

ESPAÇOS HÍBRIDOS: CIBER_SUPORTES, CIBER_IMAGENS, CIB(RI)ZOMA

Rafaelle Ribeiro Rabello

rafaelle.rabello@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/7367251955373676>

RESUMO

O texto apresenta algumas reflexões teóricas em torno da dimensão híbrida que as interfaces tecnológicas nos proporcionam. Tais agenciamentos provocam uma maneira outra de pensar as conexões entre os espaços, nós mesmos e em especial as poéticas visuais. Estamos imersos na dimensão que venho chamando de Cib(RI)zoma, esse lugar híbrido, que habitamos ao mesmo tempo, desterritorializando-se e reterritorializando-se continuamente por meio de interfaces, cibersuportes que nos permitem transitar hipermediaticamente. A partir destas reflexões e inundações conceituais e teóricas em torno do ciberespaço e da imagem, apresento uma experimentação artística construída que surge como proposta para pensar nessa condição ubíqua pertencendo ao mesmo tempo, em algum lugar e fora dele, intermitentemente pessoas presentes-ausentes.

Palavras-chave: híbrido; rizoma; imagem

O *modus operandi* da Cultura Digital, imprime no homem, sobretudo no modo de se relacionar com o mundo e entre si, códigos específicos que refletem cada vez mais nossa fusão e dependência com o ciberespaço. Com a produção, criação, armazenamento, transmissão, circulação e compartilhamento das obras e imagens não é diferente. A cultura digital na qual estamos imersos altera profundamente nossa relação com o real, introduzindo uma nova ordem visual, construída a partir da interação entre territórios físicos e digitais, explorando a conectividade, mutabilidade, multiplicidade, efemeridade, não linearidade e o entrecruzamento das ciências humanas, ciências exatas e as ciências da vida. Ao debruçarmos sobre os desdobramentos que o Ciberespaço apresenta, percebemos uma outra configuração operacional e relacional estabelecida entre homem/interface em especial para uma reconfiguração visual, de onde emanam imagens com uma nova ordem visual, de transformabilidade ilimitada, interativa, ubíqua, múltipla, móvel.

No ciberespaço são possíveis incursões a espacialidades jamais exploradas, ou a espaços jamais visualizados. Tais incursões espaciais nos revelam que o numérico obedece a uma outra lógica que se liberta das leis físicas e nos projeta em um espaço

sem lugar, no qual a sinergia se torna possível em um não-espaco, um ciberespaco contingente construído a partir de uma modelização lógico-matemática.

CIBERSUPORTES E CIBERIMAGENS

Podemos constatar que pesquisas e teorias em torno da imagem, convergem para uma discussão sobre uma nova gramática visual impressa através da linguagem digital, as quais refletem novos parâmetros de leitura por parte do sujeito receptor. Como podemos observar em Machado (1993a) ao destacar que as imagens estão se convertendo em processos cada vez mais dinâmicos, que refletem as formas expressivas da contemporaneidade como a multiplicidade, metamorfose e permutabilidade. O mesmo autor, nos fornece uma preciosa análise comparativa das potencialidades e limites das inscrições do tempo nas imagens fotográficas, cinematográficas, videográficas e eletrônicas em seu ensaio “Anamorfozes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem”. Neste ensaio, Machado (1993b) considera que a imagem não ocupa mais a topografia de um quadro, mas a síntese temporal de um conjunto de formas em mutação, com uma extraordinária capacidade de metamorfose, e sujeita a todas as transformações, anamorfozes e distorções. Outras teorias apontam para uma liquidez que esgota as qualidades do suporte de linguagens específicas dos meios de comunicação em um universo simbólico. Nöth e Santaella consideram que o processo evolutivo nos modos como a imagem vem sendo produzida provocaram mudanças fundamentais que trouxeram consequências das mais variadas ordens. Afirmam que “toda mudança no modo de produzir imagem provoca inevitavelmente mudanças no modo como percebemos o mundo e mais ainda, na imagem que temos deste mundo.” (1998, p.158).

Observando as transmutações do universo da imagem e a linguagem hipermídia que só o computador e os espaços multidimensionais que as redes fizeram emergir, Santaella (2013), propõe o quarto paradigma da imagem, radicalmente híbrido. A autora, já sinalizara nos anos de 1990 três outros paradigmas, a saber: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. No entanto, ao observar a tendência das misturas entre os paradigmas, constatou que contribuiu para abrir as portas para o hibridismo radical que a imagem contemporânea hoje nos apresenta, onde instalações, objetos, esculturas, pintura, fotos, filmes, vídeos e imagens sintéticas se combinam em

uma arquitetura instaurando uma nova ordem perceptiva e vivencial em ambientes imaginativos.

Os apontamentos de Santaella são extremamente importantes, uma vez que declara que desde o ano de 2006, o desenvolvimento tecnológico tem a levado à convicção que de que a condição contemporânea de nossa existência é ubíqua. Isto é, em função da hipermobilidade tornamo-nos seres ubíquos, pertencendo ao mesmo tempo, em algum lugar e fora dele, intermitentemente pessoas presentes-ausentes. Neste sentido, Santaella considera que “os aparelhos móveis nos oferecem a possibilidade de presença perpétua, de perto ou de longe, sempre presença. (2013, p.16)

Esta condição contemporânea apontada pela teórica, e as demais discussões acerca do assunto aqui pontuados, leva-nos a repensar também na condição da existência das obras artísticas, das imagens, que circulam entre os espaços e vão se desenvolvendo de acordo com os protocolos, práticas e potencialidades que se dinamizam dentro da ecologia das mídias. As obras artísticas superam seus limites físicos e tornam-se nômades ao percorrer o ciberespaço. O que se constata é que essas obras derivadas da arte interativa ou não, convergem para um conjunto de imagens que se multiplicam pela rede, conectadas e acessíveis, as quais se eternizam ao percorrerem os espaços e os não-espacos, dentro de um tempo e um não-tempo. Certamente são obras com características matéricas, tais como uma escultura, pintura, gravura, fotografia impressa, objetos, instalações que proporcionam experiências interativas por meio de uma interface, presentes em Espaços Culturais, Festivais de Linguagem Eletrônica, Museus, Galerias, Acervos particulares, Livros, Catálogos, mas que também predominam radicalmente o ciberespaço. Imagens nômades digitais derivadas de obras físicas que vão se eternizando pelas potencialidades da ubiquidade.

“Monalisa”, pintura à óleo, de Leonardo Da Vinci, exposta no Museu de Louvre em Paris, rompe suas molduras ao perpetuar-se e multiplicar-se pela rede. “*Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte*”, pertence ao acervo do *Art Institute of Chicago*, mas sem sombra de dúvida, transita entre os livros, armazenadas em *pen drives* e em sites interativos. A série Bichos de 1960 de Lygia Clark, construções metálicas geométricas que requerem a co-participação do espectador, viajam também entre a condição material e imaterial, ora presentes em pinacotecas e espaços culturais, como réplicas, ou originais,

ora se replicam pelo ciberespaço, tornando-se parte de uma teia de conexões acessíveis e infinitas de informações possibilitadas pela hipermídia. Da mesma forma, artistas hoje disponibilizam suas obras em redes sociais, sites, compartilhando suas criações e proporcionando ao público modos diferenciados de afetividade com a obra. Mais complexo ainda, é atentar para as obras que já derivam das potencialidades da Arte Digital, tais como a realidade virtual, realidade ubíqua, mista e aumentada, apresentando um engajamento sinestésico do corpo físico ou de próteses que o estendem em espaços de representação imaterial. Na sua amplitude e diversidade, a arte faz uso de qualquer meio para se materializar e desmaterializar. Ela é matéria, mas não se resume a ela e está muito além de ser apenas um elemento plástico. Ela também é informação binária, bytes, pixels que se espalham entre-espacos. Portanto, a partir desta conjunção do real com o virtual, que possibilita uma situação de navegação do usuário entre o duplo pertencimento e das obras/imagens por meio do potencial ubíquo da qual, agora possuem, nos instiga a repensar tal condição, a partir dos desdobramentos do seu “entorno digital” e das particularidades da Arte Digital.

A IDEIA DE CIB(RI)ZOMA

A ideia de CIB(RI)ZOMA, surge a partir das observações e pesquisas teóricas aqui pontuadas, em torno das configurações e reconfigurações operacionais relativas a relação homem/interface e os processos de hibridação da imagem delineando assim, um tipo de espaço híbrido habitável interativamente, múltiplo, e acessível em sentido não-linear.

CIB(RI)ZOMA¹, configura-se como uma proposta artística de um lugar que se realiza entre territórios (físico e digital) interativamente por meio de uma interface, a qual reflete em torno da hipermobilidade, da ubiquidade, das “condições existenciais” que os aparelhos móveis nos oferecem, em especial das possibilidades que os cbersuportes nos proporcionam.

A terminologia, origina-se da aglutinação das palavras cibrído e rizoma. O primeiro termo, criado por Anders (2003) discute a projeção do virtual na realidade cotidiana. O

1 Lê-se: cibrizoma

autor pontua que o espaço híbrido compreende a capacidade de habitar tanto o espaço eletrônico, quanto o concreto. Uma questão pertinente apontada por Domingues sobre as experiências cognitivas vivenciadas entre o espaço físico e digital é que desta mescla de mundos paralelos resultam comportamentos com uma:

intensa carga estética, tendo todos os terminais sensoriais ligados e em conexões com os ambientes virtuais. Esses ambientes paralelos, resultantes da cópula do corpo com o ciberespaço, propiciados por interfaces digitais, oferecem a interatividade, numa mútua relação de influências entre o homem e o ambiente. (2008, p. 56)

Beiguelman (2004), artista digital e pesquisadora, afirma que cibridismo compreende as experiências contemporâneas criadas entre redes. Para ela, a ideia de “entre”, é o meio mais coerente para discutir a arte híbrida, pois atualmente estamos o tempo todo *on* e *off-line*, mediados pelas redes de distintas naturezas e com diferentes aberturas e possibilidades de interação, que ocorrem tanto por dispositivos simples, como os celulares, quanto por tecnologias mais complexas, como por exemplo, a realidade aumentada.

O segundo conceito, bem conhecido, me auxilia na construção conceitual da ideia do projeto artístico, no sentido que se configura com um espaço da mobilidade, dos rizomas, das mesclada de entidades híbridas, lugares móveis de conexão e/ou de passagem. (DELEUZE, GUATTARI, 1995). Assim, o rizoma emana da obra pois revela-se como uma proposta de construção do pensamento onde os conceitos não estão hierarquizados e não partem de um ponto central, de um centro de poder ou de referência aos quais os outros conceitos devem se remeter. Para Deleuze e Guattari, o rizoma funciona através de encontros e agenciamentos, de uma verdadeira cartografia das multiplicidades.

A partir dessas dimensões teóricas e conceituais, que ora refletem sobre os delineamentos do Ciberespaço e da relação homem/máquina e, ora surge como uma proposta artística que me auxilia na compreensão dos meus próprios *insights*, o CIB(RI)ZOMA, ainda em processo, é, portanto, a materialização escrita, visual e sonora do meu processo criativo, tornando-se um território de onde pode sair e entrar, transitando entre realidades/lugares, interativamente, desterritorializando-se fisicamente e

reterritorializando-se digitalmente percorrendo uma narrativa por meio de uma interface. Aqui, mais uma vez, Deleuze e Guattari, contribuem para a elaboração conceitual, uma vez que, quando considero o CIB(RI)ZOMA como um território, seu sistema será configurado a partir da ideia de que o movimento de desterritorialização é o movimento pelo qual se abandona o território, “é a operação da linha de fuga” e a reterritorialização, como o movimento de construção do território. (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.224). Portanto, desterritorialização e a reterritorialização são processos indissociáveis. Se há um movimento de desterritorialização, teremos também um movimento de reterritorialização. É nesse sentido, que a obra nasce e se metamorfoseia, como um potencial interativo visto como um conjunto de possíveis que esperam por sua realização.

Assim, proponho uma primeira via de acesso ao CIB(RI)ZOMA, um salto entre estruturas textuais, visuais e sonoras que se configuram neste espaço híbrido. O acesso, se dá quando o leitor imersivo é transportado do território textual, observado na figura 1, apresentado por meio de palavras e frases que constroem a dimensão conceitual do trabalho, para o território visual. Desse modo, ao acessar a trama textual, ele passa pelo processo de desterritorialização para reterritorializar-se na trama da rede visual. O salto entre territórios é possível, por meio do *QR Code*² que o direciona a um vídeo³ disponível no *Youtube* onde poderá habitar as paisagens mutantes. O sistema visual compreende uma seleção de 10 imagens fotográficas, em que cada imagem se desdobra em diversas paisagens com múltiplas formações visuais, totalizando aproximadamente 126 sequências, que dão a impressão de movimento. As imagens, que compreendem fotografias de minha autoria, passam pelo processo de desconstrução formal, atingindo um nível estético interessante, que proporciona uma sensação visual instigante no momento de imersão em suas sequências.

2 Em alguns smartphones, necessária a instalação do aplicativo que faz a leitura do *QR code*.

3 Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=T0trwwVaEYQ&t=11s>>.

Deve ser visualizado na qualidade de 1080p.

Artefactum

Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia



Figura 1: Estrutura Textual

A visualização na trama visual é feita por um *smartphone* acoplado ao *headset* de realidade virtual, observado na figura 2, onde o usuário se depara com as imagens e seus desdobramentos formais mostrados em sequência. Esse recurso, proporciona uma perspectiva visual diferenciada, podendo adentrar ainda mais nas peculiaridades anatômicas das tramas visuais dos cenários que vão se modificando a cada segundo.



Figura 2: Visualização com o Cardboard da Google

Atualmente, o *Youtube* conta com o recurso⁴ para visualizar qualquer tipo de vídeo pelos *smartphones* no *cardboard* da Google. Este recurso, que conta com a duplicação das imagens na tela (figura 3), permite a sensação de imersão, modificando o tipo de perspectiva de visualização do vídeo, percebida ao utilizar o óculos de realidade virtual. Desse modo, o usuário pode pausar o vídeo ou controlar a reprodução, posicionando o cursor no local indicado através de movimentos da cabeça.



Figura 3: Estrutura Visual mostrada em sequência

Para promover a sensação de imersão, utiliza-se o recurso da linguagem sonora, criando uma rede de informações audiovisuais que provocam a imersão na paisagem que se forma em frente ao observador. Nesta primeira fase, o *cardboard* da Google surge como aposta para a realidade virtual, uma vez que o *gadget* feito de estruturas de papelão, portátil e de baixo custo também garante a sensação de imersão adequada, neste primeiro momento.

Esta primeira experimentação leva em consideração algumas estratégias que permeiam a Realidade Virtual, como por exemplo, a simulação de um espaço. Nos

4 Disponível em celulares compatíveis com a tecnologia de visualização em Realidade Virtual. O recurso aparece no canto superior direito da tela, representado por três pontinhos verticais. Basta clicar sobre eles, selecionando “visualizar no cardboard”.

ambientes virtuais predominam a estratégia da simulação de processos, no qual a realidade virtual é experimentada como um contexto de possibilidades. Contudo, a linguagem do virtual não deve ser observada apenas como uma técnica, mas como um convite para o refinamento da percepção. (KERCKHOVE, 1997)

Nesse sentido, Murray (2003) complementa que a imersão é um termo metafórico derivado da experiência de estar submerso na água podendo compreendê-la como a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado, disparando a sensação de estarmos envolvido por uma realidade totalmente estranha, requerendo um simples inundar da mente. É, portanto, desse inundar-se e da combinação de realidades que o CIB(RI)ZOMA vem se configurando. Ele é, portanto, esse campo interdisciplinar de aproximações, teorias, conceitos, sentimentos, configurações mentais, estéticas que se movem entre territórios e que possibilita habitar interativamente e sensivelmente lugares em constante mobilidade, uma experiência completa que inclui o fazer, o ver, o expressar, formando um fluxo de coisas que me afetam ou afetaram e, que nesse momento se expressam por meio de registros fotográficos, imagens que para mim, são vias de acesso para habitar outras paisagens, que se desdobram, se desmontam, sujeitas a modificações permanente, revelando potências visuais, das quais convido habitar.

Quando afirmo que o CIB(RI)ZOMA é o espaço da mobilidade e da passagem, portanto um território, indico que será configurado a partir de um movimento, composto de variações que o próprio acaso, ingrediente inevitável de tudo o que nos surge como desordem, dará conta. O movimento que se mantém vivo nas relações homem/interface, que agencia o ciberespaço e que nos condiciona a hipermover-mos e transitar entre os espaços híbridos que nos convidam habitar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERS, Peter. Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e Vida no século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003.

BEIGUELMAN, Giselle. Admirável mundo cívico. In: BRASIL, André et. al (Orgs.) **Cultura em Fluxo** (novas mediações em rede). Belo Horizonte: Ed. PUCMinas, p. 264-282, 2004.

DELEUZE, G; GUATTARI, F **O que é a Filosofia?** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

_____. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol.1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DOMINGUES, Diana. Ciberestética e a engenharia dos sentidos na *Software Art*. In: ARANTES, Priscila; SANTAELLA, Lucia (orgs.). **Estéticas tecnológicas: Novos Modos de sentir**. São Paulo: Educ, , p.55 – 82, 2008.

KERCKHOVE, Derrick. A realidade virtual pode mudar a vida? In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, p.49 – 51, 1997.

MACHADO, Arlindo (1993a). **Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas**. São Paulo: Edusp.

_____. (1993b). "Anamorfozes Cronotópicas ou a Quarta Dimensão da Imagem". In: **Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual**, A. Parente, org. Rio de Janeiro: Ed. 34, pp. 100-116.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural / Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SANTAELLA. Lúcia. **Comunicação Ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SOBRE A AUTORA:

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará (PPGARTES/ICA/UFPA). Integrante do grupo de Pesquisa Lab Techné (CNPq). Mestrado em Artes (PPGARTES/ICA/UFPA - 2011). Especialista em Docência do Ensino Superior (ICED/UFPA - 2013). Atua na Linha de Pesquisa de Poéticas e Processos de Atuação em Artes com ênfase em Cibercultura, Arte mídia, englobando estudos teóricos e prático sobre Interface, Interatividade, Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Cibridismo. É membro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP - Comitê de Teoria, Crítica e História da Arte)