS DATASCAPES

As mudanças nos dispositivos de visualização produzem novas relação das imagens e dos dados na configuração das cidades. O cinema constituiu o imaginário das metrópoles modernas no contexto da industrialização e do fordismo, popularizando um “veículo audiovisual”, capaz de fazer uma “voyage sur place”, na qual nos deslocamos “sem sair do lugar”. A condição de espectador e de passageiro condiciona a modernidade cognitiva (SINGER, 2004)⁸ experimentada no ambiente de hiperestímulos das ruas.

O espectador-passageiro vê o mundo pela janela do trem, dos bondes, automóveis, barcos etc e ao mesmo tempo experimenta, nas salas escuras, simulações audiovisuais de vertigens, velocidades, deslocamentos, amplificando os hiperestímulos do ambiente urbano. No chamado cinema das origens (ou primeiro cinema) a câmera é disposta sobre vagões, bicicletas, aeroplanos, carruagens, no dorso de um cavalo etc., configurando novas visões e sensações do cosmopolitano.

⁶LATOURE, B. *Networks, societies, spheres: reflections of an actor-network theorist*. Los Angeles: Annenberg School for Communication and Journalism, 2010. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/121-CASTELLS-GB.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2016

⁷Rede de transporte, telefonia, água, esgoto, transporte rodoviário, ferroviário, redes de comunicação, telefonia, telegrafo, radiodifusão, etc.

⁸SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V.R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2004.

Os movimentos da câmera, *traveling*, *zoom*, panorâmicas simulam o espaço em movimento e criam percursos e cartografias urbanas que conectam as experiências das ruas as das salas escuras. O cinema, com suas vistas, *travellogs*, filmes de viagens, e depois panoramas, *mareoramas* e simuladores de ambientes se constitui como uma máquina de representar/apresentar ambientes “virtualmente” e de forma imersiva na sala escura.

Graus de imersão mental, corporal que as novas tecnologias vão transformar na pele das cidades com dispositivos móveis e sensoriais para o corpo todo, de modo a produzir uma nova sensação de estar dentro e fora, atravessado pelas representações/simulações de ambientes.

De espectador a personagem ou performer nas redes fazemos parte do processo com diferentes níveis de imersão. A questão contemporânea traz novos dados e configurações nessa relação atual/virtual com novas tecnologias utilizadas para representar e visualizar ambientes em tempo real. A diferença hoje é que o mundo faz cinema e podemos imergir, compartilhar, buscar e seguir as imagens e os dados a partir não apenas da sua representação visual, mas por meio de pontos de sua presença ou posição. Rastros no tempo (*time line* dos acontecimentos, históricos de busca, históricos de navegação, *backup* de versões) e no espaço (GPS e todos os sistemas de posicionamento no espaço).

Os dispositivos de visualização, representação, simulação aliados a proliferação de instrumentos capazes de operar a rastreabilidade dos dados e sua posição em tempo real faz emergir “*datascapes*” que reconstituem a complexidade dos sistemas, capazes de conectar dados heterogêneos passíveis de análise, interpretação, combinatória na produção de conhecimentos novos.

REGIMES DE VISUALIZAÇÃO

Nossa percepção “natural” coevolui com uma quantidade cada vez mais proliferante de dispositivos de “assistência” e “visualização”. Visualização de dados, de posições no espaço, de estados subjetivos, de relações, de temporalidades, de afetos.

Visualização das informações que pode ganhar formas muito distintas e surpreendentes: desde figuras abstratas evoluindo em tempo real, até os mapas e cartografias de redes complexas e fluidas, mapas de fluxos de informação em tempo real, de automóveis, de mensagens, ou de pessoas localizáveis bem do nosso lado ou em pontos remotos do planeta.

A ideia de compartilhar sentimentos e sensações, informação e expressão, instantaneamente ou fornecer uma ferramenta para o estudo das atividades de “comunicação da multidão” numa “cartografia da emoção popular” apontam para essa fusão entre percepção, visualização, subjetivação, cada vez mais imbricadas no regime de visualidade contemporânea.

“Você está onde?”, a pergunta que pressupõe um nomadismo e percurso incessante vem acompanhada pela possibilidade cada vez mais disseminada da ativação de dispositivos de geolocalização (Google latitude, Foursquare, GPS, *check in* pelo celular etc.), visualização e demarcação de lugares, pessoas, “*tags*”, status, de modo automático, de tal forma que a pergunta poderia num futuro se tornar apenas retórica ou de detalhamento ou ainda irrelevante, quando não importar saber “onde você está” quando você está “aqui” e agora, você está conectado comigo, numa tela, janela, parede, gráfico dinâmico, está em conexão.

A materialização crescente da visão em dispositivos de controle, vigilância, rankeamentos e detecção de desejos nos remete para a análise que Jonhathan Crary faz da passagem do “espectador” centrado do século XVII ao XIX para o “observador” que emerge em meados do século XIX e início do século XX.

Características do controle e do lúdico, da racionalidade e da sensorialidade, da visibilidade e da fantasmagoria ⁹que nos interessa retoma para nos perguntarmos como vamos reencontrar algumas dessas características transmutadas, no contemporâneo. E que novos regimes de percepção, visibilidade e fantasmagoria emergem hoje. Que processos de subjetivação?

No trabalho *Urban Mobs* [<http://www.urbanmobs.fr/en/>] as chamadas de celulares, mensagens de texto ou msn trocadas na Festa da Música de Paris; na noite de Reveillon de Nova York; na St. John's Night da Polônia ou em partidas de futebol na Espanha e România, formam um padrão de intensidades luminosas em fluxo, traçadas por um programa de análise e visualização do percurso e intensidade das chamadas. Mapa/Imagem apresentado na exposição "Dans le nuit, des images" no Grand Palais de Paris em 2008, dentro de um ambiente expositivo em que as imagens eram fundo e forma, cinema-mundo, telas, superfícies, projetadas por todo o monumental salão e edifício de pedra, vidro e metal que abrigou a primeira Exposição Universal, de 1900.

As tecnologias de visualização de fluxos os mais diversos dão materialidade e tornam observáveis comportamentos complexos de interação. Zonas de intensidade, velocidades, concentração e dispersão de multidões ou indivíduos no espaço-tempo criando um mapa em fluxo de trocas. Independentemente do conteúdo pode se cartografar, identificar, quantificar e qualificar usuários, pontos, "hubs", trajetos, origem e destino desses fluxos. Essas tecnologias produzem representações visuais esteticamente surpreendentes com fluxos laminares, turbulentos, redemoinhos numa nova cartografia expressiva que muitos artistas contemporâneos começam a explorar.

A série *Submap*¹⁰, parceira entre o medialab Kitchen Budapeste e o aplicativo *UrbanCyclr* (em Budapeste, na Hungria), apresenta um mapa animado, com resultados estéticos surpreendentes, a partir dos dados de ciclistas de Budapeste, coletados durante 24 horas em 100.000 quilômetros de rotas de ciclovias. O mapa animado mostra oscilações na intensidade do tráfego por meio de distorções na topologia da cidade que deformam o seu desenho. O mesmo programa foi utilizado para mapas animados da intensidade de notícias e postagens no Twitter e outros fluxos.

Estamos vendo surgir uma nova cartografia cognitiva que torna visíveis e sistematizáveis fluxos de veículos, pessoas, linhas do metrô, percursos para o trabalho e mesmo os fluxos mais turbulentos e aleatórios. As metáforas orgânicas e corporais também são recorrentes: o fluxo de tráfego sendo visto como um sistema circulatório com seu metabolismo, congestionamentos, coágulos, veias e artérias. Sendo que sistemas turbulentos e aleatórios produzem fluxos mais complexos de se visualizar/analisar.

MODELOS ÓTICOS DA VERDADE, VISIBILIDADE E FANTASMAGORIA

Quais os modelos e metáforas dos novos dispositivos de visualização? Como esses dispositivos nos configuram e desconfiguram?

Nos séculos XVII e XVIII, analisa Crary (Jonhatan Crary.1996), a câmara escura era sinônimo de produção de verdade. A observação podia levar a inferências verdadeiras sobre o mundo. Um observador que, por meio do dispositivo da câmara escura, recebia a imagem do mundo verdadeiro projetado. Sem se perceber como parte da operação, esse observador "prescindia" do seu corpo, como se o dispositivo tivesse total autonomia sobre o processo. O observador não se percebia então como parte da representação. A imagem do mundo surgia como representação/duplicação do mundo.

⁹CRARY, J. *Techniques of the observer, on vision and modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge Mas.: MIT, 1996.

¹⁰Disponível em: <http://vimeo.com/40866482>. Acesso em: 30 jan. 2013.

O dispositivo da câmara escura separava o ato da visão do corpo físico do observador; enquanto sua visão era legitimada pela câmara escura, sua experiência física e sensorial era suplantada pelas relações entre um aparato mecânico e um mundo de verdades preconcebidas. As sensações do observador eram assim descartadas, em nome do mundo verdadeiro e racional.

O papel dos aparelhos ópticos na formação do espectador moderno é decisiva e se relaciona diretamente com a configuração do novo mundo do trabalho e do trabalhador, e se vincula diretamente a procedimentos de disciplina e gestão, controle do olhar, racionalização do trabalho.

A industrialização e a urbanização, associadas aos novos meios de transporte e de comunicação, trouxeram uma nova configuração do tempo e do espaço-hiperestímulo, sensorialidade, velocidade. Relação entre visão e corpo, imagem e corpo que produz o jogo entre real e ilusório, visibilidade e fantasmagoria na experiência com os aparatos e brinquedos óticos. Produção das imagens em movimento, como modo de divertimento popular e/ou científico vai operar uma reconfiguração do observador no século XIX:

“Os estudos fisiológicos, a visão humana podia daí em diante ser um fenômeno mensurável e, conseqüentemente, manipulável, e os mesmos aparelhos que permitiam ao público consumir uma realidade ‘ilusória’, através de imagens em movimento (zootrópio, fenaquitoscópio, etc.) e em profundidade (estereoscópios) eram utilizados pela ciência para adquirir ‘saber’ sobre o observador (a partir da quantificação de experiências visuais).”¹¹

Crary chamou de “visibilidade” essa característica dos aparelhos ópticos (“brinquedos ótico”) que, no processo de produção das imagens em movimento revelavam o seu próprio funcionamento. Desvendando o processo de produção da imagem e a posição do observador nessa operação.

¹¹Disponível em: <http://vimeo.com/40866482>. Acesso em: 30 jan. 2013.

SILVA. M.C.M. da. Reconfiguração do observador no século XIX – aparelhos ópticos, visibilidades e fantasmagorias. Alaic. Disponível em: http://www.alaic.net/VII_congreso/gt/gt_14/GT14-13.html Acesso em: 16 out. 2010.

O mais interessante na análise de Crary é a constatação que mesmo revelado o trabalho de “visibilidade” (as tiras com os desenhos fixos; as etapas do movimento vistas antes da animação; o ato de olhar pelas fendas como parte integrante do fenômeno da ilusão do movimento; o trabalho de girar a manivela para dar movimento às imagens), toda essa explicitação do trabalho dos dispositivos não impede a experiência da “ilusão” e da fantasmagoria. Análise e síntese do movimento coexistem. Outro dispositivo de referência na coexistência de visibilidade e fantasmagoria é o panorama. Baseado nas sensações do espectador, busca a imersão total e a relação de interação com um espaço circundante simulado.

Como as visibilidades e fantasmagorias coexistem nos dispositivos contemporâneos? Estamos nos afastando da experiência cinematográfica, tal qual descrita por Jean-Louis Baudry¹², como dispositivo de apagamento do trabalho do aparato, dos dispositivos e dos processos de produção das imagens e das visualizações?

A IMAGEM COMO VIVO E CAMPO DE FORÇAS

A imagem pode ser pensada hoje não como a representação de algo, mas como um campo de forças, um “complexo” que se relaciona com diferentes campos, que assume diferentes funções na arte, no teatro, na ciência, na vida social.

Há uma potência das novas imagens, da imagem eletrônica, das imagens digitais, desterritorializadas nas redes, que também precisam ser pensadas do ponto de vista estético, econômico e como modos de produção de uma nova sociabilidade. Relações pelas imagens.

Se a imagem é uma “forma que pensa e um pensamento que forma”, segundo a bela definição (moderna) de Jean-Luc Godard, que pensamentos, que energia, que temporalidades produzem esse fluxo incessante das imagens?

¹²BAUDRY, J.L. Le dispositif: approches, métapsychologiques de l'impression de réalité in *L'effet Cinéma. Collecion Ça Cinéma*, Paris, 1975.

A imagem pode ser pensada hoje como “vivo” e como “ferramenta”, apontando para novas potencialidades da imagem interativa, não narrativa, não representativa. A ideia de uma bioestética, me parece extremamente sugestiva para pensarmos essa nova configuração. E mais do que isso uma nova “ecologia” das imagens, onde as redes eletrônicas têm papel decisivo.

Então, quando nos propomos apenas a “convergência das mídias” ou os processo de criação em torno das imagens desterritorializadas podemos pensar mais radicalmente em um drama das imagens, uma performance/vida das imagens pensadas como “bios”, como vivo, como vitais. Imagens que coevoluem conosco.

Podemos encontrar de forma cada vez mais disseminada o uso das imagens nas telas urbanas, ou produzidas, transmitidas, compartilhadas pelas mídias móveis, comunicadas em tempo real pelas redes. Uma incorporação das imagens técnicas nas artes presenciais, teatro, performance, onde a “presença”, o ao vivo, o drama performado no aqui agora pode se abrir para temporalidades e espacialidades outras, como a simultaneidade, a cartografia em tempo real, a realidade aumentada. Destituindo o “dentro” e o “fora” das redes.

Ou seja, as imagens que representavam algo, ganham as qualidades do “vivo”, tornam-se sujeito. A imagem que no senso comum ainda é uma representação do mundo, a duplicação de algo, torna-se atuante, torna-se sujeito. “forma que pensa”, forma que afeta e é afetada. A arte contemporânea lida com essas imagens híbridas, vindas do cinema, do vídeo, da TV. Trânsito entre as formas que torna indistintos materiais e suportes, imagens pensadas como “camadas”, *layers*.

Mesmo nas artes clássicas como a pintura encontramos a influência das linguagens digitais, como no projeto “Prosthetic Knowledge Tumblr”¹³ apresentando artistas que introduzem a linguagem visual das novas mídias e tecnologias na pintura.

Nessa cultura recombinante e remix, podemos pensar em ecossistemas de imagens em rede e/ou na rede. Imagens das centenas de fragmentos de filmes da história do cinema de todos os tempos, da publicidade, da televisão, dos arquivos pessoais e das corporações, da história da arte, captadas com celulares e dispositivos digitais. Imagens e arquivos ao mesmo tempo banais, descartáveis e ao mesmo tempo portadores de uma “comunicação”, de um potência secreta e misteriosa de expressão.

Imagens que pelos procedimentos atuais de busca, ranqueamento, tracking, apropriação, remix, cartografia, georeferenciamento etc. podem, constituir uma comunicação interativa entre díspares, associando imagens de procedência, de tempos, de gêneros, e de grandeza diferentes.

Estamos diante de uma dimensão nova de potencialização das imagens? Novo ecossistema no qual as imagens convocadas formam um conjunto singular que reconfigura a própria história das imagens? Fluxo intempestivo que gera novas relações, associações, analogias, metáforas? Podemos ver apenas “imagens banais e descartáveis”, mas também uma operação extraordinária, que libera uma nova energia, um campo de forças poderoso, a possibilidade de uma “fissão” que produz a liberação da energia de ligação entre essas imagens.

É preciso estar atento às “dramaturgias” do tempo real apontadas pelos reality shows televisivos, performances em rede, transmissões e monitoramentos através de câmeras de vigilância, transmissões ininterruptas ao vivo de revoluções, catástrofes ou o “nada acontece”, “tudo acontece”, diante do olho de câmeras de segurança que varrem a superfície do planeta; atentos aos rastreadores de dados que mineram informações passíveis que serão convertidas em imagens, mapas e trajetos.

As “estéticas das redes” surgem entre a encenação, a programação e o acontecimento, criando experiências diferenciais de tempo e espaço. Destacamos aqui o impacto “revolutivo” dos dispositivos de territorialização e desterritorialização, como as experiências do Google Earth, Google Street View, Google Maps, foursquare que estão criando uma nova cartografia visual sobre os territórios.

¹³Disponível em: <http://prostheticknowledge.tumblr.com/post/41808759074/rhizome-prosthetic-knowledge-picks-surveillance;http://neticones.com/>. Acesso em: 10 nov. 2016

Uma capa de informação, dados e imagens que recobre todo o planeta. Uma nova “pele” da cultura tornada natureza.

Os dispositivos de criação de copresença e correalidades, estou aqui e lá, propiciados pelas webcams, GPS, e dispositivos de telepresença e rastreamento, abrem um campo vastíssimo para estéticas e dramaturgias on-line, ou melhor cenas e situações virtuais, ambientes de copresença que provocam distúrbios perceptivos, e outras experiências de continuum espaço-temporal.

Os “ambientes” são amplificadas para se conectarem a espaços vivos produzidos pela telepresença, numa ficionalização do presente e do espaço, que produz o tempo real da cena e da experiência compartilhada. Quais as qualidades desse “tempo real”? Tempo produtor de experiências e imagens fluídas, que estão sempre passando, abertas ao acaso e ao acontecimento, mas também passíveis de controle e monitoramento?

Temos hoje uma percepção exacerbada da experiência da simultaneidade. A possibilidade técnica da experiência de um continuum espaço-temporal, por blocos de espaço e tempo, que duplicam o aqui e agora e o “complicam”.

Eu estou aqui nesse quarto, mas posso me conectar, posso consumir, posso me instalar (ou ser recrutada através das notificações automatizadas) em outros ambientes. A câmera de vigilância e webcam, os dispositivos GPS, os mapas dinâmicos são a forma mais simples de experimentar isso, o consumo de ambientes simultâneos através de câmeras e canais abertos com um “fora”, não mais como simples janelas, mas como espaços de visualização e ação nesse mundo ampliado, em um presente dilatado.

Estamos começando timidamente a explorar esse presente dilatado. É uma tentativa de criar dispositivos, “narrativas” que explorem e enfrentem os limites dessa operação perceptiva que é acompanhar vários canais, várias histórias, vários fluxos e fragmentos simultâneos e perceber o tempo dilatado, bifurcado, expandido ou se contraindo e convergindo para um só ponto. Janelas que criam simultaneidade de “presentes”.

Podemos falar de uma experiência de simultaneidade entre presente, passado e futuro, ou “posicionamentos globais” que complexificam e reinventam a nossa percepção do tempo e do espaço, e se o tempo e o espaço estão sendo reinventados, é porque o vivo mesmo e a vida inteira está implicada nessas mudanças.

Se falamos em desterritorialização das imagens, também acompanhamos processos de reterritorialização. Os lugares em que as imagens eram vistas se transformaram, se diversificaram e ao mesmo tempo as imagens se tornaram marcadores de territórios e do ciberespaço.

A estética dos fluxos, a “trajetografia” faz desaparecer o sujeito e o objeto (se pensarmos em termos de atorede, sistema-rede) mas torna visível os percursos e trajetos, a traçabilidade dos acontecimentos, constituindo infoterritórios.

Os fluxos e seu devir não anulam a história nem o passado, criam uma experiência de amplificação e ressonância do presente que se desdobra e “complica”, se bifurca em atual e virtual, em que coexistem presente e passado: o presente que passa coexiste com o passado que se conserva e se abre para o futuro, paradoxos temporais, da duração temporal como simultaneidade e devir.

EMERGÊNCIA!

Quando falamos de um novo “bios” das imagens e dados, não podemos esquecer das tecnologias do “afeto”. Se os dispositivos audiovisuais são moduladores de tempo e de espaço, também são “tecnologias do afeto”, de produção de contato e aquecimento das relações pessoais, sociais, de produção de coletivo.

Se a comunicação pudesse ser reequilibrada entre, por um lado, os seus elementos discursivos (palavras, imagens, proposições) e, por outro lado, aqueles elementos que eu chamo de aglomeração existencial, ou seja, suas dimensões definidas na existência, então sim, eu acho que poderiam trabalhar com este conceito de comunicação (GUATTARI).¹⁴

¹⁴GUATTARI, F. *Hacia una autopoietica de la comunicacion en Futur Anterieur*. Disponível em: <http://www.sindominio.net/biblioweb-old/telematica/guattari.html>. Acesso em: 30 jan. 2013.

A questão das estéticas produzidas em rede e processos colaborativos é que esses sistemas-redes também passam pelas mediações de dispositivos standartizados, programas, aplicativos, “caixas pretas” e plataformas de formatação subjetiva em larga escala. O que me é dado pensar/performar no Facebook, no Twitter, nas plataformas e aplicativos com as suas regras, limitações, dentro de dispositivos pré-configurados? Como produzir acontecimentos disruptivos e hackeamentos de processos moleculares e novas modulações inesperadas?

Se estamos falando de regimes de visualização de fluxos não se trata apenas de sistemas de infraestrutura material (de fluxos visíveis de comunicação) mas também de novos agenciamentos de sistemas de trocas e conexões de afetos.

Os rastreadores de fluxos, de imagens, palavras, rastreadores simbólicos e semânticos funcionam como a base de toda uma nova prospecção do universo dos dados. Em “Image Atlas”¹⁵ o ativista Aaron Swartz propôs uma plataforma (um protótipo ainda pouco desenvolvido) que faz buscas comparativas em diferentes países de uma mesma palavra (liberdade, morte, América, amor, caos, etc.) mostrando o resultado lado a lado. As diferenças culturais (ou um imaginário global) emergem dando visibilidade aos contextos locais que reconfiguram nossas representações de mundo.

Uma das coisas que as pessoas estão prestando mais atenção...é a maneira como ferramentas neutras como o Facebook e o Google e outras, que pretendem apresentar uma visão quase sem mediação do mundo, por meio de estatísticas, algoritmos e análises, de fato são programados e estão nos programando. Então, nós queríamos encontrar uma maneira de visualizar isso, para expor alguns dos juízos de valor que são feitos (SWARTZ)¹⁶

Nesse sentido, falar em “estéticas das redes” é transcender as fronteiras entre arte e pesquisa, arte e ativismo social, política, arte e cultura para mapear processos estéticos e políticos globais singulares e diversos.

Quais as estéticas emergentes, por exemplo, em um acontecimento, experiência do 15M espanhol em maio de 2011? O 15M produziu uma mobilização político-afetiva nas ruas e nas redes transmitida ao vivo durante centenas de horas ininterruptas e com milhões de visitas e acampados virtuais, utilizando a ferramenta do Google Mapas para fincar sua bandeira/acampamento em praças virtuais por toda a Espanha e depois pelo mundo (Occupy Wall Street etc).

Foram utilizados o Twitter e Facebook para criar ondas de intensa participação em que a experiência de tempo e de espaço, a partilha do sensível, a intensidade da comoção e engajamento foi construída num complexo sistema de espelhamento, potencialização entre redes e ruas. Essa mobilização política-afetiva (processo e irrupção de um acontecimento diferencial das lutas políticas desse início de século), sua capacidade de contágio, levou multidões às praças e ruas e constituiu um só fluxo, intenso, com os manifestantes acampados na Porta do Sol.

Uma multidão capaz de se autogovernar a partir de ações e proposições policêntricas, horizontais, distribuídas constituiu uma esfera pública em rede, autônoma em relação aos sistemas midiáticos e políticos tradicionais emergiu e se espalhou num processo de contaminação virótica e afetiva instituindo e constituindo uma experiência inaugural do que poderíamos chamar das revoluções P2P ou revoluções distribuídas em que a heterogeneidade da multidão emerge em sinergia com os processos de auto-organização (autopoiesis) das redes (como nas dinâmicas descritas na teoria ator-rede, sistemas-rede). Processos disruptivos, capazes de passar, de forma inesperada, de um medo ou euforia difusos, a uma manifestação massiva, produzida por contágio e processos distribuídos do que Guattari chamou de heterogêneses (GUATTARI, 1992).

¹⁵ Disponível em: <http://www.newmuseum.org/exhibitions/view/taryn-simon-cultural-differences>. Acesso em: 16 jan. 2013.

¹⁶ SWARTZ, A. Remembering Aaron Swartz's Ethically Engaged Internet Art Collaboration. Disponível em: <http://www.artinfo.com/news/story/856865/remembering-aaron-swartzs-ethically-engaged-internet-art>. Acesso em: 16 jan. 2013.

A forma rede, na sua configuração P2P, cooperativa, desindividualizada, não responde mais aos atos de fala e de comando vindos de uma centralidade qualquer (partidos, mídia, ONGs, grupos já previamente organizados etc.), mas emerge como uma rede policêntrica capaz de se articular local e globalmente, numa conexão máxima e capaz de rivalizar (inclusive por sua imprevisibilidade) com as redes constituídas dos poderes clássicos.

A entrada em zonas de indeterminação, disputas, rivalidades produz novos enunciados, imagens, corpos, palavras em fluxos ininterruptos. O que chamamos de estéticas das redes e/ou estéticas dos fluxos é a necessária atenção para os processos emergentes do que Raúl Sanchez Cedillo¹⁷, analisando o 15M, chamou de “uma erótica indiscriminada do contato”.

REFERÊNCIAS

BAUDRY, J.L. *Le dispositif: approches, métapsychologiques de l'impression de réalité in L'effet Cinéma*. Colleccion Ça Cinéma. Paris [s.n.] 1975.

BENTES, I. A reconfiguração do olhar- novos dispositivos. In: FATORELLI, Antonio (Org.). *Fotografia e novas mídias*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

_____. Estéticas da comunicação e capitalismo cognitivo: aspectos biopolíticos da produção de imagens. In: PARDO, Ana Lúcia (Org.). *Teatralidade do humano*. São Paulo: Edições SESC, 2011. p. 426-437.

_____. Mídia-Arte. Estéticas da comunicação e seus modelos teóricos. In: BENTES, Ivana (Org.). *Corpos Virtuais*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005.

_____. Viver com as imagens. PARDO, Ana Lúcia (Org.). *Teatralidade do humano*. São Paulo: Edições SESC, 2011. p. 455-463.

BROGGER, A. *Net art, web art, online art, net.art?* On Off Hvedekorn, Dinamarca, dez. 2000. Seção Texts. Disponível em: <http://www.afsnitp.dk/onoff/texts.html>. Acesso em: jan. 2013.

SÁNCHEZ CEDILLO, R. *El 15M como insurrección del cuerpo máquina*. Disponível em: www.rebellion.org/noticia.php?id=145402. Acesso em: 16 jan. 2013.

CRARY, J. *Techniques of the observer. On vision and modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge Mas.: MIT, 1996.

DUGUET, A.M. Dispositifs. *Vidéo Communications*, n. 48, 1988. Disponível em: <http://neticones.com/>. Acesso em: 10 nov. 2016

FREIRE, L. de L. Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica. *Revista Comum*, Rio de Janeiro, v.11, n. 26, p. 46-65, jan. / jun. 2006. Disponível em: <http://lemetro.ifcs.ufrj.br/pesquisadores/Leticia%20de%20Luna%20Freire/latour.pdf> Acesso em: jan. 2013.

GUATTARI, F. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

GUATTARI, F. *Hacia una autopoietica de la comunicacion em Futur Anterieur*. Disponível em: <http://www.sindominio.net/biblioweb-old/telematica/guattari.html>. Acesso em: 10/11/2016

LATOUR, B. *Networks, societies, spheres: reflections of an actor-network theorist*. Los Angeles: Annenberg School for Communication and Journalism, 2010. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/121-CASTELLS-GB.pdf>. Acesso em: jan. 2013.

LAZZARATO, M. *As revoluções do capitalismo*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2006.

NEGRI, A.; HARDT, M. *Multidão*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2005.

SILVA, M.C.M. da. *Reconfiguração do observador no século XIX – aparelhos ópticos, visibilidades e fantasmagorias*. Alaic. Disponível em: http://www.alaic.net/VII_congreso/gt/gt_14/GT14-13.html. Acesso em: dez. 2012.

SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V.R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2004.

SWARTZ, A. Remembering Aaron Swartz's ethically engaged internet art collaboration. Disponível em: <http://www.artinfo.com/news/story/856865/remembering-aaron-swartzs-ethically-engaged-internet-art>; <http://www.newmuseum.org/exhibitions/view/taryn-simon-cultural-differences>. Acesso em: 16 jan. 2013.

¹⁷SÁNCHEZ CEDILLO, R. El 15M como insurrección del cuerpo máquina. Disponível em: www.rebellion.org/noticia.php?id=145402. Acesso em: 16 jan. 2013.