

# Educación, cuerpo, arte y subjetividades digitales

Alberto d'Avila Coelho<sup>49</sup>

## Resumen

El presente artículo propone someter el concepto más recurrente de educación a un abordaje que busca ampliar sus límites y referencias escolares. Deseando pensarla como procesos de subjetivación que remiten a un cuerpo en experimentación. Se coloca bajo interrogación la idea de sujeto cartesiano, estable, unificado, así como el de un cuerpo orgánico que aprende, problematizando su aprendizaje por lo que se relaciona a los conceptos de cuerpo “vibrátil” y cuerpo tecnológico, imprimiendo un discurso que privilegia términos como fuerza, intensidad, vibraciones y subjetividades digitales, moviendo y transformando las fronteras del humano. Se discute los modos de producción de un cuerpo que siente, que se disloca, afecta y es afectado por otros cuerpos, en un estado de cosas, cuyas velocidades, líneas y direcciones apuntan respuestas posibles aunque breves, insospechadas, volates, respecto una educación/ aprendizaje sinónimo de reinención constante de una vida en sus límites, como forma/fuerza, natural/ artificial, materia/ espíritu, orgánico/ inorgánico.

**Palabras claves:** Cuerpo-interactor, cuerpo vibrátil, cuerpo sin órganos, educación digital.

O universo tecnológico digital que se configura a partir das cinco últimas décadas do século XX e início do XXI, vem constituindo uma produção de subjetividades as quais inventam um novo ambiente estético-sócio-cultural contemporâneo, com experiências provocadoras de outros modos de percepção e afecção.

Este universo compõe-se por uma infinidade de dispositivos técnicos – telefones celulares, *note books*, *i-pads*, *i-pods*, HDTV, GPS, vídeos-game, conectados por fios, cabos elétricos e satélites. É possível se estar conectado sem necessariamente estar fixado ou imóvel em um lugar, são os sistemas *wireless* promovendo uma experiência com a ubiquidade até então impossível de se imaginar. Sob um grande aparato tecnológico vê-se aumentar vertiginosamente produções de *softwares* e interfaces de *hardwares*, também avançam pesquisas em Inteligência Artificial,

---

<sup>49</sup> Profesor del IF SUL - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, campus Pelotas –Rio Grande do Sul, Brasil. Co-coordinador del Grupo interinstitucional de Pesquisa Educação e Contemporaneidade: experimentações com arte e filosofia: EXPERIMENTA. [albercoelho@terra.com.br](mailto:albercoelho@terra.com.br)

robótica, nanotecnologias... Enfim, vive-se em meio a uma insuspeitada gama de vibrações tecnológicas emitindo sensações mobilizadoras, em distintos graus de intensidades.

São muitos os autores, de diferentes áreas do conhecimento, que buscam desenhar um contorno a esta subjetividade que se produz em nossa sociedade. Suely Rolnik (2007) argumenta que a cada momento muitas relações se estabelecem entre as *sensações* que vibram na subjetividade, formando *constelações de forças cambiantes* (...) *A cada novo universo que se incorpora, novas sensações entram em cena e um novo mapa de relações se estabelece, sem que mude necessariamente a figura através da qual a subjetividade se reconhece*<sup>50</sup>. Para a autora uma subjetividade se delinea a partir de uma singularidade de forças, formando um mapa de sensações não muito preciso.

Sem dúvida, as tecnologias da informação e da comunicação se incorporam ao contexto atual como uma nova constelação de forças, uma superestrada da informação como no diz Negroponte (1995): este fluxo *nada mais é do que o movimento global de bits sem peso à velocidade da luz*<sup>51</sup>. Fazendo uma distinção entre átomos e bits, o professor de tecnologia de mídia no MIT, dá uma visão do que acontece com a *vida digital* na era do computador, apontando e problematizando o impacto das tecnologias sobre o cotidiano.

Novas percepções, novos modos de ver, de ouvir e de *sentir*. Sensação de dígito? A vida intensificada pela imersão em um mar de imagens, atravessamentos de sons. A palavra multiplicada em muitas formas de textos/ hipertextos, névoas algorítmicas que se entrecruzam, camadas de tons e luzes colorantes. A vida em sonoridades que são bits a preencher uma pauta de sensibilidades auditivas. Aventuras em mundos eletrodigitais. Realmente não há como negar que as tecnologias do numérico, do *bit*, do pixel, compõem situações que designam uma vida pós-biológica, pós-orgânica, pós-humana. Mas o que nos reserva esta realidade quanto a sua capacidade de produzir *afectos*? De promover encontros e aprendizagens?

Este artigo nasce do desejo por uma abordagem, qual seja: a irremediável necessidade de se pensar o conceito de *educação* hoje, visto que este não escapa aos abalados que uma *vida digital* alcança. Será satisfatório conseguir fundamentar

---

<sup>50</sup> ROLNIK, Suely. Novas figura do casos. Disponible em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/novascaos.pdf> Acesso em agosto de 2007

<sup>51</sup> NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p. 18.

teoricamente a ideia de uma educação digital “sem tecnologias”. O que isto significa? Especificando as experiências que ocorrem primeiro no campo da Arte e, depois, na Educação, problematiza-se a presença do digital como um universo que se incorpora a produção de subjetividade no mundo contemporâneo, alterando os modos de viver, de aprender, de se relacionar, de habitar o cotidiano. Questionando como uma *vida digital* funda e organiza uma subjetividade, proponho trazer o conceito de *corpo-iterator* já problematizado em outros estudos investigativos, um trabalho que teve início na tese de doutorado<sup>52</sup>, para então alcançar uma ideia de educação se configurando na atualidade digital. A educação como espaço de *corpos vibráteis*, corpos em processos de produção, de invenção, que vão constituindo uma aprendizagem na medida em que interagem com forças e intensidades vulneráveis a agenciamentos possíveis, (im) prováveis, potencializadores, produtores de conhecimento e aprendizagens.

Para que possamos nos aproximar do que denomino de *educação digital sem tecnologia*, uma ideia de educação que alcança uma *vida digital* dentro e fora dos muros da escola, parto de experiências estéticas com arte digital interativa que se estabelecem no desfazimento dos papéis de sujeito e objeto, o que implica conhecer o conceito de *corpo-iterator*. Logo após esta abordagem estabeleço relações com a educação, com processos de aprendizagem os quais estão presentes sujeitos e objetos - sujeito-professor/ objeto-aula, sujeito-aluno/ objeto-aula, expondo aí uma ideia de *educação digital* que parte de uma fundamentação a partir da arte e da filosofia, tendo nas tecnologias um aporte menos técnico, mais próximo a uma produção de subjetividade que prescinde da presença de computadores em sala de aula.

## **O conceito de corpo-iterator e a arte**

Tradicionalmente a experiência com arte designa aquele indivíduo que assiste, que é testemunha de um acontecimento, que interage sem poder interferir na obra – visual, musical, teatral., como “espectador”. Considerei que as novas propostas artísticas mediadas por tecnologias digitais (*softwares* e *hardwares*) alteraram o estatuto do espectador, o que denominei de *corpo-iterator*. Justifiquei em tese este conceito considerando às ações interventoras, modificadoras, manipuladoras de imagens, sons e textos que o espectador passa a realizar, deixando de ser, portanto, um “assistente”, uma testemunha do fato, para ser parte integrante dele, no qual colocar em andamento os programas é parte que se soma a experiência com arte digital

---

<sup>52</sup> COELHO, Alberto. (2009). Instalações interativas computacionais: exercícios de contemplação interfaceada de sensações. Tese inédita de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Porto Alegre, Brasil.

interativa, atento a armadilha de se pensar que a experiência está reduzida a estas ações. A *experiência* implica mais do que a simples presença dos aparatos técnicos, ou seja, trata-se de pensar a experiência como *acontecimento*.

O desenvolvimento das tecnologias digitais, desde os anos 90, alcançando o campo das artes visuais, faz proliferar práticas criadoras que problematizam desde a manipulação da imagem até a participação do espectador, o que acaba por interferir na tradicional separação entre um sujeito que vê e um objeto que é visto, o que inclui tanto o sujeito-artista como o sujeito-espectador. Com efeito, neste modo de experimentar arte encontra-se um processo de hibridização entre sujeito e objeto. E assim, novas subjetividades produzidas pelo digital se apresentam.

As situações artísticas perceptivas digitais que resultam, dão continuidade aos processos de desmaterialização do objeto de arte ocorrido em meados dos anos 60, com a arte conceitual e seus respectivos desdobramentos, e se posicionam neste artigo como realidades que já vem configurando novos modos de ver, ouvir, tocar e sentir, relações que se definem neste início de século, as quais envolvem sujeito e objeto diluídos em encontros<sup>53</sup>, *bons e maus encontros*, seguindo uma concepção espinosista.

O corpo-interator participa do movimento da *interatividade*<sup>54</sup> por meio de periféricos, dispositivos sensoriomotores que fazem a vez do controle da experiência. O então espectador ganha poderes sobre uma outraco-autoria da obra, somada a sempre presente *potência fabuladora*<sup>55</sup>. Neste momento tem-se um *sujeito interfaceado*<sup>56</sup> que está exposto a *acontecimentos*. São encontrados como sinônimos para este sujeito, os seguintes termos: interagente, usuário, visitante e navegador, quando inclui uma incursão a rede telemática. O corpo-interator, em experiência estética com propostas de artes visuais interativas computacionais, constitui-se como um corpo que está exposto a distintos entornos artísticos interativos. Esta ideia de corpo-interator se configura junto ao conceito de *corpo vibrátil*, de Suely Rolnik, que por sua vez está conectado com Deleuze e Guattari e o *Corpo sem Órgãos*.

---

<sup>53</sup> DELEUZE, Gilles. *Espinosa: filosofia prática*. São Paulo: Escuta, 2002.

<sup>54</sup> MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In.: DOMINGUES, Diana (org.). *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

<sup>55</sup> PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

<sup>56</sup> COUCHOT, Edmond. *As tecnologias na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

## Corpo sem órgãos

A ideia de corpo-interator se compõe de conceitos oriundos da arte, da filosofia, da psicologia e da tecnologia. Quanto a parte filosófica esta composição se remete a noção de *Corpo sem Órgãos (CsO)*, o corpo como um trânsito de forças capaz de produzir sensações de Deleuze e Guattari (1996). Estes autores desenvolvem o conceito de *Corpo sem Órgãos* apoiados em Antonin Artaud e suas noções sobre um corponão constituído como organismo. Suas argumentações se contrapõem às ideias de *corpo-máquina* e *corpo mecânico* de René Descartes, também se diferencia das discussões realizadas pelos fenomenologistas do século XX, de Edmund Husserl a Maurice Merleau-Ponty, quando o corpo é pensado numa dupla estrutura –interior/ exterior, organismo biológico/organismo fenomênico–, desenvolvendo-se em fluxos de informações, porém, mantendo bem definida a separação do sujeito em relação ao seu objeto.

O *Corpo sem Órgãos* não é um conceito, embora receba este tratamento, mas, sim, uma noção. Envolve práticas de um corpo que é vivo, sem precisar ser “organizado”, um corpo que busca abandonar todo automatismo previsto na sua composição funcional dos órgãos: cérebro, coração, pulmão, bexiga, pele. Deve-se pensar em um corpo bem distante daquela ideia de matéria que desempenha o papel de invólucro da alma, da máquina que é comandada pela mente, do corpo orgânico, sistematizado por órgãos e suas correspondentes funções, matéria que ocupa um lugar no espaço. O *Corpo sem Órgãos* tem correspondência com dissipações e movimentação de intensidades.

Um corpo sem órgãos é feito de tal maneira que ele só pode ser ocupado, povoado por intensidades. Somente as intensidades passam e circulam. Mas o CsO não é uma cena, um lugar, nem mesmo um suporte onde aconteceria algo. Nada a ver com um fantasma, nada a interpretar. O CsO faz passar intensidades, ele as produz e as distribui num *spatium*, ele mesmo intensivo, não extensivo<sup>57</sup>.

O CsO não é o contrário dos órgãos, ele não se opõe aos órgãos, mas a uma organização que hierarquiza cada órgão a partir de suas funções. Se o CsO possuísse um inimigo, este seria o organismo. O CsO refuta a ideia de um sujeito soberano ou de qualquer outra manifestação sobre uma centralização de poder. Embora não seja um conceito adotado diretamente no presente estudo, o CsO esclarece os

---

<sup>57</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs. capitalismo e esquizofrenia*, vol.3. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 13.

fundamentos que dão sustentação ao conceito de *corpo vibrátil*, este sim mais presente na abordagem da *contemplação interfaceada* com arte digital interativa em função de especificar o corpo enquanto *forma e força*, como se verá a seguir.

## Corpo vibrátil

Pensar na ideia de corpo-interator faz-se necessário entender o *corpo vibrátil* que se constitui como *força* (sensação) e como *forma* (percepção), concepção fundamentada em Suely Rolnik (2007), a partir de Deleuze e Guattari (1996), cuja experiência com a proposta artística “Baba Antropofágica” de Ligia Clark, revela sua “memória das sensações”. Ela diz: *Descubro que o corpo em que fui lançada e do qual Lygia tanto fala não é nem o corpo orgânico, nem a imagem do corpo, nem o invólucro de uma suposta interioridade imaginária, que constituiria a unidade de meu eu*<sup>58</sup>. O corpo vivido na experiência pressupõe um “para além” de um corpo orgânico, de uma carne que envolve um interior, e é exatamente este orgânico que se dilui, apesar de, paradoxalmente, não deixar de estar incluído na experiência de uma *matéria aformal* que dá forma a um corpo que não teria órgãos. Segue Rolnik (2007):

O corpo sem órgãos é esta matéria aformal de fluxos/babas, que experimentei num plano totalmente distinto daquele onde se delinea minha forma, tanto objetiva quanto subjetiva. Eu disse matéria “aformal” e não “informe”, porque o que vivi ali não foi simplesmente uma ausência ou indefinição de minha forma, mas sim um além da forma<sup>59</sup>.

Referencial que parte dos *objetos* de Ligia Clark e Hélio Oiticica, estes escritos sobre a experiência de um corpotratam de uma distinção fundamental sobre as experiências com os *Objetos Relacionais* de Ligia Clark. Rolnik afirma que há a presença de outro corpo, que não pode se confundir com o *corpo forma*, o corpo percepção, o corpo em movimentação física. Elemento decisivo, o que está por trás da “coisa corporal” é o *corpo força*.

O *corpo força* está em relação com uma subjetividade, um lugar coletivo onde se estabelecem *as forças de criação e de resistência*. Rolnik (2007) explica este

---

<sup>58</sup> ROLNIK, Suely. Por um estado de arte a atualidade de Lygia Clark  
Disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/estadodearte.pdf>

Acesso em 02 de agosto de 2007.

<sup>59</sup> Id.

acontecimento por dois modos de apreensão do mundo enquanto matéria, modos paradoxais *irresolúveis, como desenho de uma forma ou como campo de forças*, – os quais por sua vez dependem da ativação de diferentes potências da subjetividade em sua dimensão sensível<sup>60</sup>. Quando se conhece o mundo como forma, convoca-se a percepção, exercício empírico da sensibilidade. Como força, convoca-se a sensação, operação do exercício intensivo da sensibilidade, *e engendrada no encontro entre o corpo, como campo de forças, decorrentes das ondas nervosas que o percorrem, e as forças do mundo que o afetam*<sup>61</sup>. Rolnik (2007) designa o exercício *intensivo* do sensível como *corpo vibrátil*, procurando distinguir de outro exercício, o exercício *empírico* do sensível. É com este exercício que se corre o risco de confundir o *corpo vibrátil*. O corpo sensível possui duas potências distintas referidas na *percepção* e na *sensação*. Diz: *a percepção do outro traz sua existência formal à subjetividade, existência que se traduz em representações visuais, auditivas, etc., já a sensação traz para a subjetividade a presença viva do outro, presença passível de expressão, mas não de representação*. Quem é este outro a quem Rolnik (2007) se refere? O outro é aquele que se compõe como outra parte do *encontro*<sup>62</sup>.

A distinção do corpo quanto à *forma* e à *força* é fundamental para se pensar os trabalhos contemporâneos “fascinados” pela interatividade, *onde aquilo que se costuma qualificar – e, mais recentemente, a teorizar – como “relacional”, situa-se na verdade entre o que está na fachada das coisas e de nossos próprios corpos, e não por trás e através deles*<sup>63</sup>. Para além de uma suposta interação de fachada, Rolnik (2007) alerta que há uma esfera, *onde tudo se descoisifica e as relações entre os corpos tornam-se vivas – condição prévia para que se libere a fecundidade recíproca que o trabalho de Lygia Clark pretendeu mobilizar*<sup>64</sup>. A fecundidade de um trabalho de arte está no quanto ele é capaz de gerar *forças de criação e de resistência*. É sob esta expectativa que as experiências com artes visuais interativas computacionais devem seguir apostando.

---

<sup>60</sup> bid.

<sup>61</sup> Op. cit.

<sup>62</sup> ROLNIK, Suely. Fale com ele” ou como tratar o corpo vibrátil em coma. Disponível em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/falecomele.pdf> Acesso em 02 de agosto de 2007.

<sup>63</sup> Idem.

<sup>64</sup> Id

Contando sua inusitada viagem ao mundo da subjetividade, Rolnik (2007), na primeira abordagem de uma estrutura preparada em etapas, fala do que sabe sobre a subjetividade: um perfil, um modo de ser – sonhar, agir, amar, *que recorta o espaço, formando um interior e um exterior. Nosso olhar desatento vê na pele que traça este perfil uma superfície compacta e uma certa quietude. Isso nos faz pensar que este perfil é imutável, assim como o interior e o exterior que ele separa*<sup>65</sup>. Rolnik (2007) pondera que vale a pena ir mais adiante nas etapas, que esta primeira não merece maiores atenções por considerá-la mais banal. É na etapa posterior que se tem a potencialidade qualificada de “vibrátil”, quando o olho é tocado pela força daquilo que vê.

Formam-se na pele constelações as mais diversas que vão se acumulando até que um diagrama inusitado de relações de força se configure. Nesse momento, nosso olho vibrátil capta na pele uma certa inquietação, como se algo estivesse fora do lugar ou de foco. A esta altura de nossa viagem, não conseguimos saber muito mais do que isso. Passemos então para uma terceira etapa<sup>66</sup>.

Rolnik (2007) segue com a metáfora da pele, que vai se estendendo, misturando o interior e o exterior, revelando as dobras do tempo, da vivência. Curvaturas, diagramas, dobras, dentro e fora são indissociáveis e, *paradoxalmente, inconciliáveis*, conclui a autora.

Nas relações entre o mundo e a subjetividade há “algo mais” intervindo que escapa a dimensão psicológica tão familiar segundo Rolnik (2007), a partir de Deleuze (1996). Ela chama de psicológico, *o eu com sua memória, inteligência, percepções, sentimentos, etc. – nosso operador pragmático, que permite nos situarmos no mapa dos significados vigentes, funcionarmos nesse universo e nos movermos por suas paisagens*. O “algo mais” que acontece nas relações com o mundo passa em outra dimensão da subjetividade, o *corpo vibrátil*, bastante desativado na sociedade contemporânea atual.

É um algo mais que captamos para além da percepção (pois essa só alcança o visível) e o captamos porque somos por ele tocados, um algo mais que nos afeta para além dos

---

<sup>65</sup> Ibid.

<sup>66</sup> ROLNIK, Suely. Uma insólita viagem à subjetividade fronteiras com a ética e a cultura Disponível em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/viagemsubjetiv.pdf>. Acesso em 06 de agosto de 2007.



sentimentos (pois esses só dizem respeito ao eu). “Sensação” é precisamente isso que se engendra em nossa relação com o mundo para além da percepção e do sentimento<sup>67</sup>.

A sensação que se produz não pode ser situada no mapa dos sentimentos humanos, aqueles que, ordinariamente, dispomos. O que vem a ser uma sensação está na direção inversa do que seja um sentimento<sup>68</sup>. Tal fato acaba causando um estranhamento. Para livrar-se deste estranho mal-estar, se é forçado a “decifrar” a sensação desconhecida. É isto que faz dela um signo, *a decifração que tal signo exige não tem nada a ver com “explicar” ou “interpretar”, mas com “inventar” um sentido que o torne visível e o integre ao mapa da existência vigente, operando nele uma transmutação*<sup>69</sup>. Seria possível dizer, seguindo neste mesmo fluxo conceitual e sensível que o trabalho do artista, as obras de arte que ele é capaz de realizar, consistiria exatamente nessa *decifração das sensações*. Quando se interroga sobre a ideia de Cézanne *de que é a sensação o que ele pinta*, talvez seja encontrada aí uma possibilidade de entendimento da direção que a sensação faz avançar.

### **Corpo-interator e experiência estética**

O movimento físico do corpo-interator tem como tarefa, imposta pela interatividade, dialogar, respondendo aos programas. Movimentar-se pelo espaço pode acionar dispositivos ocultos, de forma voluntária ou involuntária, causando modificações perceptivas no ambiente instalado, pois o programa computacional, ao receber as respostas do corpo-interator, dispara diversos efeitos no ambiente. O movimento do *corpo-forma*, no espaço interativo de uma proposta artística interativa atua como conector, combinando informações pré-programadas. Assim, para que uma imagem apareça numa tela, ou um som seja produzido, ou qualquer outro efeito, o corpo-interator (*corpo-forma*), necessariamente, deve interferir no funcionamento do sistema interativo. Porém, a interatividade, em cada propostas artística, deverá alcançar uma dimensão mais abrangente do que apenas um processamento de dados

---

<sup>67</sup> Id

<sup>68</sup> DELEUZE, Gilles. *Francis bacon: lógica da sensação*. São Paulo: Jorge Zahar, 2007.

<sup>69</sup> ROLNIK, Suely. Subjetividade em obra Lygia Clark, artista contemporânea. Disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Subjemobra.pdf>

Acesso em 07 de agosto de 2007.

numéricos, quando acionados pela movimentação motora de um corpo-interator, dimensão que se define como uma *contemplação interfaceada*<sup>70</sup> em exercício.

Cada proposta interativa está composta por um sistema de dados que condiciona tecnicamente a experiência; porém, como já foi abordado, este sistema deve ser recoberto pelo *plano de composição estética*, trabalho das sensações, fazendo com que as relações e conexões extrapolem a medida técnica/ tecnológica do material. Para que isto ocorra, a experiência deve ser revivida e tornada própria no encontro do corpo-interator com as interfaces digitais, resultando na intensificação de um *corpo-força* que se vê impelido a “decifrar” sensações, muitas vezes causando um mal-estar pelo estranhamento do inusitado, do ainda não-vivido. Para além das percepções, dos sentimentos, é o *corpo-força* que presume um “algo mais” que pode surgir em cada experiência.

Cabe ressaltar que as experiências com artes visuais interativas computacionais, entendidas sob esta perspectiva, não se constituem pelo confronto entre homem e máquina, mas ao contrário, são cruzamentos que mostram que um corpo-interator formapeça com a máquina, se agencia com outros corpos para que seja constituída uma outra máquina, uma máquina *desejante*<sup>71</sup>.

Trabalha-se com a ideia de um corpo-interator se constituir como *corpo vibrátil* em espaços onde ele se vê envolvido e provocado a produzir sentido, dando a ver experiências que fazem pensar sobre a *diferença*. Propostas artísticas interativas computacionais estão envolvidas em procedimentos que podem provocar *diferença* quando também se constituem enquanto um *corpo* em devir, que se deixa “modificar”. Nada a ver com a possibilidade de combinar informações em seu sistema interativo. Isto seria da ordem de uma ação motora que causaria modificações técnicas. É claro que esta possibilidade predispõe acontecimentos, mas não determina que a proposta carregue a capacidade da mudança, do produzir *diferença*.

Parece estranho dizer que uma proposta interativa computacional é um corpo que se deixa “afectar” por outros corpos. Como é possível explicar este fenômeno? Dizer que tal proposta está “afectada” implica em evidenciar o processo de metamorfose

---

<sup>70</sup> COELHO, Alberto. Contemplação interfaceada. In.: VIEIRA, Sandra (org.). Poéticas do fragmento: educação, arte e pesquisa. Pelotas: Editora da UFPEL, 2010.

<sup>71</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O anti-Édipo*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

que ela é capaz de sofrer enquanto corpo em potência, que se torna sempre outro na promoção de bons encontros, isto ao longo de sua existência. Mesmo que sua constituição técnica permaneça a mesma, que nada mude, que não haja acréscimos nem retiradas de peças de sua engrenagem - ou, pelo contrário, quando em uma nova montagem sejam exigidas modificações técnicas, porque, ou varia o tamanho da sala, espaço que lhe é destinado, ou é necessário substituir algum dispositivo ou outro elemento de interação -, ainda assimé de uma proposta que oferece experiências potencializadoras que se estará tratando.

Sabe-se que uma obra de arte que se mantém constante, que não se altera, que não se metamorfoseia, desfavorece um poder de afecção de outros corpos; é, portanto, coisa que não se afecta, refratária, não deixa que nada transvase. Em se mantendo sempre a “mesma”, ela se torna uma experiência despotencializada. Quando se diz que uma proposta artística é afectada por um outro corpo, estão pressupostas forças e intensidades se fazendo presentes na junção dos dois corpos – obra e corpo-iterator, mas o processo de afectar-se só pode ser notado quando acontece um *encontro* relacionado a forças. Ele se faz pelo movimento de virtualização<sup>72</sup> que atualiza a relação dos diferentes corpos, os quais envolvem a proposta por interações e diálogos. Portanto, dizer que uma proposta de arte se deixa afectar é referir-se à sua capacidade inventiva, revelada na experiência, algo provocador que acompanha o frescor de um tempo, o presente vivido em sua multiplicidade e intensidade.

Propostas interativas computacionais capazes de afectar e de serem afectadas, resultam de um ato de criação de artistas, sozinhos ou em grupos, que trabalharam as sensaçõesde forma que permitam recobrir o trabalho do material. Fundamentalmente, vale repetir, é preciso que se manifeste neste ato criador uma *necessidade, do contrário não há nada*. E não se trata de trabalhar por prazer. O ato de criar está íntima e absolutamente condicionado a um desejo, a uma necessidade.

Segundo Deleuze, no artigo “O ato de criação”, o ato criativo está para a arte assim como para qualquer outra disciplina, como a filosofia que consiste em inventar ou criar conceitos, que não existem acabados, aguardando uma filosofia para serem apanhados.

*Aos conceitos, é preciso fabricá-los. É claro que os conceitos não se fabricam assim, num piscar de olhos. Não nos dizemos, um belo dia: 'Ei, vou inventar um conceito!'; assim como um pintor não se diz: 'Ei, vou pintar um quadro!'; ou um cineasta: 'Ei,*

---

<sup>72</sup> DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Editora Escuta, 1998, p. 173.

*vou fazer um filme'. É preciso que haja uma necessidade, tanto em filosofia quanto em outras áreas, do contrário não há nada. Um criador não é um ser que trabalha pelo prazer. Um criador só faz aquilo que tem absoluta necessidade*<sup>73</sup>.

Também a ciência é criadora, ao lado da arte, da filosofia, do cinema. Assim como o artista, um cientista é, primeiro, um inventor. Ele não descobre, mas cria *funções*<sup>74</sup>. Não é por meio das descobertas que a ciência se define, e sim pela criação, como a arte e o bloco de sensações ou como o cinema e o bloco de movimento/ duração. Se há um assunto em comum entre um cientista, um filósofo e um artista, *éna medida e em função das atividades criativas de cada um. Não que haja espaço para falar da criação – a criação é antes algo bastante solitário -, mas é em nome da minha criação que eu tenho algo a dizer para alguém*<sup>75</sup>. Quanto à criação de um artista ser um “ato solitário”, considerar o contexto das tecnologias digitais é pensar que este ato pode deixar de ser solitário na medida em que ele está em relação a uma equipe que realiza seus projetos. Um artista pode convidar outros profissionais para auxiliá-lo na feitura, ou também, sendo um membro de um grupo formado, reunir-se para pensar um novo projeto, levando em conta, neste primeiro momento, apenas a necessidade de criar. O grupo se encarregará de dar forma ao que virá a ser a sua criação coletiva.

Existe um limite que é comum a todas as áreas que se definem como atividades criadoras, *O limite que é comum a todas essas séries de invenções, invenções de funções, invenções de blocos de duração/ movimento, invenções de conceitos, é o espaço-tempo*<sup>76</sup>. O espaço-tempo se estabelece como um plano onde se comunicam as disciplinas. Limite comum às atividades, ele nunca se destaca por si mesmo, mas se entranha em toda disciplina criadora, em toda atividade que produz ideias. Cabe lembrar que uma disciplina pode ser puramente clichê, estratificada, referir-se ao mesmo, ser absolutamente despontencializada, sendo, portanto, indiferente ao ato de criação.

---

<sup>73</sup> DELEUZE, Gilles. *O ato de criação*. Folha de São Paulo. São Paulo, 27 jun., 1999, Caderno Mais, p. 4.

<sup>74</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992, p. 153.

<sup>75</sup> Id., p. 153.

<sup>76</sup> DELEUZE, Gilles. *O ato de criação*. Folha de São Paulo. São Paulo, 27 jun., 1999, Caderno Mais, p. 5.

Deleuze é categórico ao afirmar que *ter uma idéia não é da natureza da comunicação.(...) Tudo do que se fala é irreduzível à comunicação*<sup>77</sup>. A comunicação se refere à transmissão e a propagação de uma informação, de um conjunto de palavras de ordem. Sem as palavras de ordem transmitidas não existe informação; portanto, não existe comunicação. Assim se constitui a “sociedade de controle”. *Suponhamos que a informação seja isso, o sistema controlado das palavras de ordem que têm curso numa dada sociedade. O que a obra de arte pode ter a ver com isso?*. Deleuze<sup>78</sup> (1999) lembra que uma obra de arte não é um instrumento de comunicação, pois uma obra de arte não contém informação. Talvez, ela possa ser um instrumento de contra-informação, mas só quando esta se efetivar como um ato de resistência. E quando isso acontece? Quando uma obra de arte se torna um ato de resistência? Sem uma resposta definitiva Deleuze (1999) cita André Malraux, ao dizer que a arte é a única coisa que resiste à morte. Completando,

*a arte é aquilo que resiste, mesmo que não seja a única coisa que resiste. Daí a relação tão estreita entre o ato de resistência e a obra de arte. Todo ato de resistência não é uma obra de arte, embora de uma certa maneira ela faça parte dele. Toda obra de arte não é um ato de resistência, e no entanto, de uma maneira, ela acaba sendo*<sup>79</sup>.

A arte que produz *sensações*, por necessidade e desejo, resiste à morte. A arte como um ser de *sensação* é a única coisa que conserva, e conserva porque resiste à morte.

### **Corpo-interator e educação digital sem tecnologias**

Mantendo a atenção quanto às possibilidades de experiência de um corpo-interator em experiência com arte, problematizemos os processos de aprendizagem que podem ocorrer quando se trata de “educação”. É quando, então, “aluno” e “professor” abandonam a posição de espectadores, passando a condição de corpos-interatores conectados ao que se passa.

Quando se assume a presença de corpos em interação, operando uma ideia de aprendizagem constituída por forças de troca, diálogo, aproximação, exposição,

---

<sup>77</sup> Id., p. 5.

<sup>78</sup> Ibid., p. 12.

<sup>79</sup> Op. cit., p. 13.

podemos alcançar os *sujeitos da educação* (professores e alunos) como corpos-interatores expostos a acontecimentos.

O sujeito-aluno poderá não ser mais um espectador que assiste aulas, mas um ator que participa da cena, que altera, interfere, transforma a cena escolar. Por sua vez, o sujeito-professor poderá deixar de impor um roteiro acabado, um diálogo previsto e decorado a seus alunos, permitindo interferências, ou melhor, deixando-se alterar, mudar o rumo dos fatos para que uma aprendizagem menos direcionada, previsível e “con-formadora”, seja alcançada por todos.

Acredito que não necessariamente as escolas devem estar equipadas para que então os professores possam tratar de questões ligadas à tecnologia e uma noção de *educação digital*. Não é o caso de transformar a sala de aula em uma “instalação interativa”, como faria um artista. Mas, há uma maneira de se pensar que as tecnologias digitais já se encontram nas salas de aula, pois aí se encontram as forças do *Fora* se posicionando e contagiando os modos de viver dos corpos, talvez corpos aprisionados que aguardam um tratamento atualizado quanto a seu contexto contemporâneo digital.

Educação vista assim como um ato de criação, pois cada aula se permite estabelecer muitos espaços de interação, de intervenção, flexibilizando os processos de aprendizagem. .

## Referencias

- Coelho, Alberto. (2009). Instalações interativas computacionais: exercícios de contemplação interfaceada de sensações. Tesis inédita de doctorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Porto Alegre, Brasil.
- Coelho, Alberto. Contemplação interfaceada (2010). In.: VIEIRA, Sandra (org.). Poéticas do fragmento: educação, arte e pesquisa. Pelotas: Editora da UFPEL.
- Couchot, Edmond. (2003). *As tecnologias na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- Deleuze, Gilles; GUATTARI, Felix (1976). *O anti-Édipo*. Rio de Janeiro: Imago.
- Deleuze, Gilles; GUATTARI, Félix (1992). *O que é a filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Deleuze, Gilles; PARNET, Claire (1998). *Diálogos*. São Paulo: Editora Escuta.
- Deleuze, Gilles (1999). *O ato de criação*. Folha de São Paulo. São Paulo, 27 jun., Caderno Mais.

- Deleuze, Gilles (2002). *Espinoso: filosofia prática*. São Paulo: Escuta.
- Deleuze, Gilles; GUATTARI, Félix(1996). *Mil platôs. capitalismo e esquizofrenia*, vol.3. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Deleuze, Gilles (2007). *Francis bacon: lógica da sensação*. São Paulo: Jorge Zahar.
- Negroponte, Nicholas (1995). *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Machado, Arlindo (1997). Hipermídia: o labirinto como metáfora. In.: Domingues, Diana (org.). *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. UNESP.
- Parente, André (1995). *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin.
- Rolnik, Suely (2007).
- Disponível em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/novascaos.pdf>
- Rolnik, Suely (2007). Por um estado de arte a atualidade de Lygia Clark
- Disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/estadodearte.pdf>
- Acesso em 02 de agosto de 2007.
- Rolnik, Suely (2007). “Fale com ele” ou como tratar o corpo vibrátil em coma.
- Disponível em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/falecomele.pdf>
- Rolnik, Suely (2007). Uma insólita viagem à subjetividade fronteiras com a ética e a cultura
- Disponível em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/viagemsubjetic.pdf> .
- Rolnik, Suely (2007). Subjetividade em obra Lygia Clark, artista contemporânea.
- Disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Subjemobra.pdf>