

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO – UFRJ
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – CFCH
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO – ECO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA

Fernanda de Oliveira Gomes

**Palmas para o espectador: instalações interativas e a ação
performática na esfera da recepção**

Dissertação de mestrado
Orientadora: Professora Doutora Kátia Valéria Maciel Toledo

Rio de Janeiro
Fevereiro de 2009

Fernanda de Oliveira Gomes

**Palmas para o espectador: instalações interativas e a ação
performática na esfera da recepção**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Professora Doutora Kátia Valéria Maciel Toledo

Rio de Janeiro
2009

Fernanda de Oliveira Gomes

Palmas para o espectador: instalações interativas e a ação performática na esfera da recepção

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura, sob orientação da Professora Doutora Kátia Valéria Maciel Toledo.

Rio de Janeiro, 6 de fevereiro de 2009.

Professora Doutora Kátia Valéria Maciel Toledo, Doutora em Comunicação ECO/UFRJ

Professor Doutor Vinícius Andrade Pereira, Doutor em Comunicação ECO/UFRJ

Professor Doutor Antônio Pacca Fatorelli, Doutor em Comunicação ECO/UFRJ

*Aos meus pais, que mesmo sem entenderem algumas escolhas,
sempre comemoraram minhas conquistas. Que também são deles.*

Agradecimentos

Ao meu irmão Guilherme e à minha família que está comigo desde sempre.

À “mãemiga” Elce, pela presença tão positiva.

À família que a vida no Rio me deu.

À minha orientadora Kátia Maciel, que me deu liberdade para seguir com minha pesquisa.

Aos meus queridos co-orientadores Cecília Cavalcanti e Ericson Saint Clair, por me acompanharem de uma forma tão produtiva.

Aos que apareceram no momento certo para fazerem sua contribuição: Sofia Zanforlin, Liliane Nascimento, Maurício Lissovsky, Paula Perissinoto, Jarbas Jacome, Livia Inada e aqueles que por um erro fatal de memória não foram citados.

Às “ECO Girls”, pela amizade que certamente vai ultrapassar o tempo e o espaço de pesquisa.

Aos professores por serem uma constante fonte de inspiração.

Aos funcionários da secretaria Vinícius, Jorgina, Humberto e Bianca, que me agüentaram “lindamente” por todo esse tempo.

A todas as pessoas que produziram, produzem e vão produzir diferença na minha vida.

Aos que já me acompanharam em momentos performáticos.

Mas se o homem, esse único, não fosse artista – não sentisse a necessidade de transformar as coisas para lhes dar uma realidade maior – não sentisse enfim necessidade de arte, então quando ele falasse nos espantaria. Ele diria as coisas com a pureza de quem viu que o rei está nu. Nós o consultaríamos como cegos e surdos que querem ver e ouvir. Teríamos um profeta não do futuro, mas do presente. Não teríamos um artista. Teríamos um inocente. E arte, imagino, não é inocência, é tornar-se inocente.

Clarice Lispector (*Um ser livre*, 1973)

RESUMO

GOMES, Fernanda de Oliveira. **Palmas para o espectador: instalações interativas e a ação performática na esfera da recepção**. Rio de Janeiro, 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

No cenário da arte contemporânea é possível identificar algumas obras que não podem existir sem a participação do espectador, que passa a ser o principal foco da experiência artística. Entre estas obras se destacam instalações interativas que, ao se apresentarem como sistemas de dispositivos desenvolvidos por artistas e técnicos, incitam o ato performático, criando uma rede de comunicação e criação coletiva. Esta dissertação consiste em um estudo de reposicionamentos e mudanças de comportamentos na esfera da recepção, a partir da constatação de novas dinâmicas de produção, percepção e visibilidade no processo artístico. Por meio de bibliografia especializada, análise de instalações interativas e do meu próprio processo de produção artística, procuro identificar conceitos, contextos e transformações que possibilitam a criação deste novo tipo de espectador, que nesta pesquisa passa a ser chamado de *espectador performer*.

ABSTRACT

GOMES, Fernanda de Oliveira. **Palmas para o espectador: instalações interativas e a ação performática na esfera da recepção**. Rio de Janeiro, 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

In the cenary of contemporary art its possible to identify some works that can not exist without the participation of spectator, which becomes the main focus of the artistic experience. Among these works interactive installantions gets the attention at the moment that turns as dispositive systems developed by artists and technicians that influences the performative act, creating a network with communication and collective creation. This research is based on the new dynamics related with production, perception, visibility in the artistic process that possibilities all kinds of behavior changes and re-positions at the reception field. Through a specialized bibliography, an observations of interactive installations and by my own involvement as an artist, I seek to identify concepts, contexts, and transformations that possibilities a creation of a new kind of spectator, which, in this work, is called as *performer spectator*.

RELAÇÃO DE FIGURAS

FIG 1 – Hélio Oiticica
Parangolé, 1964

FIG 2 – *Cineorama*, século XIX

FIG 3 – Cena representada no *Musée Grévin* de Paris, século XIX

FIG 4 – *Mareorama*, final do século XIX

FIG 5 – Nam June Paik
TV Buddha - videoinstalação, 1974

FIG 6 – Dan Graham
Present, Continuous, Past - videoinstalação, 1974

FIG 7 – Jeffrey Shaw
The legible city - instalação interativa, 1989

FIG 8 – Jarbas Jacome
Crepúsculo dos Ídolos - instalação interativa, 2008

FIG 9 – Jarbas Jacome
Crepúsculo dos Ídolos - instalação interativa (diagrama de funcionamento), 2008

FIG 10 – Andrea Sabate, Fernanda Gomes e Sofia Chouza
Try on, Coleção Primavera - vídeo, 2002

FIG 11 – Andrea Sabate, Fernanda Gomes e Sofia Chouza
Try on, Coleção Verão - vídeo, 2002

FIG 12 – Andrea Sabate, Fernanda Gomes e Sofia Chouza
Try on, Coleção Outono - vídeo, 2002

FIG 13 – Andrea Sabate, Fernanda Gomes e Sofia Chouza
Try on, Coleção Inverno - vídeo, 2002

FIG 14 – Takahiro Matsuo
Phantasm - instalação interativa (antes da participação), 2008

FIG 15 – Takahiro Matsuo
Phantasm - instalação interativa (no momento da participação), 2008

FIG 16 – Andrea Sabate, Fernanda Gomes e Sofia Chouza
Try on - instalação interativa, 2002

FIG 17 – Fernanda Gomes
Não sei ser rótulo- vídeo da instalação (antes da participação), 2009

FIG 18 – Fernanda Gomes
Não sei ser rótulo- vídeo da instalação (depois da participação), 2009

FIG 19 – Jarbas Jacome
Crepúsculo dos Ídolos - instalação interativa (imagem do *espectador performer* na tela da televisão), 2008

FIG 20 – Kazuhiko Hachiya
Dis-Communication machine - instalação, 1993

FIG 21 – Lygia Clark
Bichos, 1961

FIG 22 – Andy Warhol
Screen tests - vídeo, 1964

FIG 23 – Juha Huuskonen
Mirror - instalação interativa, 2002

FIG 24 – Paul Sermon
Telematic Dreaming - instalação interativa, 1992

FIG 25 – Paul Sermon
Telematic Vision - instalação interativa, 1993

FIG 26 – Paul Sermon
Telematic Vision - instalação interativa (funcionamento), 1993

FIG 27 – Julio Obelleiro e Alberto García
We are magnetic - instalação interativa, 2008

FIG 28 – Julio Obelleiro e Alberto García
We are magnetic - instalação interativa (antes da participação), 2008

FIG 29 – Julio Obelleiro e Alberto García
We are magnetic - instalação interativa, 2008

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
 1 – DETERMINANDO ESPAÇOS DE RECEPÇÃO	21
1.1 - Percepções direcionadas	21
1.2 - A presença do espectador no século XIX	24
1.3 - A recepção cinematográfica e a participação afetiva	27
1.4 - O vídeo, a posição e a presença do espectador	31
1.5 - A apropriação do conceito de <i>Site Specific Art</i> em instalações interativas ...	34
 2 – ESTABELECENDO RELAÇÕES	36
2.1- Primeiras considerações sobre a arte e suas relações	36
2.2 - Artistas e técnicas: Diálogos e contaminações	37
2.2.1 - Evoluções técnicas, transformações artísticas	39
2.2.2 - O potencial criativo da tecnologia	41
2.2.3 - O artista e a <i>caixa preta</i>	43
2.2.3.1 - A instalação <i>Crepúsculo dos Ídolos</i>	46
2.2.4 - Técnica, estética e experiência	49
2.2.4.1 - O cuidado estético na instalação <i>Try On</i>	50
2.3 - Artista e espectador: Intenção, estímulo e controle	53
2.3.1 - Intenção e interatividade	54
2.3.1.1 - A instalação <i>Phantasm</i> e a intenção de seu autor	56
2.3.2 - Ação, liberdade e controle na esfera da recepção	57
2.3.3 - O dispositivo e a captura dos gestos	59
2.3.3.1 - Dispositivos na instalação interativa <i>Try On</i>	62
2.3.3.2 - O processo da instalação <i>Não sei ser rótulo</i>	64
2.3.3.3 - A experimentação em <i>Crepúsculo dos Ídolos</i>	65
2.4 - Espectador e espectador: a necessidade de interlocutores	66
2.4.1 - O viés relacional dos espaços	68
2.4.2 - O viver junto e a ascensão do conceito de performance	69

3 – POSSIBILITANDO EXPERIÊNCIAS	72
3.1 - A participação efetiva do espectador	72
3.1.2 - As experiências Neoconcretas brasileiras	75
3.2 - A experiência estética na produção e na recepção	77
3.3 - Participação artística e inclusão midiática	80
3.4 - Experimentando a ação performática	83
3.4.1 - Entrando na Performance	85
3.4.2 - O gênero <i>Happening</i> : provocando o público	87
3.4.3 - Performances e Instalações interativas	88
3.4.4 - A instalação como lugar da diferença a partir do ato performático	92
3.4.4.1 - A instalação <i>We are Magnetic</i>	93
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	 97
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	 102

INTRODUÇÃO

Os anos 60 já chegaram com novas possibilidades de experimentações, principalmente para os espectadores. Propostas como os *Parangolés*, de Hélio Oiticica, permitiam o ato performático na esfera da recepção, fazendo com que os espectadores percebessem que neste tipo de obra havia um convite bem diferente dos tradicionais avisos de “Não toque”. Naquele instante privilegiado, sua função era exteriorizar suas potencialidades criativas.



FIG 1 - *Parangolés*, Hélio Oiticica

A idéia de criar os *Parangolés* (FIG 1) surgiu após o envolvimento de Oiticica com o samba e com os desfiles de carnaval. O fenômeno da transformação de pessoas comuns em personagens fantásticos durante instantes mágicos, parece ter despertado no artista um interesse pela transformação do papel do espectador na recepção da obra artística. A partir daí, Oiticica pensou em uma obra que só poderia existir plenamente se fosse experimentada corporalmente pelo espectador. O artista desenvolveu um tipo de estrutura que dependia da ação. As capas, bandeiras e estandartes que faziam parte da coleção de *Parangolés*, possuíam detalhes, palavras, fotos e outros materiais que só poderiam ser revelados a partir da dança improvisada do espectador, que descobria a obra ao mesmo tempo em que a revelava para os outros espectadores que o assistiam.

Quero fazer voltar o *Parangolé* ao gênio anônimo coletivo de onde surgiu, e com isso jogar fora os probleminhas de estética que ainda assolam nossa vanguarda em sua maioria, transformando a pequenez desses problemas em algo maior (...) nas Escolas de Samba ninguém sabe quem fez isso ou aquilo; o importante é o todo onde cada um dá tudo o que tem. Minha experiência como passista da Mangueira é fundamental para que eu me lembre disso: cada qual

cria seu samba com improviso, segundo seu modo e não seguindo modelos; o que o fazem seguindo modelos não sabem o que seja o samba ou sambar.¹

Ao vestir um *Parangolé*, o espectador, que começou a ser chamado de *participador* por Oiticica para caracterizá-lo como parte da obra (MACIEL, 2008), ultrapassou distâncias que há séculos o separava da obra artística. Oiticica (1986) dizia que se tratava de uma incorporação do corpo na obra e da obra no corpo. O artista dava ao espectador a chance de deixar de ser o público que ficava de fora, para o *participador* que, de dentro da obra, passava a ter uma atividade criadora. Segundo Oiticica, só o ato do *participador* teria a capacidade de revelar a totalidade expressiva da sua estrutura. E, assim como no samba, a obra teria o poder de convocar uma participação improvisada.

Contextualizando os *Parangolés*

Os *Parangolés* foram mostrados ao público pela primeira vez em 1965, na exposição coletiva *Opinião 65*, no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Na abertura da exposição, Hélio Oiticica já anunciou todo o potencial performático da obra: chegou vestido com um de seus *Parangolés*, acompanhado de um cortejo de amigos da escola de samba da Mangueira, também vestidos com *Parangolés*, tocando bateria, cantando e dançando samba. Na época, o “acontecimento” foi um escândalo. Oiticica e os passistas da Mangueira foram impedidos de entrar no museu, mas os jornais da época registraram que isso se desdobrou em uma verdadeira festa no exterior do prédio:

O que causou realmente impacto no grupo foram os trabalhos apresentados por Hélio Oiticica, os quais ele denominou de *Parangolé*. (...) Comentaremos o fato de a direção do MAM não permitir a exibição da “arte ambiental” no seu todo. Não foi possível a apresentação dos passistas, comandados por Hélio Oiticica, no interior do Museu, por uma razão que não conseguimos entender: barulho dos pandeiros, tamborins e frigideiras. Hélio Oiticica, revoltado com a proibição, saiu juntamente com os passistas e foram exhibir-se no lado de fora, isto é, no jardim, onde foram aplaudidos pelos críticos, artistas, jornalistas e parte do público que lotava as dependências do MAM.²

¹ OITICICA, 1967 *apud* JACQUES, 2003: 32.

² Claudir Chaves, “Parangolé impedido no MAM”, in *Diário Carioca*, 14 /8 /1965. In: JACQUES, Paola Berenstein. *Estética da ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

Oiticica participou de alguns eventos coletivos com seus *Parangolés*. A manifestação mais repertoriada aconteceu na *Apocalipopótese*, realizada em 1968, nos jardins de Burle Marx no Aterro do Flamengo com artistas como Lygia Pape, Antonio Manuel e Rogério Duarte, passistas da Mangueira e um grande público que participou ativamente, inclusive produzindo seus próprios *Parangolés*. Um dado interessante é que no meio deste público estava John Cage, considerado o precursor do *happening* e do grupo Fluxus (JACQUES, 2003, p. 38). Esse evento coletivo foi o último antes do endurecimento da ditadura militar no Brasil, com o Ato Institucional no.5, de dezembro de 1968.

Em 1969, Hélio Oiticica partiu em exílio voluntário para Londres, indo depois para Nova York, onde ficou por quase oito anos, de 1970 a 1978. Nessa temporada nova-iorquina, criou novos *Parangolés*, muito diferentes dos influenciados pela sua relação com as favelas cariocas e com o samba. Em Nova York eles foram inspirados por uma nova paisagem urbana e pelo rock. As novas capas foram feitas com materiais mais sofisticados e eram também muito mais formais, rígidas, estáticas, à imagem dos arranha-céus da cidade, que serviam de cenário para suas fotos.

A idéia do *Parangolé*, adaptável a diversas situações, mostra-se sempre atualizável, sobretudo em sua relação com a temporalidade e com as mudanças contínuas provocadas pelos movimentos. O artista nova-iorquino Jordan Crandall, por exemplo, criou sua própria versão experimental, que foi chamada de *Cyber-Parangolé*.

Na dinâmica artística proposta por Oiticica, o próprio conceito tradicional de exposição desapareceu, pois o que passou a interessar foi a criação de espaços livres para a invenção do *participador*. O objetivo passou a ser fazer com que o espectador tradicional saísse de seu espaço habitual na recepção da obra artística, dando a ele a possibilidade de experimentar a criação e de descobrir pela participação.

Avançando nas considerações sobre esta obra de Oiticica, podemos dizer que o *Parangolé* é o dispositivo que permite uma relação contínua entre a intenção do artista e a improvisação do *participador*. Na esfera da recepção, a percepção artística, geralmente passiva, é substituída pela expressão artística, que passa a ser o resultado de uma presença ativa do *participador*.

Da proposta para o conceito

Nesta pesquisa, o *Parangolé*, acompanhado das considerações de Oiticica, é o ponto de partida para o desenvolvimento de uma trajetória que nos leva até as instalações interativas contemporâneas, que se apresentam como alguns dos ambientes mais propícios para uma exposição performática dos espectadores. Da idéia de participação proposta por Oiticica nos anos 60, damos um salto para uma idéia de interação contemporânea, mediada por máquinas. A interação seria então uma atualização de uma prática artística que já convocava a participação.

David Rokeby (1997: 67), define a interatividade a partir da forma como as conseqüências de nossas ações e decisões são refletidas e devolvidas. Uma tecnologia interativa é um meio através do qual nós nos comunicamos com nós mesmos, como um espelho. As instalações interativas que compõem o corpo deste projeto apresentam este forte aspecto de espelhamento. A imagem espetacular é substituída pela imagem especular, ou seja, a imagem ou silhueta do espectador que se torna a força ativa da obra. Essa modalidade de ação e reação criativa, que acontece em uma instalação interativa, evidencia uma representação performática dos espectadores para eles mesmos, projetada em um espaço de recepção coletiva que privilegia as individualidades.

Algumas características em comum foram identificadas nas instalações interativas abordadas neste projeto: o arranjo de dispositivos diversos que possibilitam o rastreamento de mudanças comportamentais, a captação e reconstituição da imagem do espectador através de programações prévias e essa espécie de exibição especular simultânea, com alterações nas imagens e entre as imagens.

O objetivo principal deste projeto é a criação do conceito *espectador performer*, a partir da investigação de processos de reposicionamentos dos espectadores nas esferas da recepção. Nesta trajetória serão privilegiados alguns aspectos das transformações na recepção de obras artísticas, na recepção de imagens cinematográficas e na recepção de produções midiáticas representadas pelos programas televisivos, considerando que as instalações interativas aqui estudadas apresentam uma convergência destas três esferas.

Na criação deste novo conceito, a opção pela permanência do termo *espectador* se dá pela continuidade de uma primeira situação de confronto receptivo com a obra, inclusive pela expectativa com relação ao que será apresentado. A partir do momento em que o espectador aceita as leis determinadas pelos dispositivos estabelecidos pelo

artista, ele se coloca como aquele que recebe a obra, independente de como ele a preenche e de como ele a transforma. O acréscimo do termo *performer* representa esta segunda situação de recepção que passa a ser ativa, pois no momento em que o espectador é estimulado a exteriorizar sua singularidade e é assistido por outros espectadores, ele passa a ser uma imagem especial dentro da obra, produzindo a sua diferença.

Serão evidenciadas então instalações interativas que apresentam novas possibilidades de posicionamentos e comportamentos na esfera da recepção, revelando o espectador que recebe a obra ao mesmo tempo em que deixa a sua marca, tornando-se também espectador de si mesmo. Ao abordar instalações interativas que apresentam como característica principal a transformação do espectador em *espectador performer*, identificamos um contexto marcado por diversas relações significativas dentro do âmbito artístico e comunicacional: a experiência estética no pólo da produção e da recepção, o aumento da visibilidade e exposição do espectador no mundo contemporâneo, a organização de sistemas de dispositivos por artistas e técnicos a partir da criação de situações experimentais e os novos sistemas de imagens que projetam o corpo do *espectador performer* enquanto imagem.

Recebendo as primeiras imagens projetadas

As primeiras “formatações” dos espaços de recepção de imagens cinematográficas, ocorridas no final do século XIX, privilegiavam experimentações de dispositivos de projeção, a distribuição dos corpos dos espectadores e a experiência de recepção que poderia ser instaurada. Ou seja, algo bem próximo da idéia de instalação. O *Cineorama* (FIG 2) oferecia a experiência de uma viagem de balão, já o *Hale’s Tour* oferecia a experiência de uma viagem de trem e o *Cinerama* oferecia a experiência de cinema mais imersiva, com som surround e três projetores em uma tela semi-circular (PARENTE, 2008). Grande parte destas experimentações teve sucesso comercial até o momento em que o cinema de sala foi institucionalizado. O formato *Movie-Theater* prevaleceu, por apresentar essencialmente a mesma organização espacial do teatro, mais interessante aos interesses comerciais. A partir daí, podemos observar que as experimentações com dispositivos próprios das novas mídias levam a novos ramos genealógicos da “espécie cinema” que retomam com frequência traços historicamente

abandonados, como a mobilidade do projetor e a variabilidade da posição do espectador (BOISSIER, 2008).

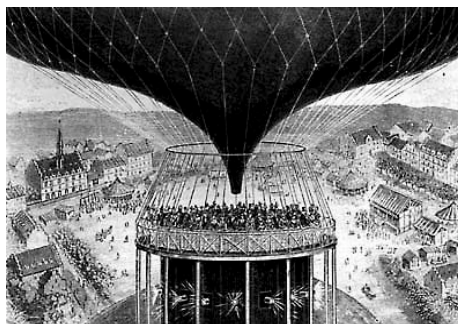


FIG 2 - *Cineorama*

O cinema foi concebido como um lugar escuro onde era possível espiar o outro e refugiar-se para ver sem ser visto. Da figura do voyeur, típica dos primeiros espectadores das imagens cinematográficas, passamos à figura do exibicionista, que hoje encontra diversos dispositivos para se expor diante de outros espectadores.

Outro ponto importante para estas primeiras considerações é a percepção da “mágica” da produção de imagens, recebida na Modernidade de forma passiva e quase assustada pelo espectador, que assistia boquiaberto aos primeiros efeitos de montagens. A partir de um movimento de aproximação entre espectadores e dispositivos, esta “mágica” passou a ser percebida de forma participativa nas instalações interativas, onde o *espectador performer* pode provocar seus próprios efeitos através de mudanças em seus comportamentos. O espectador passou então da platéia para o palco, como voluntário ativo dos “truques tecnológicos”, que compreende melhor sua posição e seu papel dentro do funcionamento da obra.

A experimentação do *espectador performer*

Assim como nos *Parangolés* de Hélio Oiticica, a experimentação do *espectador performer* pode ser identificada como um dos pontos principais para as constantes transformações da obra contemporânea. No caso das instalações interativas, isso se evidencia ainda mais, principalmente quando não é possível uma pré-existência da obra sem a sua experimentação. A obra só se constitui pela presença do espectador, que deve encontrar um lugar para si dentro do ambiente que foi criado para ele.

A estruturação das condições de percepção e recepção se dá a partir do encontro do espectador com o dispositivo e com o espaço que o engloba. Nas propostas minimalistas o espectador em movimento é confrontado corporalmente com elementos localizados em um espaço e tempo determinados. Na performance, o espectador é confrontado com a necessidade de uma ação que provoca a transformação da obra em um presente de percepção descontínua e atualizada. Renato Cohen (1989) classifica a performance como uma *função* do espaço e do tempo, ou seja, algo deve acontecer naquele lugar e naquele instante. Essa consciência de existirmos simultaneamente no mesmo espaço da obra permite o surgimento de uma série de novas relações internas a partir destas conexões externas que são criadas.

A conscientização da constituição performativa do corpo começou a ser um convite contínuo para a sua presentificação nas obras artísticas. Primeiramente, os próprios artistas se colocaram no centro da obra³. Depois, passaram a convidar os espectadores⁴. A presença e a visibilidade do corpo em ação são pontos chave que situam a performance na produção artística contemporânea. Significados múltiplos e possíveis do corpo vão se interligando em contextos artificiais que convocam a gestualidade e o diálogo. As relações de efeito entre a instalação interativa e a performance partem, principalmente, do comprometimento do artista com a esfera da experiência. Neste caso, o interesse do artista é proporcionar uma experiência não programada para o *espectador performer*.

Capítulos

Para chegar até este novo “tipo” de espectador, foi necessário traçar uma trajetória que começa com a Câmara Escura, na qual o espectador ficava totalmente de fora do processo de produção de imagens, até as instalações interativas que incitam o ato performático, com a produção de imagens através de seus posicionamentos e comportamentos. O primeiro capítulo é dedicado então a uma abordagem sobre os espaços de recepção que são determinados para o espectador, a partir dos direcionamentos perceptivos.

³ Com a body art, por exemplo, o artista passa a ser sujeito e objeto de sua arte.

⁴ Movimentos como o Fluxus e o Neoconcretismo Brasileiro permitiam que os espectadores tivessem diversos posicionamentos e experiências nos espaços de suas obras.

As discussões sobre as relações que surgem a partir dos processos de produção e recepção das instalações interativas que incitam atos performáticos nos espectadores são realizadas no segundo capítulo. Podemos observar três tipos de relações fundamentais: o autor com as técnicas, o autor com os espectadores e os espectadores com os espectadores. O importante aqui é identificar o que se perde e o que se ganha nestas relações e quais são os tipos de controle que podem ser realizados através do arranjo de dispositivos.

No terceiro capítulo serão privilegiadas as experiências que cada vez mais passam a ser possibilitadas ao espectador, incluindo uma abordagem da linguagem da performance, do neoconcretismo brasileiro, da experiência estética na esfera da produção e recepção, além de um paralelo entre o aumento da exponibilidade do espectador em obras artísticas e o aumento da visibilidade do espectador em produções midiáticas. Nesta abordagem será evidenciada a transformação do espectador em *espectador performer*, que passa a produzir sua diferença na esfera da recepção.

Em todos os capítulos serão realizadas análises de instalações interativas, com o aprofundamento das descrições de processos de criação, produção e recepção. A partir do entrecruzamento de conceitos, experimentações e resultados, serão apresentadas as discussões que levaram a uma constatação pragmática do surgimento do *espectador performer*.

1 – DETERMINANDO ESPAÇOS DE RECEPÇÃO

1.1 – Percepções e posições direcionadas

Na Câmara Escura, aparato técnico de produção de imagens e, segundo o historiador da arte Jonathan Crary (1990), modelo epistemológico típico dos séculos XVII e XVIII, o mundo “verdadeiro” era projetado e ao observador cabia apenas receber sua imagem. Este observador⁵ não era levado em conta como parte do processo; se não estivesse ali o sistema permaneceria exatamente o mesmo. Era o modelo da Câmara Escura que evitava que o observador percebesse sua posição como parte da representação.

Um dos desenvolvimentos mais importantes na história da visualidade no século XIX foi o surgimento de modelos de visão subjetiva na filosofia, na ciência, na psicologia e nas artes. Jonathan Crary (2001) propõe que a noção de que a qualidade das nossas sensações depende menos da natureza do estímulo e mais da constituição e do funcionamento do nosso aparelho sensorial, foi uma das condições para o surgimento histórico das noções de visão autônoma, isto é, para uma separação da experiência perceptiva de sua relação necessária e dependente de um mundo exterior.

A rápida acumulação de conhecimento sobre o funcionamento de um observador totalmente assumido como um corpo tornou a visão aberta a procedimentos de normalização, quantificação e disciplina. Uma vez determinado o fato de que a verdade empírica da visão se situava no corpo, os sentidos puderam ser controlados por técnicas externas de manipulação e estimulação. “A desintegração de uma distinção incontestável entre o interior e o exterior tornou-se uma condição para o surgimento de uma espetacular cultura modernizante” (CRARY, 2001: 68).

Esta cultura modernizante implica a criação incessante de novas necessidades, novas produções e novos consumos, relacionados às transformações constantes das modalidades perceptivas. Crary indica um estado de crise na estrutura estável ou durável da percepção, que levou à criação de um regime disciplinar de atenção determinada pela lógica dinâmica do capital. O problema da atenção se tornou uma questão fundamental, diretamente ligada ao surgimento de um campo social, urbano, psíquico e industrial cada vez mais saturado de informações sensoriais.

⁵ Termo utilizado por Jonathan Crary para identificar aquele que recebe a imagem

Com a ruptura epistemológica do modelo da Câmara Escura para o modelo do Estereoscópio no início da década de 1850 e posteriormente para as primeiras formas de cinema na década de 1890, a atenção passou a ser ao mesmo tempo uma mutação da presença e sua substituta pragmática. A atenção surgiu como modelo de como o sujeito mantém um senso coerente e prático do mundo. A queda do regime de presença da Câmara Escura não importou para o poder disciplinar e a cultura espetacular, uma vez que a atenção passou a ser o foco para manter o sujeito produtivo, manejável e previsível. A partir do momento em que a autonomia perceptiva do observador é constatada, surge a necessidade de uma produção cultural para nivelar e de certa forma uniformizar a recepção das imagens modernas.

A atenção é um ingrediente inevitável da visão subjetiva porque ao mesmo tempo em que o observador pode fazer uma percepção própria das coisas, direcionando-a a focos de interesse, também se torna aberto ao controle e à anexação por agentes exteriores, pois a atenção se apresenta como aquilo que impede que a percepção seja um fluxo caótico de sensações.

O caráter coletivo da recepção do cinema é o principal ponto que direcionou a organização do espaço de recepção e a produção de imagens que afetariam seus espectadores em um mesmo tempo e espaço. As reações individuais deveriam se controlar mutuamente, formando uma reação coletiva comum, sem grandes diferenciações. Esta dinâmica entrava muito bem na dinâmica social e cultural da modernidade, que exercitava a coletividade como prática social.

Segundo Miriam Hansen (2001), o cinema figura como parte da violenta reestruturação da percepção e da interação humana promovida pelos modos de produção e pelo intercâmbio industrial capitalista. O cinema surge como parte de uma cultura emergente do consumo e do espetáculo, representando o ápice de um novo estágio na ascensão do visual como discurso social e cultural. A autora cita o ensaio “O culto da distração” (1926) de Krakauer que, ao discorrer sobre os palácios de cinema de Berlim, destaca a possibilidade de que nestes templos metropolitanos de distração poderia estar ocorrendo algo semelhante a uma auto-articulação e uma auto-representação das massas sujeitas ao processo de mecanização. Isso dá origem a uma audiência homogênea, em que todos pertencem a um só espírito, significando que todos possuem o mesmo gosto pelas distrações, ou seja, por atrações que estimulem os sentidos. A crítica da modernização desenvolvida por Krakauer teve como alvo a racionalidade tecnológica

imperialista, que se apoderou de todos os domínios da experiência, reduzindo-os às coordenadas de tempo e de espaço.

O uso figurativo da massa nos trabalhos de Benjamin se encontra na noção de uma “enervação coletiva” da tecnologia e do papel do cinema nesse contexto. Para o autor o problema não reside no conceito de enervação como tal, que implica na interpenetração tecnológica do “espaço do corpo com o da imagem” (BENJAMIN *apud* HANSEN, 2001: 427). A questão gira em torno da tentativa de tentar fazer o indivíduo moderno comum entrar nesse processo e fazer do cinema um campo de testes, buscando uma afinidade estrutural entre as massas e o cinema, fundamentada na especificidade perceptiva e fenomenológica desse meio de comunicação. Segundo o autor, ao eliminar a distância do espectador, que até então era mantida em todas as artes, o cinema representaria um meio artístico voltado para a recepção das massas. O conceito das massas formulado por Benjamin, em seu famoso ensaio sobre a reprodutibilidade da obra de arte, publicado em 1955, deriva fundamentalmente das qualidades estruturais da reprodução técnica, que implica na uniformidade, repetição, proximidade, choque *versus* singularidade, através de uma analogia entre linha de montagem e recepção cinematográfica, sem levar em conta o perfil social, psicossexual e cultural do público que frequenta o cinema. A massa, como sujeito do cinema, não possibilita a distinção entre classes sociais, gêneros e gerações.

A Arte Moderna acompanhou, discutiu e precipitou amplamente o fenômeno do desaparecimento da aura da obra artística, devidamente comentada por Walter Benjamin. A era da reprodução mecânica ilimitada se impôs sobre este efeito que o autor definia como a manifestação de uma distância que não podia ser repetida, tradicionalmente ligada a arte. Paralelamente, em um momento crucial de movimentação generalizada de emancipação, os críticos da Modernidade se dedicaram a apontar o predomínio da comunidade sobre o indivíduo e as formas de alienação coletiva.

Para Nicolas Bourriaud (2006: 72-73), depois de dois séculos de luta pela singularidade e contra os impulsos de grupo, é necessário utilizar novamente a idéia do plural como possibilidade de inventar modos de “estar-juntos”, formas de interações que vão mais além das instituições coletivas que são determinadas. Só se pode prolongar positivamente a principal crítica colocada na Modernidade se considerarmos que não é a emancipação dos indivíduos que se revela como mais urgente e sim a emancipação da comunicação humana, da dimensão relacional da existência. As

relações entre os artistas e sua produção podem se desviar para uma zona de retroalimentação. Há alguns anos os projetos artísticos, sociais, coletivos ou participativos se multiplicam, explorando numerosas possibilidades de relação com o outro e o público é cada vez mais levado em conta. A aura da obra de arte não se situa mais no mundo representado pela obra, mas na forma coletiva temporária que é produzida no momento de sua exposição. Ao invés de negar a aura, a arte contemporânea desloca sua origem e seu efeito. Para Bourriaud, é importante não mitificar a noção de público: a idéia de uma massa unitária tem mais a ver com uma estética fascista que com experiências momentâneas em que cada um deve conservar sua identidade.

1.2 – A presença do espectador no século XIX

Walter Benjamin (1985) anunciou que as mudanças na estrutura da recepção, provocadas por transformações sociais, seriam mais tarde utilizadas por novas formas de arte. Ele se voltou para as produções que tinha à mão, basicamente a pintura e o cinema e, percebendo as diferenças na ordem da recepção destas duas formas de representação, identificou uma passagem da experiência individual para a experiência coletiva, relacionando-a com as reconfigurações do espaço. “Uma sala vazia pode ser agradável numa galeria de quadros, mas é inconcebível no cinema” (BENJAMIN, 1985: 185). Segundo o autor:

Os pintores queriam que seus quadros fossem vistos por uma pessoa, ou poucas. A contemplação simultânea de quadros por um grande público, que se iniciou no século XIX, é um sintoma precoce da crise da pintura, que não foi determinada apenas pelo advento da fotografia, mas independentemente dela, através do apelo dirigido às massas pela obra de arte (BENJAMIN, 1985: 188).

A preocupação das massas modernas de “fazer as coisas ficarem mais próximas”, apontada por Benjamin (1985: 168), levou a um movimento de aproximação entre obra e espectador⁶. Os “museus de folclore” dinamarqueses, por exemplo, permitiam que os espectadores buscassem uma relação imaginativa complexa com os corpos em exibição. Enquanto a inclusão narrativa no cinema criou histórias na tela que

⁶ Benjamin observou o aumento crescente da exponibilidade das obras, que na Idade Média, por exemplo, ficavam condicionadas ao seu valor ritual, muitas vezes escondidas dos espectadores “mortais”.

pareciam não necessitar da presença do espectador para progredir, a construção de um espaço diegético coerente nos quadros folclóricos permitiu que os espectadores assumissem posições invisíveis de observação que os liberavam para buscar relações imaginárias com a cena em exibição.

Os museus de cera também podem ser apontados como alguns dos principais espaços que possibilitavam este movimento de aproximação no século XIX. O Musée Grévin em Paris, inaugurado em 1882, foi um sucesso imediato e possibilitava um vínculo fundamental com o público. Os quadros tridimensionais, construídos com figuras de cera, objetos e acessórios, criavam uma sensação de proximidade com as personalidades e cenas representadas, além de possibilitar perspectivas múltiplas entre os espectadores e a exposição. A idéia era sempre a de oferecer uma vista privilegiada. O espectador via o que a maioria das pessoas nunca tinha visto e o voyeurismo típico dos *flâneurs* era estendido a cada visitante. O ineditismo das cenas representadas (FIG 3) não se dava por seu conteúdo, mas pela maneira como os espectadores eram posicionados. A tridimensionalidade, a possibilidade de mobilidade do espectador e a verossimilhança da exibição, forneciam a ilusão da presença de um modo que a pintura não conseguiria alcançar. Um processo que começou com a exploração da perspectiva pelos pintores renascentistas e que levava em conta o ponto de vista a partir da posição do espectador.

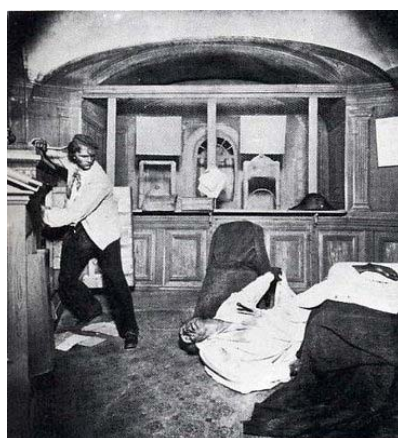


FIG 3 - Cena de assassinato representada no *Musée Grévin*

A intenção dos projetistas dos museus de cera era que as pessoas caminhassem pelos quadros tridimensionais e assim produzissem o movimento ao longo dos pontos de vista seqüenciais. Isso não apenas conferia aos espectadores o poder de fazer a cena acontecer por meio de seu próprio movimento, mas também oferecia um modo

primitivo de introduzir movimento na exposição. Segundo Vanessa Schwartz (2001: 352), a dedicação ao gosto do público pela realidade, o uso da figura de cera para reproduzir o mundo social, o foco em eventos contemporâneos e o vínculo com o espetáculo e a narrativa, são elementos deste tipo de museu que podem ser associados com o início do cinema.

Com o surgimento dos Panoramas no final do XVIII, buscou-se criar uma imersão sensória do espectador, que era posicionado em uma plataforma central, evidenciando sua relação com a simulação do espaço circundante. No Panorama, a visão do espectador era manipulada para transportá-lo no tempo e no espaço por meio da ilusão de uma representação realista pintada em uma enorme tela circular em torno da plataforma. Esse realismo se baseou na noção de que, para captar vida, uma exposição tinha que reproduzi-la como uma experiência corporal e não meramente visual.

Segundo André Parente (2008), a arte moderna problematizou o lugar do espectador por meio de dois caminhos distintos nos quais a percepção do corpo como um todo se distingue da percepção do espectador clássico, idealizado, que vê com os olhos do espírito. Estes caminhos são o da estética da opacidade e o da estética da transparência. A estética da opacidade é explicitada em uma pintura que se torna cada vez mais opaca, preocupada em captar o instante ou assumir sua artificialidade através da aparição material da pincelada. Já na estética da transparência, a pintura se esforça para trazer o espectador para dentro do quadro. Para André Parente, a evolução do Panorama se dá com a preocupação em criar ambientes, que se aproximariam cada vez mais com a idéia de instalações.

Alguns pintores de Panoramas criavam a partir de fotografias, enquanto outros projetavam slides ampliados em telas para traçar as imagens projetadas. Objetos tridimensionais eram combinados às telas pintadas para melhorar o realismo do que era exibido. A intensificação da exploração do realismo e da experiência levou à criação de Panoramas com movimentos, que simulavam viagens e paisagens.

O primeiro Panorama com movimento foi o “Panorama da frota da Compagnie Générale Transatlantique”, inaugurado em 1889 e que permitia que os visitantes embarcassem na recriação de um navio a vapor. A apresentação incorporava uma vista inteira do porto *Le Havre*, além de exibir outras onze telas e uma paisagem litorânea que se movia à medida que o navio “passava”. Os passageiros eram conduzidos a bordo dessa reprodução em tamanho real do navio e figuras de cera dos membros da tripulação em suas posições habituais se misturavam a marinheiros e oficiais “vivos”. Uma mescla

de representação e realidade que conseguia causar uma sensação de ilusão, ao mesmo tempo em que conduzia uma experiência corporal. Posteriormente o recurso do som foi acrescentado a este tipo de Panorama, provocando uma sensação de presença ainda maior.

Entre 1892 e 1900, muitas atrações simularam movimento com sucesso. A partir de 1895 os filmes dos irmãos Lumière podiam ser vistos em Paris. Os empreendedores procuraram então incorporar as novas imagens em movimento aos divertimentos já existentes. Em 1898 foi inaugurado o “Mareorama” (FIG 4) que simulava um passeio de barco com vento e ondas produzidos com ar comprimido e, ao invés de uma tela pintada, os espectadores assistiam à imagens de vistas costeiras fotografadas de barcos.

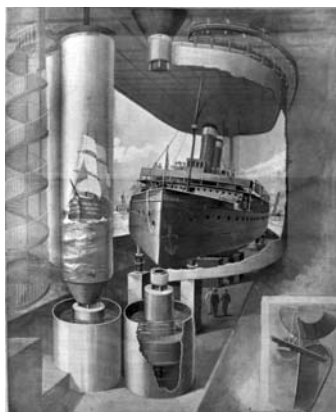


FIG 4 - Mareorama

Ao abordar a experiência do espectador do final do século XIX, é possível então perceber que havia uma busca por uma variedade de entretenimentos visuais não apenas em aspectos formais de apresentação e exibição, mas nos modos de assistir que ofereciam (SANDBERG, 2001). Apesar das relações implícitas da esfera pública se tornarem efetivas no espaço físico próprio do cinema, destinado às exibições públicas de imagens, muitas instituições “do visível” do fim do século XIX compartilhavam seus públicos de um modo menos explícito.

1.3 – A recepção cinematográfica e a participação afetiva

Para Benjamin, a Modernidade privou os indivíduos de uma faculdade que “parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências” (BENJAMIN, 1985: 198). O autor afirmava que as ações da experiência estavam em baixa e o

processo de criação das narrativas estava se perdendo com a difusão do romance, da imprensa e, finalmente, do cinema. Ao espectador cabia apenas receber as imagens cinematográficas com poderes afetivos que justificavam um espetáculo.

Na origem da percepção cinematográfica há então um mecanismo de participação afetiva que Edgar Morin (1983) também chama de “projeção-identificação”. Porém, como ressalta o autor, a impressão da vida e da realidade próprias das imagens cinematográficas não se separou de um primeiro impulso de participação. Como exemplos podem ser resgatadas as primeiras recepções das imagens do trem chegando, produzidas pelo cinematógrafo Lumière. Na medida em que os espectadores viram “cenas de um realismo espantoso” (MORIN, 1983: 151), eles se sentiram, ao mesmo tempo, atores e espectadores. A histórica sessão de 28 de dezembro de 1895 representa bem este fenômeno de inclinação à participação, ou seja, a uma reação diante de imagens projetadas. Edgar Morin chama a atenção para a declaração de H. de Parville: “... perguntamos a nós próprios se somos simples espectadores, ou atores de cenas de tão espantoso realismo” (MORIN, 1983: 152).

A incerteza com relação à natureza das imagens projetadas, vivida durante as primeiríssimas sessões cinematográficas, revela cenas interessantes para esta pesquisa: pessoas fugindo, gritando, senhoras desmaiando, a partir do estímulo das imagens. Mas estas pessoas acabavam caindo em si, pois o cinematógrafo surgiu em uma época em que a consciência da irrealidade da imagem estava de tal maneira enraizada que a imagem projetada, por mais realista que fosse, nunca poderia ser considerada como real. O que havia era uma “impressão” da realidade.

Por isso também a “realidade” das projeções cinematográficas, no sentido prático desse termo, se acha desvalorizada. O fato do cinema não passar de um espetáculo reflete essa desvalorização. A qualidade do espetáculo, ou digamos mais amplamente, a qualidade estética, no seu sentido literal, que vem a ser aquilo que é apreendido (digamos o afetivamente vivido, por oposição ao *praticamente* vivido), evita e enfraquece todas as conseqüências práticas da participação: deixa de haver qualquer risco ou compromisso para o público (MORIN, 1983: 152).

Na recepção do espetáculo cinematográfico, o público está “livre de ser atingido” e tem a consciência de que está fora da ação, privado de participações práticas, que são atrofiadas e canalizadas em símbolos de aprovação ou de recusa. Ao espectador é permitido aplaudir ou vaiar as cenas apresentadas. Porém, estas tentativas de interação com a imagem são impotentes para modificar o curso interno da

representação. O espectador nunca passa efetivamente à ação, manifestando-se, em momentos de grandes “afetações”, através de gestos ou sinais.

Esta ausência ou atrofiamento da participação ativa está relacionada com a participação psíquica ou afetiva. Já que o espectador não pode se expressar por atos, no momento da recepção, sua participação acaba se interiorizando. A sensação de impotência diante do espetáculo provoca uma transferência subjetiva no espectador que, privado dos seus meios de ação, torna-se mais susceptível ao que lhe é apresentado. Esta sensação é intensificada pela situação de recepção própria do cinema, que separa o espectador do espetáculo. Ao contrário do teatro, onde a reação do espectador pode influenciar de alguma forma o desempenho do ato apresentado, no cinema a ausência física dos atores e de tudo que os cerca torna impossível qualquer mudança no curso da ação. Não existe a mínima possibilidade de cooperação prática entre o espectador e o espetáculo.

Como já foi ressaltado, na Modernidade uma abordagem especificamente institucional não era favorável a uma variedade de experiências que prejudicaria a educação dos espectadores para certos hábitos de ver. Pode ser percebida, então, uma contínua prática de “pedagogia do espectador”, para ensinar como reagir a níveis diferentes de representação e ilusão. Após as experimentações com os dispositivos de exibição de imagens cinematográficas, o objetivo passou a ser o de criar espectadores que pudessem administrar com facilidade a condição representacional do mundo oferecido.

André Parente chama a atenção para o fato de que o cinema sempre foi múltiplo, mas esta multiplicidade foi encoberta pela forma dominante. Este formato que prevalece até hoje foi determinado segundo uma institucionalização histórica, econômica e social. Assim como o “prisioneiro” da Caverna de Platão, o espectador também é vítima de uma ilusão, de uma impressão que se confunde com a própria realidade (PARENTE, 2008).

A escuridão da sala de cinema proporciona o ambiente ideal para captar a atenção e isolar o espectador, enfraquecendo a sensação de presença corpórea e produzindo uma sensação de devaneio. Inserido em uma participação coletiva, este espectador acaba mergulhando em sua própria participação individual, estando ao mesmo tempo isolado e em grupo.

O espectador da sala escura é considerado por Edgar Morin como o sujeito passivo no estado puro. “Não tem qualquer poder, não tem nada para dar, nem sequer

aplausos. Paciente, suporta. Subjugado, sofre. Tudo se passa muito longe, fora do seu alcance” (MORIN, 1983: 156). À extrema imobilidade do espectador é combinada a extrema mobilidade da imagem para constituir o cinema, que segundo o autor é o espetáculo dos espetáculos. Raymond Bellour acentua uma diferença de ritmos entre a atividade receptiva cinematográfica e a sequenciação de imagens do filme. “O espectador de cinema, esse desocupado, é um ser apressado. Ele segue um filme que às vezes pode lhe parecer muito lento, mas que com toda certeza se tornará rápido demais se nele tentar se deter” (BELLOUR, 1997: 84). O autor recorre a um trecho do livro *A câmara clara*, de Roland Barthes, para reforçar esta idéia: “Será que no cinema eu acrescento algo à imagem? – Não creio; não tenho tempo; diante da tela, não sou livre para fechar os olhos; se não, ao abri-los, não encontrarei mais a mesma imagem”.⁷

Para Jonathan Crary (2001), antes de tudo, a atenção é muito mais que uma categoria de visualidade. Ela envolve outras temporalidades e estados cognitivos (como o transe e o devaneio, por exemplo). A visão é apenas mais uma camada corporal a ser capturada, moldada e controlada por técnicas externas. Ao mesmo tempo, é também apenas mais uma camada corporal em que se produzem novos afetos e intensidades. Muitas análises sobre a subjetividade moderna enfatizam a idéia de um sujeito que recebe informação em um estado flutuante de distração. O que Crary alega é que essa distração moderna é inseparável da ascensão de modelos de atenção disciplinar da fábrica, da escola e do consumo de massa, assim como a atenção de um indivíduo diante de uma obra de arte. Mais concretamente, mostra como idéias sobre percepção e atenção se transformaram no final do século XIX ao mesmo tempo em que surgiam novas formas de espetáculo, a partir do domínio dos dispositivos tecnológicos.

São as técnicas próprias do cinema que, através de suas provocações, construções e intensificações, determinam as participações afetivas. Movimentos de câmera, enquadramentos, ritmos das ações, recursos de montagem, utilizações de músicas, são combinados a histórias que apresentam fórmulas narrativas já repertoriadas, envolvendo e absorvendo o espectador, hipnotizando a participação. Tudo se passa como se o filme desenvolvesse uma nova subjetividade, integrando o espectador no seu fluxo. “Um sistema que tende a integrar o fluxo do filme no fluxo psíquico do espectador” (MORIN, 1983: 161). O filme acaba sendo um agenciador de participação,

⁷ BARTHES, Roland, *La chambre claire, op.cit*, pp. 89-90. In: BELLOUR, Raymond, *Entre imagens: Foto, Cinema, Vídeo*. Campinas: Papirus Editora, 1997: 84.

antecipando e direcionando seus efeitos no espectador. Seria uma espécie de máquina de sentir auxiliar, motorizando a participação afetiva, que, por estar acessível aos artifícios cinematográficos, não sai de sua passividade. O que é solicitado e ativado é o espírito do espectador, que se deixa arrastar e envolver pela sucessão de imagens que o provoca, mas não o suficiente para tirar o seu corpo de uma situação de imobilidade.

1.4 – O vídeo, a posição e a presença do espectador

A noção de um ponto de vista privilegiado, introduzido nesta pesquisa pelos museus de cera e museus de folclore, é novamente colocada em questão nas proposições do minimalismo e do teatro dos anos 60 e foi traduzida pela invenção de múltiplos dispositivos que autorizavam a simultaneidade das cenas, a dispersão dos locais de representação e a condução do espectador ao longo de um percurso. Segundo Anne-Marie Duguet (2008), da mesma forma, a instalação de vídeo propõe que o visitante se desloque em torno, diante ou através da obra.

A exploração física se torna efetivamente o modo privilegiado de percepção da obra, potencializado pelos dispositivos tecnológicos. A obra não “acontece” mais à primeira vista, apresentando-se essencialmente como um processo realizado ao mesmo tempo pelas modalidades de sua percepção e pelas modalidades de sua produção. Uma estrutura disponibilizada aos espectadores resulta em imagens efêmeras que nascem do comportamento coletivo.

Segundo Nicolas Bourriaud, seria útil escrever algum dia a história da arte a partir da perspectiva das ocupações que a protagonizaram e suas estruturas simbólicas e práticas. Entre os questionamentos levantados pelo autor (BOURRIAUD, 2006: 91), dois se deslocam para esta pesquisa: “Que fluxo humano passa pelas formas artísticas? Como o vídeo modifica essa dinâmica?”

A representação de si mesmo diante da câmera foi uma promessa que surgiu com o cinema e já exercia uma enorme atração sobre o homem moderno. Segundo Walter Benjamin, “o astro de cinema impressiona seu público, sobretudo porque parece abrir a todos, a partir do seu exemplo, a possibilidade de ‘fazer cinema’” (BENJAMIN, 1994: 182). A forma clássica da presença na tela é a forma da convocação, do compromisso de um ou de vários atores induzidos a ocupar uma cena.

Com o vídeo, a obra já não se apresenta como um rastro de uma ação passada do artista, mas como um anúncio do que há por vir por parte do espectador. A obra se apresenta como uma duração material que cada experiência de recepção “reatualiza”.

André Parente (2008) destaca, através da utilização de autores como Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet, que o vídeo desempenhou um importante lugar de passagem entre o audiovisual e as artes plásticas. Este deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte pode ser verificado na intensificação dos dispositivos da videoarte, que levaram a fenômenos como a multiplicação das telas, o dispositivo do circuito fechado, a coexistência entre imagem e objeto, as instalações e a interação com a imagem.

O interesse suscitado pelo vídeo em uma abordagem da Arte Minimalista se dá pela afirmação de que a percepção da obra e sua experiência pelo espectador constituem a questão determinante. O vídeo se coloca como elemento fundamental dentro dos processos de hibridações e de confrontações que ultrapassam amplamente os limites “territoriais” de cada arte, afirmando-se como a mídia essencial de novas obras. A maleabilidade e a diversidade de configurações possíveis do vídeo acabou incitando os artistas a utilizá-lo (DUGUET, 2008).

A prática da videoarte começou com artistas do Fluxus como Nam June Paik e Wolf Vostell, que integraram o vídeo às suas performances, além de realizarem as primeiras instalações utilizando televisores (FIG 5). Ao invés de ser objeto que se apresenta no espaço de recepção como algo acabado, a obra de arte se lança nas modalidades de criação abertas que dominam a produção do vídeo: as instalações e as performances.



FIG 5 - Instalação *TV Buddha*, Nam June Paik

A principal tendência da videoarte que privilegia a presença do espectador é a construção de circuitos fechados com dispositivos de vídeo-vigilância. O espectador é

situado na separação espacial entre filme e imagem projetada e na separação temporal entre a realização do filme e o filme finalizado. É criada então uma simultaneidade espacial e temporal, na qual o espectador se torna espectador de si mesmo, transformando-se em um dos personagens da obra.

O artista nova-iorquino Dan Graham colocou o estudo da conduta ativa e passiva do espectador como base de muitas de suas performances. Graham queria juntar o papel do performer ativo e do espectador passivo em uma única pessoa (GOLDBERG, 2006). Ele passou então a disponibilizar espelhos e equipamentos de vídeo em suas obras, permitindo que os performers se transformassem em espectadores de suas próprias ações. Segundo Graham, este olhar autoperscrutador tinha por objetivo a constituição de uma criação muito intensa de cada gesto (FIG 6). Ligada a uma aproximação direta com a vida, a performance estimula o espontâneo, o natural, em detrimento do elaborado, do ensaiado. O artista também organizava performances executadas por duas pessoas que se filmavam e que tinham diante de si uma tela de televisão que possibilitava troca de comentários que modificavam a maneira de filmar, a maneira de se olhar e a maneira de falar de si. Esse tipo de participação buscava produzir um conhecimento pela experimentação de processos artísticos.



FIG 6 - Instalação *Present, Continuous, Past*, Dan Graham

Segundo Kátia Maciel (2005: 17), “... uma das contribuições mais importantes das novas tecnologias aos processos da arte contemporânea foi a reconfiguração da idéia de presença”. Nas instalações interativas estudadas nessa pesquisa, podemos perceber claramente como os espectadores vão sendo posicionados, provocados e transformados, a partir de um sistema heterogêneo de dispositivos que são disponibilizados. Para Couchot (1997), quando o espectador é instalado no centro da obra, ele é convidado pelo artista a adotar uma atitude diferente diante dela. É o corpo inteiro e não mais

somente o olhar que se inscreve no espaço da obra, enquanto esta ganha em extensão e em relação. A significação da obra passa a depender da intervenção do *espectador performer*, a partir da confrontação dramática com uma situação perceptiva. É aí que a obra se abre e o tempo de sua criação entra em sintonia com o tempo de sua socialização.

1.5 – A apropriação do conceito de *Site Specific Art* em instalações interativas

A principal questão colocada pelas obras de *Site-specific art*, segundo Nick Kaye (2000), surge a partir das trocas entre o trabalho artístico e os lugares nos quais seus significados são definidos. Se a idéia de que os significados das ações e eventos são afetados pelo espaço, ou pela situação da qual eles fazem parte, então o trabalho artístico também poderá ser definido pela sua relação com o lugar e o contexto. Refletindo sobre essa noção, a teoria semiótica propõe que a leitura esteja implicada em um posicionamento. Ler um signo é reconhecer seu lugar no sistema semiótico.

Um trabalho de *site-specific art* pode ser articulado e definido através de suas propriedades, qualidades e significados, produzidos em relações específicas com objetos, eventos e posições. Nesse contexto, a conexão entre a performance e o lugar é resultado de estratégias de ocupação e de produção do espaço. A ênfase na performance se dá pela reconsideração da operação da linguagem no processo de descoberta dos potenciais performáticos do próprio lugar.

Michel de Certeau (1997) busca relacionar “lugar” e “espaço”, adotando a distinção semiótica que Saussure criou entre a língua e a prática, ou seja, a distinção entre a linguagem e a expressão. Dessa forma, Certeau propõe que o espaço é o “lugar praticado”. O lugar é o acordo que se estabelece entre os elementos que são distribuídos em relações de coexistência. O espaço ocorre como efeito produzido pelas operações que o definem e que o situam. Na relação com o lugar, o espaço é como a palavra quando é falada, situada no presente e modificada pelas transformações causadas por sucessivos contextos. O espaço, como o “lugar praticado”, admite a imprevisibilidade. Se o espaço é como a palavra quando é falada, então um lugar poderá ser redefinido em sucessivos, múltiplos e até irreconciliáveis espaços.

As instalações interativas se apresentam como espaços a serem praticados pelos *espectadores performers*. Esta situação de construção contínua entra em sintonia com os conceitos elaborados por Certeau. A partir desse tipo de perspectiva, podemos dizer que na instalação interativa haverá o estabelecimento de acordos e de operações que

permitirão as transformações e redefinições do seu espaço, através das formas de ocupação e ação dos *espectadores performers*.

Segundo Duguet (2008), o espectador passa a perceber que estabelece relações enquanto apreende o objeto a partir de diferentes posições e sob condições variáveis. Assim, a exploração física se constitui como uma forma privilegiada de percepção da obra. As transformações perceptivas que a máquina eletrônica produz através da experimentação do espaço e do tempo, são possibilitadas por algumas operações que Duguet aponta: jogos de registro ao vivo, alterações simultâneas e sutis do real imediatamente percebido, conexões entre o espaço virtual imaterial eletrônico e os espaços “reais” construídos como cenários da experiência, além da exploração do corpo do visitante como dispositivo que ativa a obra. Ao solicitar todos os sentidos do espectador, a instalação o implica globalmente no seu espaço externo e interno. O corpo jamais é confrontado apenas com o dispositivo eletrônico mas também com um espaço determinado. A partir dessa perspectiva, o aspecto arquitetural do espaço desempenha um papel essencial na concepção das obras interativas, organizando o visível e estruturando as condições de percepção.

2 – ESTABELECENDO RELAÇÕES

2.1- Primeiras considerações sobre a arte e suas relações

Nicolas Bourriaud (2006) afirma que o mundo da arte, como qualquer outro campo social, é essencialmente relacional na medida em que apresenta um sistema de posturas diferenciadas. A arte é um sistema altamente cooperativo e a densa rede de interconexões entre seus atores implica que tudo o que acontece é resultado contínuo dos papéis que vão se delineando. Segundo o autor, se a estrutura interna do mundo da arte desenha efetivamente um jogo limitado do “possível”, uma segunda ordem de relações externas produzem e legitimam a ordem das relações internas. A “rede arte” é porosa e são as relações estabelecidas com o conjunto dos campos de produção que determinam sua evolução.

Seria possível, segundo Bourriaud (2006: 30-31), escrever uma História da Arte a partir de uma trajetória de produções de relações com o mundo. Esta trajetória começaria com uma relação transcendental, na qual a proposta da arte era estabelecer modos de comunicação com o divino, funcionando como uma interface entre a sociedade humana e as forças invisíveis que a regem. Pouco a pouco a arte foi se desvencilhando desta ambição, para explorar as relações do humano com o mundo. Esta nova ordem relacional se desenvolveu a partir do Renascimento, que privilegiou a situação física do ser humano em seu universo graças a novas ferramentas visuais, como a perspectiva, o realismo anatômico e o *sfumato* de Leonardo da Vinci. De qualquer modo, a história da arte pode ser lida como a história dos sucessivos campos relacionais externos, substituídos por práticas surgidas da evolução interna dos mesmos campos: é a história da produção das relações no mundo, mediadas por uma série de objetos e práticas específicos.

Essa história parece ter adquirido hoje uma nova faceta: depois do domínio das relações entre Humanidade e Divindade, entre Humanidade e Mundo e entre Humanidade e Objeto, desde os anos 90 a prática artística se concentra na esfera das relações humanas. O artista então passa a se concentrar, cada vez mais claramente, nas relações que seu trabalho vai criar com seu público, ou na invenção de modelos sociais. A função da arte contemporânea deve passar pela invenção de linhas de fuga individuais ou coletivas, construções provisórias e nômades, através das quais o artista propõe situações que provocam seus espectadores. Uma obra cria no interior do seu modo de

produção e no momento de sua exposição uma coletividade instantânea de *espectadores participantes*.

A arte, feita da mesma matéria que as trocas sociais, ocupa um lugar particular na produção coletiva. Uma obra de arte possui uma qualidade que a diferencia dos demais produtos da atividade humana: sua relativa transparência social. Quando bem sucedida, uma obra de arte ultrapassa sua simples presença no espaço, pois se abre para o diálogo, para a discussão, para um processo temporal que se desenvolve no aqui e no agora, para essa forma de expressão humana que Marcel Duchamp chamava de “coeficiente da arte”. A partir das considerações de Bourriaud, pode-se dizer que efetivamente a obra de arte pode mostrar ou sugerir seu processo de fabricação e de produção, sua posição nesse jogo de trocas possíveis, o lugar e a função que estabelece para quem ou o que se olha e os comportamentos criadores de artistas, técnicos e espectadores.

2.2 - Artistas e técnicas: Diálogos e contaminações

Em uma de suas citações mais conhecidas, McLuhan afirma que “...só o artista pode enfrentar impunemente a tecnologia porque ele é um especialista em notar as trocas de percepção sensorial”⁸. Estas trocas de percepção sensorial estão intrinsecamente relacionadas com as transformações sociais, artísticas e técnicas. Talvez a aceleração da evolução técnica é a que mais pode estar implicada em mudanças na esfera de produção, quando o artista passa a estabelecer trocas mais experimentais.

Desde a arte artesanal, sempre existiram técnicas para se produzir obras. Convém lembrar que técnica se define como um saber fazer, referindo-se a habilidades, a séries de procedimentos criados, aprendidos e desenvolvidos, dentro das práticas particulares dos artistas. Do Renascimento até o século XIX, as artes eram produzidas artesanalmente, dependiam unicamente da habilidade manual de um indivíduo para concretizar, através de pincéis, tintas e outros recursos manuseáveis, o visível e o imaginário. Estes princípios foram sofrendo mudanças cada vez mais aceleradas desde a Revolução Industrial. É o nascimento da arte tecnológica, que passa a acontecer quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquínicos, que já trazem

⁸ In DOMINGUES, Diana (org). A arte no Século XXI: A humanização das tecnologias, 1997: 29.

em si uma inteligência e uma inventividade, podendo ser considerados também como obras de criação.

Através das capacidades de criação e produção do humano, uma série de transformações acontecem em diversas áreas: cultura, sociedade, ciência, comunicação, artes, etc. Hoje é possível observar um “diálogo contaminador” entre produtos artísticos e diversos campos relacionados ao humano: intervenções urbanas que evidenciam, denunciam e realizam interferências em práticas sociais e culturais de espaços públicos; instalações interativas que se colocam como ambientes de experimentos científicos e tecnológicos, cada vez mais presentes em museus de ciência e espaços de sociabilidade⁹; produtos midiáticos¹⁰ que se confundem com obras artísticas, principalmente por se apresentarem também como possibilidades de experiência.

Mas até que ponto a arte se deixa encantar pela técnica? Um autor que se dedica aos aperfeiçoamentos técnicos de sua obra pode ser considerado artista, quando o que se evidencia é o âmbito da experiência? Ou o próprio conceito de artista se modificou dentro da dinâmica contemporânea?

Pierre Levy afirma que mesmo com a suposição de que realmente existam três entidades - técnica, cultura e sociedade -, deveríamos deixar de enfatizar o impacto das tecnologias, para pensar que as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura. As verdadeiras relações, portanto, não são criadas entre a tecnologia como causa e a cultura como quem sofre os efeitos, mas sim entre “um grande número de atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam de diferentes formas *as técnicas*” (LEVY, 2000: 22).

Por seu lugar privilegiado dentro de uma reflexão sobre o mundo, a cultura, a sociedade e suas relações, os artistas conseguem colocar-se à frente. No início, começaram a exigir que a técnica fosse uma ferramenta de produção, dentro de seus processos de criação. Porém, a técnica se mostrou extremamente rica também em seu aspecto criativo e passou a exigir mais da arte. Alguns artistas se envolveram totalmente neste processo e passaram a acreditar que as invenções e os avanços técnicos são por si só verdadeiras obras de arte, principalmente se levam a momentos de experiência. As técnicas carregam consigo esquemas imaginários e implicações culturais bastante

⁹Como exemplo, podemos citar os grandes festivais de música, como o Sonar em Barcelona, que aglutina música, instalações e performances, além do Tim Festival, que acontece em São Paulo e no Rio de Janeiro e possui uma grande estrutura com propostas artísticas amparadas pela tecnologia.

¹⁰No Brasil as empresas de telefonia celular são as que mais se apropriam desta convergência entre arte, tecnologia e comunicação para construir suas imagens.

variados. Por trás das técnicas agem e reagem idéias, projetos, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, enfim, uma série de jogos sociais.

Ainda recorrendo a Pierre Levy, é possível dizer que a Cultura e a Sociedade acabam sendo condicionadas por suas técnicas, sem, no entanto, serem determinadas por elas. Isso quer dizer que a técnica abre algumas possibilidades e que algumas opções culturais ou sociais não poderiam ser pensadas a sério sem sua presença. No caso da arte, convém pensar como a técnica possibilita a concretização de objetivos artísticos. E quando surge esta questão, uma única palavra vem à cabeça: experiência. Mais do que uma ferramenta, a técnica entra como proposta, a partir do momento em que já faz parte de toda uma dinâmica cultural e social. Seguindo essa idéia, não vem ao caso afirmar se uma técnica é boa ou má, pois isso depende dos contextos, dos usos, dos pontos de vista e das experiências possibilitadas.

2.2.1 - Evoluções técnicas, transformações artísticas

O contemporâneo é apontado por Foucault (2005) como a época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso. Ou seja, a época em que as fronteiras estão cada vez mais diluídas. As fronteiras difusas das pesquisas artísticas e das pesquisas tecnológicas fazem aparecer no contexto contemporâneo um território entrecruzado de complexas camadas que surgem principalmente a partir da sensibilidade da arte e da complexidade das tecnologias. Pensar as relações entre arte e vida na perspectiva do desenvolvimento tecnológico e da criação, com aspectos sensíveis a partir da criatividade de artistas e de técnicos no século XXI, é um dos desafios da contemporaneidade.

A partir do momento em que a tecnologia passou a ser explorada continuamente pela arte, as oposições binárias¹¹ próprias das grandes questões dos movimentos vanguardistas clássicos ficaram borradas. Segundo José Bragança de Miranda (1998: 212), “na verdade, é nas fronteiras, nas passagens, nas ‘borderlines’ que a arte encontra o seu lugar impossível, que se expressa. É na opacidade desse lugar impossível, mas que é criado e exigido pelas próprias obras, que está todo o problema. A técnica tende a usar da tensão para prosseguir o seu trabalho de fusão com o humano”.

¹¹ Entre elas: o artista vs. o engenheiro, arte vs. vida, a criação individual vs. a criação coletiva, tradicionalismo vs. progresso, etc.

Segundo Ieda Tucherman (2004), as técnicas, seus objetos e relações acompanham o homem desde as suas origens e se reencontram hoje, potencializadas, no coração da atividade contemporânea de controle, de reconstrução da matéria e da vida. A fonte das mutações técnicas também é técnica. Nos últimos milênios, a evolução de invenções técnicas, desde ferramentas elementares até artefatos da Revolução Industrial, acelerou o processo de desenvolvimento das sociedades. Pierre Levy (2000) fala sobre a sensação de impacto, de exterioridade, de estranheza que nos toma sempre que tentamos apreender o movimento contemporâneo das técnicas. Após o impacto, em um segundo momento, o meio e as linguagens que podem nascer a partir dele são tomados pelos artistas como objeto de experimentação.

A arte se apresenta como um lugar propício para a exposição das grandes tendências da evolução técnica contemporânea, abordando as mutações sociais e culturais que as acompanham. Segundo José-Carlos Mariátegui:

A arte como forma de evolução está indo além dos algoritmos genéticos técnicos e do uso de computação evolutiva para programação, e olhando isso a partir de um contexto mais amplo para interagir com a vida, uma nova forma de colaborar com a evolução. Nesse sentido, a evolução digital fará surgir a emergência: convergência de todos os campos, uma ênfase na cooperação, e síntese como o próximo passo cultural evolutivo. A emergência da arte e da ciência gerará novas formas de relação dinâmica, idéias que poderiam ser compartilhadas através do tempo para produzir formas híbridas (MARIÁTEGUI, 2003: 165-66).

Citado constantemente por autores e artistas contemporâneos, Benjamin (1985) já havia observado que toda forma de arte amadurecida está localizada no ponto de intersecção de linhas evolutivas. Em primeiro lugar, a técnica atua sobre uma forma de arte determinada, que já apresentava, antes da entrada da técnica, uma demanda específica. Isso leva a uma segunda etapa, em que as formas artísticas tradicionais tentam laboriosamente produzir efeitos que mais tarde serão obtidos sem qualquer esforço pelas novas formas de arte. Lúcia Santaella (2004) observa que quando o computador ainda ocupava salas inteiras, limitando-se a usos militares nos anos 60, artistas e poetas já sonhavam com o uso de seus recursos para renovar os princípios da arte. Nos mesmos anos 60, Robert Rauschenberg sonhava com um ambiente interativo no qual a temperatura, o som, o cheiro e as luzes se transformariam na medida em que o público se movesse através dele. Depois de 30 anos, o desenvolvimento tecnológico finalmente fez jus ao artista e a obra pôde se realizar exatamente como foi idealizada.

Segundo Nicolas Bourriaud (2006: 79), a tecnologia e as práticas artísticas nem sempre caminharam juntas. Hoje, as relações entre a arte e a técnica são muito mais complexas que nos anos 60. O autor recorda que naquela época a fotografia ainda não havia transformado as relações do artista com a matéria. Só as condições ideológicas da prática pictórica haviam sido afetadas, como se pôde comprovar anteriormente no Impressionismo. Por um lado, os historiadores de arte estão suscetíveis ao perigo do idealismo, concebendo a arte como um domínio exclusivamente autônomo regido por suas próprias leis. Por outro lado, há o perigo de uma concepção da história desde o ponto de vista da mecânica, que sistematicamente instituiria a cada novo dispositivo tecnológico certa quantidade de modificações nos modos de pensar.

A relação entre arte e técnica se revelaria muito menos sistemática. O aparecimento de uma invenção importante, como a fotografia, modifica a relação dos artistas com o mundo e com os modos de representação em seu conjunto. A partir daí, algumas coisas passam a ser descartadas, enquanto surgem outras possibilidades. Cada inovação técnica surgida após a Segunda Guerra Mundial provocou nos artistas reações divergentes, que vão desde a adoção de modos de produção dominantes à manutenção da tradição pictórica. Entretanto, as reflexões mais frutíferas surgiram de artistas que longe de abdicar de sua consciência crítica, trabalharam a partir das possibilidades que traziam as novas ferramentas. Bourriaud afirma que a arte faz com que os artistas se conscientizem dos modos de produção e das relações humanas produzidas pelas técnicas de sua época. A arte torna estes modos de produção muito mais visíveis, possibilitando estender suas conseqüências na vida cotidiana. A tecnologia só interessa ao artista na medida em que pode colocar os possíveis efeitos em perspectiva. A função da arte é a de se apropriar dos hábitos de percepção e de comportamento induzidos pelo complexo técnico-industrial para transformá-los em possibilidades de vida. Ou seja, apropriar-se da técnica com o fim de criar novas maneiras de pensar, viver e de ver.

2.2.2- O potencial criativo da tecnologia

No processo de produção da arte tecnológica, os laços entre artistas, cientistas e técnicos estão cada vez mais estreitos. O cenário contemporâneo parece não aceitar muito bem que cientistas fiquem isolados em seus laboratórios e, bem distante deles, artistas fiquem internados em seus ateliês. Artistas convivem ao lado de cientistas em centros avançados, como o conhecido Massachusset Institut of Technology (MIT). O

artista não é mais o autor solitário de suas peças, produzindo artefatos com ferramentas, mas utiliza circuitos eletrônicos, dialoga com memórias e discute as variáveis de comportamento dos sistemas com seus colaboradores, pensando em conjunto a construção de interfaces.

Ao adotar tecnologias de ponta e aplicar modelos matemáticos e científicos próprios da cibernética, da teoria da informação e do estruturalismo, os “engenheiros artistas” que começaram a se destacar no cenário artístico, tentavam revelar o potencial criativo por trás dessas tecnologias, algumas vezes servindo até para demonstrar problemas científicos. Bem R. Laposky, por exemplo, já no começo dos anos 50, produzia suas abstrações eletrônicas em um computador analógico, renunciando o campo das imagens computacionais. Para ele suas criações eram provas da possibilidade de se empregar tecnologia moderna na arte e de demonstrar a relação entre arte e ciência.

Um dos centros que se tornou bastante conhecido pelo seu caráter antecipatório nos Estados Unidos é o E.A.T (Experiments in Art and Technology), fundado em 1966 em Nova Iorque pelo artista Robert Rauschenberg e pelo engenheiro Bil Klüver. Durante as décadas de 60 e 70, o E.A.T promoveu a colaboração entre artistas e engenheiros, tendo como objetivo explorar os recursos das novas tecnologias em projetos artísticos. A idéia principal que servia como base para as experimentações era que estas colaborações permitiam que os artistas explorassem novas possibilidades através da utilização de novos materiais e tecnologias, enquanto que os engenheiros, influenciados pelos artistas, poderiam humanizar a tecnologia. Através dessa interdisciplinaridade, a colaboração produziu algo que nunca tinha sido previsto e os limites da tecnologia foram alargados.

Os trabalhos do artista australiano Jeffrey Shaw poderiam ser considerados como etapas de um único trabalho, resultados de sua constante experimentação tecnológica. Quando era diretor do Instituto de Mídias Visuais do ZKM/Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe, Jeffrey Shaw utilizou os avanços das pesquisas que se relacionavam com seu trabalho para estabelecer um processo de constante construção.

Nestas obras, Jeffrey Shaw se dedicava a superpor o espaço real e virtual, através da tensão entre o espaço de ação dos participantes e o espaço virtual de vídeos projetados, atualizando sua reflexão sobre o Panorama e seus questionamentos sobre as barreiras conceituais normativas do cinema. Em *Corpocinema* (1967), imagens eram projetadas em um domo transparente inflável manipulado durante a performance; em

The Legible City (1989), o visitante podia pedalar e dirigir uma bicicleta através de cidades constituídas por letras tridimensionais geradas no computador (FIG 7); *The Web of Life- Die Kunst vernetzt zu leben* (2002) também se apresentava como uma continuidade de imagens projetadas em tempo real, que evidenciava a preocupação de Shaw com a estrutura efêmera das imagens.



FIG 7 - Instalação *The Legible City*, Jeffrey Shaw

Mas apesar destas obras de Jeffrey Shaw apresentarem avanços técnicos crescentes, elas podem se mostrar aquém das expectativas estéticas no momento de suas experimentações, pois o conteúdo das imagens projetadas sempre se mostra “menos importante” do que a estrutura de sua ambientação. No caso de Shaw, a evolução deste conjunto de obras acaba sendo condicionada aos aperfeiçoamentos das técnicas que utiliza, desenvolvidas pelos inúmeros colaboradores que já participaram dos seus processos de produção e que acabaram interferindo também na etapa de criação.

Seguindo essa perspectiva, é importante destacar a posição de Anne-Marie Duguet, que contesta a idéia de uma comunidade de produtores unidos pelo espaço interativo. Para a autora o artista é o responsável pela coerência e a lógica da obra, a partir do momento em que ele é o criador da proposta, do conceito subjacente à peça, do dispositivo e do contexto geral.

2.2.3 – O artista e a caixa preta

Uma discussão inevitável levantada por Arlindo Machado (2002), diz respeito à própria natureza da atuação artística no circuito de experimentação de dispositivos ou de processos tecnológicos. Dentro dessa perspectiva, surgem diversas questões: Em que nível de competência tecnológica deve operar um artista que pretende realizar uma obra significativa no contexto das experimentações contemporâneas? O artista deve operar apenas como *usuário* dos produtos colocados no mercado pela indústria da eletrônica?

O artista deve terceirizar as etapas mais técnicas de seu trabalho, demandando soluções a outros profissionais? O artista deve operar como *engenheiro* ou *programador*, de forma tal que possa construir as máquinas e os programas necessários para dar forma à suas idéias estéticas?

Para Edmond Couchot (1990: 48-59) os dispositivos utilizados hoje pelos artistas para a construção de seus trabalhos (computadores, câmeras, sintetizadores etc.), aparecem inicialmente como *caixas pretas* nas quais seu funcionamento misterioso lhes escapa parcial ou totalmente. A *caixa preta* que chamamos de *computador*, como adverte Couchot, não é constituída apenas de circuitos eletrônicos de *hardware* (processadores, memória); ela compreende também o *software*, ou seja, as linguagens formais, os algoritmos, os programas. O computador aparece como uma máquina *genérica*, que se pode programar de mil maneiras diferentes para cumprir funções teoricamente infinitas, inclusive para simular qualquer outro aparelho ou instrumento. Couchot então questiona se o artista deve penetrar obrigatoriamente no interior da *caixa preta*, para interferir em seu funcionamento interno, ou se deve estar situado do lado de fora, no sentido de preservar um saber fazer estritamente artístico.

Segundo Arlindo Machado, longe de ser uma questão pragmática ou de ordem metodológica, essa pergunta que hoje se repete com tanta insistência esconde problemas filosóficos importantes e estratégicos para se definir o estatuto da arte nas sociedades industriais ou pós-industriais. Uma das formulações mais agudas desse problema foi realizada por Vilém Flusser, importante pensador tcheco que viveu 31 anos no Brasil e que foi o principal mentor intelectual de várias gerações de artistas brasileiros que enfrentaram o desafio da tecnologia. Nos anos 80, Flusser publicou sua obra mais importante, *Filosofia da Caixa Preta*, que propõe uma reflexão densa sobre as possibilidades de criação e liberdade em uma sociedade cada vez mais centralizada pela tecnologia. Em uma primeira aproximação, Flusser adverte sobre os perigos da atuação puramente externa à caixa preta. Na era da automação, o artista, não sendo capaz de inventar o equipamento de que necessita, fica reduzido a um operador de aparelhos, isto é, a um funcionário do sistema produtivo que recorre a possibilidades já previstas no programa, sem poder instaurar novas categorias no limite desse jogo programado.

A verdadeira tarefa da arte, amparada teoricamente pela filosofia seria, segundo Flusser (1985), insurgir-se contra essa automação, contra essa robotização da consciência e da sensibilidade, e recolocar as questões da *liberdade* e da *criatividade* no contexto de uma sociedade cada vez mais informatizada e cada vez mais dependente da

tecnologia. Couchot, entretanto, aponta alguns casos em que o artista, mesmo trabalhando com programas comerciais e aparelhos que ele não pode modificar, tem uma atividade criadora suficiente para trazer o computador para o seu domínio, em vez de se deslocar para o domínio pouco conhecido da informática. Isso acontece naquelas situações em que o computador e a imagem digital aparecem em contextos híbridos, misturados com outros procedimentos e outros dispositivos mais familiares ao realizador, como nas instalações interativas.

Flusser reconhece que existem regiões que permanecem inexploradas. Na sua situação-limite, a relação entre o *usuário artista* e o *aparelho dispositivo* aparece como um jogo no qual o artista pode resgatar as descobertas do aparelho para seus próprios propósitos, submeter o funcionamento do aparelho à sua intenção ou desviar o aparelho de sua função programada, evitando a redundância e favorecendo a invenção. Mas até onde os seus textos permitem avançar nessa direção, Flusser parece conceber de forma pessimista o destino dessa relação. Para ele, mais cedo ou mais tarde, o universo tecnológico acabará por incorporar as descobertas e os desvios dos artistas para os seus fins programados. Arlindo Machado afirma que talvez se possa corrigir Flusser em alguns aspectos de sua argumentação. Para o autor, existem diferentes maneiras de se lidar com um aparelho ou um programa e de lançar mão deles para um projeto estético.

O que faz um verdadeiro criador, em vez de submeter-se simplesmente a um certo número de possibilidades impostas pelo aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina de que ele se utiliza, é manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades (MACHADO 97: 5).

A maioria dos “artistas técnicos” acumula, ao lado de uma cultura artística sofisticada, uma sólida formação científica (uns são engenheiros eletrônicos, outros especialistas em física ou em ciências da computação), podendo, portanto, criar os seus próprios dispositivos e programas em qualquer nível de competência tecnológica. Alguns deles utilizam programas “abertos”, ou seja, programas que aceitam instruções e modificações em linguagens de programação. Outros partem para a autoria de seus próprios programas.

Naturalmente, o caminho mais óbvio dos artistas no universo das competências tecnológicas, também apontado por Arlindo Machado, é o trabalho em *parceria*. Nam June Paik, por exemplo, soube extrair todos os benefícios de sua parceria com o engenheiro japonês Suya Abe, que possibilitou a criação de seu sintetizador de imagens eletrônicas, responsável por boa parte de sua conhecida iconografia. Nos territórios da arte que lidam com processos tecnológicos, a parceria possibilita uma implicação orgânica dos vários talentos diferenciados e o direcionamento das demandas contemporâneas do trabalho artístico. Em geral, assim como os artistas não dominam problemas científicos e tecnológicos, cientistas e engenheiros não estão a par das complexas motivações da arte contemporânea. Para Arlindo Machado, talvez seja necessário relativizar as contribuições de todas as inteligências e de todas as sensibilidades que concorrem para configurar a experiência estética contemporânea. Isso implica, é claro, uma desmistificação de certos valores convencionais inspirados na idéia de que a "obra" seria o produto de um gênio criativo individual, que ocuparia uma posição superior na hierarquia das competências do fazer artístico.

Muitos dos resultados obtidos jamais poderiam ter sido premeditados ou planejados pelo artista ou por seus engenheiros, mas também não poderiam emergir a partir de uma utilização apenas convencional da máquina, dentro dos seus padrões "normais" de funcionamento. Eles surgem de uma combinação de fatores, que inclui todos os talentos implicados na materialização de uma obra, incluindo o espectador. No caso das instalações abordadas nesta pesquisa, a experimentação do espectador, exteriorizada em comportamentos performáticos, é um dado crucial para o desenvolvimento e a formatação final da obra. A grande maioria das instalações passa por um "período de testes", no qual os dispositivos são organizados a partir das respostas comportamentais na esfera da recepção.

2.2.3.1– A instalação *Crepúsculo dos Ídolos*

As considerações de Jarbas Jacome, autor da instalação interativa *Crepúsculo dos Ídolos* (FIG 8), possibilita uma melhor visualização de novos perfis de artistas que surgem no processo de produção artística contemporânea. Em Agosto de 2008, sua instalação foi exposta no FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, um dos mais importantes do cenário artístico atual. A obra é resultado de suas pesquisas durante o mestrado em Ciências da Computação na Universidade Federal de

Pernambuco, finalizado em 2007. Na instalação interativa, os *espectadores performers* podem se apresentar diante de outros espectadores e diante de cinco TVs ligadas em um mesmo canal aberto. Um mecanismo de interação no microfone conectado às TVs possibilita que suas vozes interfiram nas imagens até que estas sejam substituídas pelas próprias imagens dos *espectadores performers*, que podem então assistir a si próprios “performanceando” na obra artística.

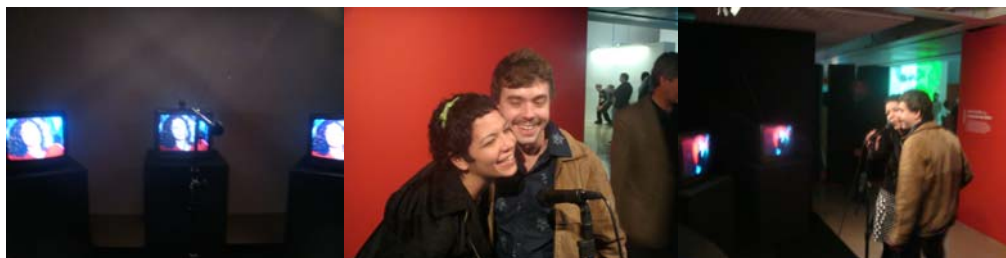


FIG 8 - Instalação *Crepúsculo dos Ídolos*, Jarbas Jacome

Segundo o autor¹², a instalação proporciona uma experiência sensorial com a TV de uma maneira diferente da forma habitual cotidiana. Em vez de ser um tele-espectador passivo, o *espectador performer* pode exercer um controle sobre a imagem que está sendo transmitida. A posição do microfone, o silêncio, a escuridão da sala e a luz spot funcionarão como um convite para que ele experimente falar algo ao microfone. Caso isso ocorra, a intensidade do som capturado pelo microfone controlará um efeito de distorção nas imagens das TVs, como saturação, estouro ou inversão das cores, deformação, ruído, etc. Quanto mais alto o som produzido, maior será a intensidade do efeito provocado na imagem que se repetirá nas cinco TVs. Caso o *espectador performer* ultrapasse três segundos produzindo sons sem parar, a imagem das TVs, que no momento é a imagem do canal atual distorcida pelo som, será subitamente substituída pela sua própria imagem. Sua imagem continuará aparecendo até ele parar de produzir o som por um intervalo de tempo que ultrapasse cinco segundos, voltando a ser exibida em cada TV a imagem do canal. Assim, sempre que o *espectador performer* produzir um som continuamente por mais de três segundos, as TVs passarão a exibir sua imagem.

A idéia da obra surgiu exatamente no momento de experimentação técnica do software *ViMus*, que Jarbas Jacome vem desenvolvendo durante sua pesquisa.

¹² Jarbas Jacome respondeu algumas questões propostas por esta pesquisa através de email, no dia 13 de Agosto de 2008.

Inicialmente ele começou a experimentar efeitos visuais que reagiriam de acordo com o som, utilizando uma placa de captura para tentar distorcer a imagem de uma câmera. A partir daí o autor percebeu que poderia usar o sinal de TV como entrada para seu software e assim distorcer com a voz o sinal de um canal de TV em tempo real (FIG 9)

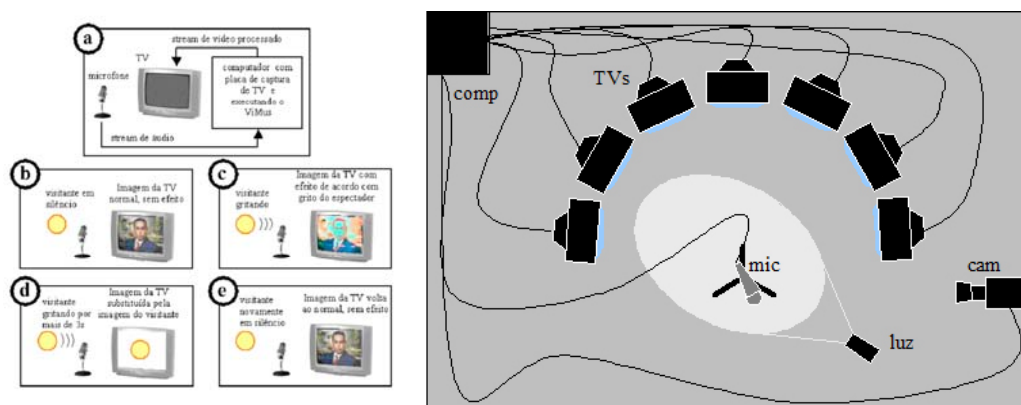


FIG 9 - Instalação *Crepúsculo dos Ídolos* (funcionamento)

Após um convite do artista pernambucano Aslan Cabral¹³ que o incentivou a expor suas pesquisas em uma instalação interativa, Jarbas Jacome, mesmo não se considerando um artista, lançou-se em uma “formatação artística” de suas pesquisas. Veio então a idéia de, além de distorcer a imagem do canal com a voz, substituí-la pela imagem do próprio visitante capturada por uma câmera. Inspirado pelo título *Crepúsculo dos Ídolos*, tirado do livro de Nietzsche, Jarbas Jacome avançou mais em sua obra segundo um ponto de vista estético, programando as distorções segundo algumas cores do pôr do sol (amarelo, laranja, vermelho, azul).

Questionado sobre o processo de criação do software e de sua concepção artística, o autor não consegue identificar uma ordem muito definida. Para ele o processo de criação de softwares alimenta o processo de criação artística e o inverso também acontece. Ele observa que talvez seja até mais comum que o artista conceba uma obra e não consiga desenvolvê-la recorrendo a soluções técnicas já existentes. Ele então terá que resolver os problemas técnicos a partir da criação de um novo software, por exemplo. Na sua opinião, se o próprio autor da obra tem autonomia, possuindo os conhecimentos técnicos que permitem que ele próprio solucione as demandas que vão surgindo, ele pode exercer um controle desde a concepção até a montagem, sobre detalhes mínimos que podem fazer a diferença a partir da sua intenção.

¹³ Aslan Cabral é performer e participa ativamente de grandes eventos artísticos, como o SPA das artes de Recife.

Ao refletir sobre o que se perde e o que se ganha quando o artista tem que contar com alguém que possua um perfil técnico para produzir sua obra, Jarbas Jacome afirma que depende muito da obra. Mas ele defende a idéia de que, como em qualquer atividade, se o artista quiser construir algo que possua seus próprios diferenciais, ele tem que se aprofundar em seus processos de produção, deixando de ficar somente na esfera da concepção da idéia. Não necessariamente ele tem que ser um grande técnico. Comparando com a música, para um guitarrista desenvolver uma obra musical vigorosa, ele não precisa necessariamente aprender uma linguagem técnica de execução de guitarra. Ele pode criar sua própria linguagem, que deve ser praticada e desenvolvida, mesmo que não seja considerada a técnica padrão. “Mas concluindo, acho ótimo se juntar com outras pessoas. Ainda na música, um bom cantor se junta com um bom baterista, pois o cantor canta e o baterista toca bateria, mas vale lembrar que os dois são artistas”.

2.2.4 – Técnica, estética e experiência

As categorias estéticas tradicionais passaram por diversas transformações a partir da constatação da onipresença da interatividade. Dessa forma o idealismo estético sofreu um abalo intenso a partir dos próprios movimentos artísticos. Roy Ascott¹⁴, um dos maiores entusiastas da entrada da tecnologia no campo artístico, observa que enquanto a arte tradicional foi centrada na aparência das coisas e na sua representação, as artes digitais estão preocupadas com sistemas interativos e com a transformação. Walter Benjamin (1985) já havia antecipado este raciocínio, mesmo em um contexto onde a tecnologia ainda não era determinante. O autor, em seu conhecido poder de previsão, acentuou nitidamente a necessidade de deixar de lado uma série de conceitos tradicionais, como criação, gênio eternidade e mistério. A crítica da estética idealista se relacionava com a técnica, através da observação da sua entrada em todos os segmentos da experiência, transformando o mundo em espetáculo ou em obra de arte total. Porém, como afirma José Bragança de Miranda, “desde os anos 30 aos nossos dias seguiu-se um curso que desmentiu a esperança de Benjamin de que a técnica pudesse

¹⁴ Roy Ascott é pioneiro na inserção da cibernética, telemática e meios interativos na arte. Ele é catedrático e diretor-fundador do CaiiA-Star, uma plataforma integrada de pesquisa que combina o Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts (Centro de Pesquisas Avançadas em Artes Interativas), da Universidade do Wales College, Newport e o Science & Technology and Art Research Centre (Centro de Pesquisa em Ciência & Tecnologia e Arte), da Universidade de Plymouth.

entrar numa outra relação com o humano, fazendo obra de liberdade” (MIRANDA, 1998: 181).

Quando categorias idealistas são ultrapassadas em nome da interatividade, a liberdade que a técnica parece ter propiciado para a arte pode acabar acarretando uma perda de referências estéticas, instaurando um momento em que arte e técnica se confundem. Essa perda de limites pode levar à preponderância da técnica, que por si só pode se apresentar como espetáculo. Para José Bragança de Miranda o mito e a poesia parecem ter sido retirados da interatividade que já se apresenta como um mito. Um mito que para o autor se alimenta da idéia de uma atividade de espectadores que se transformam em *operadores*, a partir de estratégias participativas. Torna-se pertinente então criticar a idéia de que somente a interatividade pode garantir efeitos artísticos. Mesmo não colocando em primeiro lugar as qualidades visuais, as estratégias miméticas da arte interativa devem promover um diálogo aberto ao que excede o programa e o utilizador, propiciando um acontecimento em que o humano se prova.

Certamente, um dos principais desafios para os artistas contemporâneos que utilizam ferramentas tecnológicas, é deixar que a técnica se deixe envolver pela poesia, pelo humano, pelo sensorial que consiga sair da superfície e se comunicar com o subjetivo. O processo de criação coletiva pode evoluir ainda mais, possibilitando um valor artístico genuíno maior à obra. O diálogo entre arte e técnica pode se tornar mais fluido a partir de suas dinâmicas e linguagens próprias, resultando em obras que propiciem uma experiência estética rica em forma e conteúdo.

2.2.4.1 – O cuidado estético na instalação *Try On*

Na instalação interativa *Try On*¹⁵, de Fernanda Gomes, Andrea Sabate e Sofia Chouza, um provador de roupas é reapropriado e transformado em “provador de imagens”, onde o *espectador performer* pode experimentar, diante do espelho, imagens projetadas em seu *corpo interface*. Convém aqui explorar que imagens são estas e como elas foram concebidas e produzidas a partir da intenção das autoras da instalação. Um dos objetivos comuns das autoras, que já vinham de experiências anteriores com a videoarte, era explorar o corpo do *espectador performer* como interface, gerando diversas situações de relações, a partir da natureza das imagens. Além do objetivo

¹⁵ Criada e produzida em 2002 por Fernanda Gomes, Sofia Chouza e Andrea Sabaté durante o *Master en Creación y diseño en sistemas interactivos* promovido pelo MECAD / ESDI em Barcelona.

principal, que era proporcionar experiências singulares no momento de recepção da obra, as autoras também pretendiam provocar reações como repulsa, encantamento e identificação, através da exploração das potencialidades das imagens. Estas reações, transformadas em movimentos captados por sensores, possibilitariam mudanças nos encadeamentos e durações das imagens projetadas.

A partir de questionamentos sobre a forma como os indivíduos se apresentam para o mundo, através de uma recriação constante de si que envolve construções de estilos e incorporações das tendências da moda, as autoras criaram quatro coleções de imagens: *Primavera*, *Verão*, *Outono* e *Inverno*. Cada coleção corresponde a uma sequência de imagens irônicas e provocativas, a partir de certos parâmetros identificados em uma abordagem crítica da criação de uma auto-imagem.

A *Coleção Primavera* (FIG 10) apresenta misturas de imagens de flores com imagens em movimento de bichos asquerosos e órgãos internos do corpo humano. A intenção clara é evidenciar a sensação de repulsa a algo que se projeta em nosso próprio corpo.

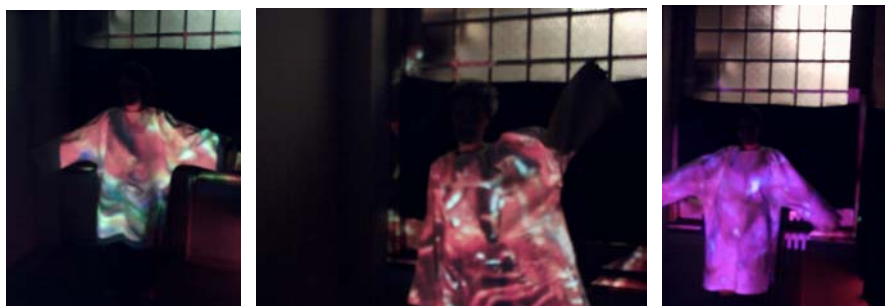


FIG 10 - Instalação *Try On* (Coleção Primavera)

A *Coleção Verão* (FIG 11) corresponde a corpos nus imperfeitos que, ao serem projetados nos corpos dos *espectadores performers*, podem criar uma sensação de rejeição, ao mesmo tempo em que evidenciam a imperfeição dos próprios corpos dos *espectadores performers*. Estes corpos projetados vão se transformando, como, por exemplo, uma “pança” que cresce no meio do corpo do *espectador performer*.

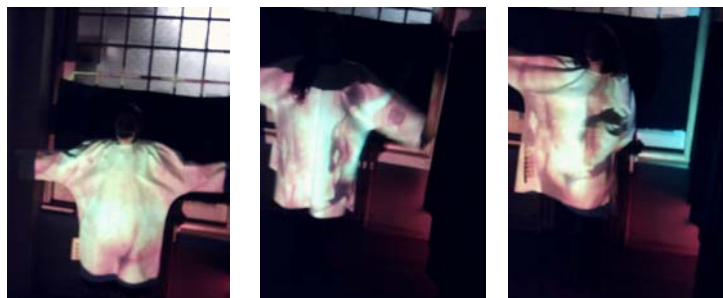


FIG 11 - Instalação *Try On* (Coleção Verão)

A *Coleção Outono* (FIG 12) corresponde a uma série de corpos de mendigos exibindo seus “trapos” como se fossem peças de coleções de moda. A intenção é despertar um certo questionamento sobre a real necessidade da moda, enquanto tantos seres humanos ainda usam roupas com sua finalidade primordial: proteger corpos contra a vergonha da nudez e contra as intempéries climáticas.

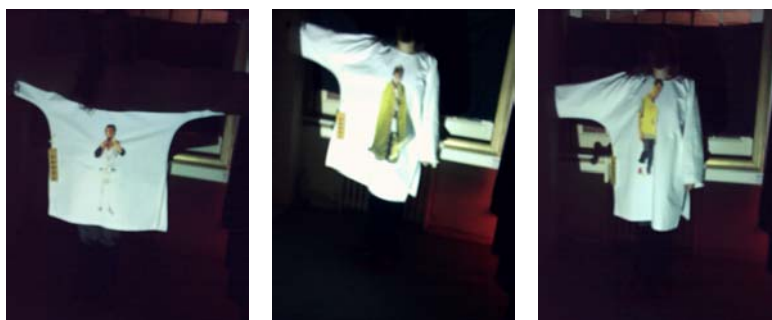


FIG 12 - Instalação *Try On* (Coleção Outorno)

Por fim, a *Coleção Inverno* (FIG 13), que corresponde a instantes de uma típica vítima de bulimia: comendo desesperadamente, maquiando-se e provocando o próprio vômito. Para causar um efeito maior, as autoras trabalharam a imagem do rosto da modelo, recortando-o e criando um leve efeito de movimento. O objetivo é causar a sensação de um rosto flutuando no corpo do *espectador performer*.



FIG 13 - Instalação *Try On* (Coleção Inverno)

Como é possível perceber através de uma rápida descrição das imagens que compõem a instalação interativa *Try On*, o efeito estético se encontra em um lugar privilegiado no processo de produção e recepção da obra. Aspectos técnicos e aspectos estéticos são trabalhados juntos, de forma a oferecer uma experiência realmente sensorial e significativa ao *espectador performer*, que ao ser estimulado também estabelece uma composição estética com a obra, através de suas criações gestuais.

2.3 - Artista e espectador: Intenção, estímulo e controle

Na visão de Hélio Oiticica (1986), o artista, menos que aquele que cria, é quem propõe, motiva e orienta a criação. O artista não é mais o que assina a obra, mas o que desencadeia experiências coletivas. Oiticica não se classificava como um artista plástico, mas como um inventor, como aquele que despertava em seu *participador* o estado de invenção.

Jean-Louis Boissier (2008) coloca a intenção do artista como algo inerente ao processo semiótico, que não pode ser confundida com a significação da obra. A interatividade é tecnicamente trabalhada a partir do objetivo do autor em estabelecer um jogo com o *espectador performer*, solicitando-o de maneira cada vez mais diferenciada.

Através de suas instalações interativas, artistas contemporâneos procuram mergulhar o *espectador performer* em situações diversas, nas quais os fenômenos de percepção são acionados para provocar nele uma atitude de recriação perceptiva do mundo (COUCHOT, 2007). A instabilidade da percepção é provocada e explorada conscientemente. Ela deve permitir, no nível da recepção, a abertura da obra sobre múltiplos efeitos de sentidos, de interpretações e de ações. Para Jean Clay (1967), este tipo de arte é a arte da metamorfose, conjugada no presente e transformada em acontecimento. O transe sensorial não é mais procurado por si mesmo, pois o artista conta com a participação do *espectador performer* para que este seja rompido quando ele desejar.

A “obra aberta por excelência” foi descrita por Anne-Marie Duguet (1985) como constantemente atualizável e variável, oferecendo-se a uma infinidade de interpretações e sem nunca poder ser um produto acabado. Umberto Eco (1988) começou a estudar a “abertura” das obras a partir da pesquisa de composições musicais que possibilitavam uma autonomia do intérprete. O autor desenvolveu uma discussão sobre “definitude” e “abertura” da obra de arte, a partir da constatação sobre a situação “fruitiva” que todos

experimentam no processo de recepção. Segundo ele, cada “fruidor” traz sua situação existencial, sua sensibilidade, cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais, que determinam o modo de compreensão segundo uma perspectiva individual. A forma da obra artística se torna esteticamente válida na medida em que pode ser vista e compreendida através de múltiplas perspectivas, evidenciando uma riqueza de aspectos e ressonâncias.

A partir do exemplo musical de Eco, podemos definir o *espectador performer* como mais um “intérprete” das obras participativas. No momento da recepção não existe, como no caso da música, um intermediário entre a obra e o *espectador performer*. Essa liberdade de interpretação, execução, experimentação de durações e sucessões é concedida ao espectador ativo que, ao contrário do intérprete musical profissional, não possui um conhecimento dos “códigos” da obra, prescritos por seu autor original. Podemos perceber um caráter orgânico aberto, como se este tipo de obra fosse um organismo ainda não definido, em processo de evolução horizontal, não hierárquica. Este processo depende da capacidade da obra gerar inúmeras formas, sem que uma seja mais perfeita ou mais adequada que a outra.

Os infinitos pontos de vista dos intérpretes correspondem-se com os infinitos aspectos da obra, encontrando-se e esclarecendo-se reciprocamente. Umberto Eco aponta a instauração de um novo tipo de relação entre artista e público, a partir desta poética da obra em movimento, levantando problemas práticos que surgem com a criação de situações comunicativas, e de um novo diálogo entre contemplação e uso. Nesse processo, o importante é a relação de presença, com seus desdobramentos perceptivos, interpretativos e participativos e não uma relação de representação.

Voltando ao domínio musical introduzido por Eco, algumas obras contemporâneas podem ser executadas por meio de dispositivos que geram sons a partir de gestos, de movimentos, de deslocamentos do corpo. O artista David Rokeby, por exemplo, compõe música gesticulando e dançando, provocando uma espécie de espelhamento sonoro: a modulação sonora nasce direta e instantaneamente do deslocamento do corpo dele ou do espectador. Uma imagem bastante performática.

2.3.1 – Intenção e Interatividade

Nas instalações interativas abordadas nesta pesquisa, a intenção se desloca do autor para o objeto, incluindo o *espectador performer* e privilegiando as relações que

poderão ser estabelecidas a partir dos comportamentos e posicionamentos. Segundo Kátia Maciel (2005, p. 18), “as obras interativas programadas atualizam um mapa de relações pensado pelo artista. Por mais que o sistema pareça aberto ao *participador* na verdade muito é previsto pelo artista”.

A expressão “arte interativa” nos fornece um cenário onde os artistas interagem primeiramente com máquinas, para posteriormente criarem uma interação com os participantes que complementarão a obra. O gesto próprio e pessoal do artista é então substituído por escolhas em um diálogo de seu pensamento com a máquina e o processo criativo ganha uma dimensão técnica que amplia o espectro da experiência, desde o momento da concepção da obra. Lúcia Santaella (2004) defende que o artista da arte interativa deve não só criar ambientes de interação, colaboração, incorporação e imersão para o *usuário participante*, mas também misturar, em trocas sucessivas, as tradicionais divisões de papéis entre emissor e receptor.

O sentido final da arte interativa também é resultado da confrontação da máquina mental do *espectador performer* e da máquina mental artística programada. Máquina esta que, partindo do raciocínio de Umberto Eco (1988), pressupõe o Deus de Espinosa, com suas leis perfeitas para reger o mundo, ou como diria Deleuze (2002), uma “verdade inquestionável”. “Neste universo, a relatividade é constituída pela infinita variabilidade da experiência, pela infinidade das mensurações e das perspectivas possíveis, mas a objetividade do todo reside na invariância das descrições simples formais (das equações diferenciais) que estabelecem exatamente a relatividade das mensurações empíricas” (ECO, 1988: 61). Assim como no universo “einsteiniano”, negar que haja uma única experiência privilegiada na obra em movimento não implica o caos das relações, mas a regra que permite a organização das relações. A obra em movimento representa a possibilidade de uma multiplicidade de intervenções pessoais, sem que isso represente um convite amorfo à intervenção indiscriminada. É o convite à intervenção orientada, que nos insere livremente em um mundo que, afinal de contas, representa sempre aquele desejado pelo autor.

Talvez seja preciso reforçar, no processo de identificação da interatividade, a inscrição específica, tecnicamente trabalhada como tal, de uma intenção. Nesse sentido, a interatividade é a versão tecnologicamente mediada e talvez também acentuada da intencionalidade. A partir do momento em que o autor dá instruções e parâmetros para o *espectador performer* experimentar a obra, ele está de alguma forma orientando seus posicionamentos e dirigindo sua atuação, mesmo que de uma forma mais

“improvisada”. Se o *espectador performer* alcançar uma liberdade de atuação e movimentação, sem a sensação de estar o tempo inteiro seguindo orientações precisas para poder experimentar a obra, ele conseguirá se sentir vivendo, naquele espaço e tempo específicos, uma experiência individual, amparada pela experiência coletiva.

2.3.1.1 – A instalação *Phantasm* e a intenção de seu autor

“Explorar um mundo de fantasia vivenciado em algum tempo e lugar em nossa memória”. Esta é a intenção do artista japonês Takahiro Matsuo com sua obra, exposta no FILE 2008. Segundo o artista¹⁶, “*Phantasm* é uma instalação interativa na qual os participantes se iluminam em um pequeno mundo de sonhos.” Antes de entrar no espaço destinado à experimentação da instalação, os *espectadores performers* se deparam com um cubo branco que serve de suporte para uma esfera vermelha reluzente. À frente do cubo, uma tela sem nenhuma projeção (FIG 14).



FIG 14 - Instalação *Phantasm* (antes da participação)

Quando o *espectador performer* leva a esfera para a área que fica atrás da tela, esta se ilumina em uma luz azul-claro e borboletas brancas aparecem “do nada” enquanto se ouve uma suave melodia de piano.

Os *espectadores performers* podem então vivenciar a nostalgia de brincar com borboletas que voam ao seu redor, enquanto movimentam a esfera no ar. As borboletas então conduzem delicadamente o *espectador performer* e os espectadores que o assistem para seu mundo (FIG 15). “Se você cobrir a esfera com as mãos e bloquear a luz, as borboletas desaparecem aos poucos, deixando silêncio e vestígios de luz, trazendo-o de volta à realidade. Você se verá perplexo como se fosse um sonho fugaz.”

¹⁶ Takahiro Matsuo descreveu sua obra através de entrevista por email, em 22 de setembro de 2009.



FIG 15 - Instalação *Phantasm* (durante a participação)

Cada *espectador performer*, a partir de sua exploração do espaço e da relação da esfera com os movimentos das borboletas, cria sua própria coreografia. Alguns escondem a esfera debaixo da roupa, outros a tiram do chapéu, enquanto outros jogam a esfera de uma mão para a outra. Enfim, são diversas possibilidades que nascem da improvisação de cada um.

Para possibilitar a experiência, o artista Takahiro Matsuo, que também cuidou da parte técnica de sua obra, utilizou LEDs como fonte luminosa da esfera que é a interface, permitindo a interação dos *espectadores performers*. Luz, cor e posição da esfera são monitorados por uma câmera sensor colocada no teto, conectada ao computador. As imagens das borboletas armazenadas são projetadas em tempo real em uma tela transparente, a partir das informações de posição e movimento possibilitadas pela câmera sensor, também conectada a um projetor. Como o reino do espaço interativo inclui o espaço entre a tela e a parede, o *espectador performer* é rodeado pela imagem. Os que observam de fora terão uma visão harmonizada de humano e imagem, como se ele estivesse interpretando um papel em uma cena de um filme. As borboletas voam lentamente, indo de encontro à esfera, e perseguem o *espectador performer* enquanto ele cria seus movimentos, que segundo o artista é a chave para o mundo real e o de fantasia.

2.3.2 – Ação, liberdade e controle na esfera da recepção

Foucault (2007) constatou que a grande promessa ou a grande esperança do século XVIII, ou de uma parte do século XVIII, estava depositada no crescimento simultâneo e proporcional da capacidade técnica de agir sobre as coisas e da liberdade mútua dos indivíduos. O autor lança o conceito de “homogeneidade”, estabelecendo formas de racionalidade que organizam as maneiras de fazer (o que é chamado pelo

autor de aspecto tecnológico), e a liberdade com que uns indivíduos agem nesses sistemas práticos, reagindo ao que os outros fazem, modificando até certo ponto as regras do jogo. Foucault estabelece três grandes domínios: o das relações de domínio sobre as coisas, o das relações de ação sobre os outros e o das relações consigo mesmo. Seguindo esse raciocínio, poderíamos afirmar que grande parte das obras interativas busca uma alternância destes domínios, com algumas aberturas que permitem uma liberdade de ações, que não deixam de ser controladas de alguma forma, pois toda a experiência surge da intenção do artista e de um processo prévio de programação.

É necessário distinguir algumas propriedades dos sistemas abertos criados pelos artistas, como, por exemplo, o princípio da *retroalimentação* ou *circularidade*, no qual cada comportamento individual afeta e é afetado pelo comportamento de cada um dos outros indivíduos. Alex Primo afirma que a relação envolve três elementos inter-relacionados: os participantes, a relação e o contexto. Para ele, é necessário distinguir os sistemas interativos daqueles meramente reativos. “Um sistema interativo deveria dar total autonomia ao espectador, enquanto os sistemas reativos trabalhariam com uma gama pré-determinada de escolhas” (PRIMO, 1998: 6). Uma relação reativa é caracterizada por uma forte roteirização e programação fechada que prende a relação em estreitos corredores, onde as portas sempre levam a caminhos previamente estabelecidos. A relação reativa seria, então, demasiado determinística, de pouca liberdade criativa. Em um novo estágio, os envolvidos na relação interativa, antes condicionados ao pólo emissor ou receptor, passariam a ser agentes intercomunicadores, ou seja, ativos enquanto se comunicam.

Nas obras interativas, artistas e técnicos determinam o comportamento dos sistemas em variáveis que são vividas nos diálogos com as possibilidades do circuito. As máquinas assumem, portanto, uma forte dimensão comportamental que está além do uso que se faz dos computadores nas criações gráficas. Porém, o comportamento do *espectador performer* também pode ser de certa forma programado, até mesmo em sua imprevisibilidade, na medida em que a obra o submete aos desígnios de seu sistema. O papel do criador, segundo Umberto Eco (1988), seria o de organizar uma dialética entre a ordem e a desordem, entre a previsibilidade e a imprevisibilidade, entre forma e abertura.

Essa necessidade de organização e controle na esfera da produção também é destacada por Couchot, que delineia “uma sociedade partilhada entre a necessidade de dar conta de seus velhos mecanismos de regulação, de mediação e de temporização e a

necessidade imposta por uma revolução tecnológica irreversível para reorganizar seus meios de comunicação, seu acesso ao saber e à informação e sua apropriação de envolver cada um mais e mais individual e diretamente em todos os níveis de decisões possíveis” (COUCHOT, 1997: 143).

Deleuze (1992) destacou, a partir do pensamento de Foucault, uma entrada nas sociedades de controle, que funcionam não mais por confinamento, mas por controle contínuo e comunicação instantânea, o que levaria à invenção de novos espaços-tempo. Os dispositivos de controle privilegiam a modulação dos movimentos, desenvolvendo-se nas questões que visam realizar a regulação entre a simultaneidade de ações e a formação de fluxos. Para o autor, cada tipo de sociedade pode estar relacionado a um tipo de máquina: “as máquinas simples ou dinâmicas para as sociedades de soberania, as máquinas energéticas para as de disciplina, as cibernéticas e os computadores para as sociedades de controle” (DELEUZE, 1992: 216). O fundamental, porém, é analisar os agenciamentos coletivos constituídos como verdadeiros fenômenos, onde as máquinas são apenas uma parte.

O caminho que Deleuze aponta para que seja possível escapar de alguma forma a esse controle é criar “vacúolos de não-comunicação”, “interruptores”, que instituem o sujeito como o limite de um movimento contínuo entre um dentro e um fora. “Subjetivação, acontecimento ou cérebro, parece-me que é um pouco a mesma coisa. Acreditar no mundo é o que mais nos falta; nós perdemos completamente o mundo, nos desapossaram dele. Acreditar no mundo significa principalmente suscitar acontecimentos, mesmo pequenos, que escapem ao controle, ou engendrar novos espaços-tempos, mesmo de superfície ou volume reduzidos” (DELEUZE, 1992: 218). É importante destacar aqui, na apropriação feita por esta pesquisa, que a natureza desse sistema de controle, realizado através do arranjo de dispositivos, apresenta-se como resultado da projeção que o artista faz na esfera de recepção, a partir do seu próprio desejo de experimentação e de oferecer uma situação experimental para seus *espectadores performers*.

2.3.3 - O dispositivo e a captura dos gestos

Desde que o conceito de dispositivo foi aproveitado para caracterizar a condição do espectador de cinema nos anos 70, muitos autores vêm explorando seus desdobramentos e rearranjos nas obras artísticas. Os dispositivos guardam a idéia de que

em cada ação há uma reconfiguração infinita das coisas. Para Deleuze (1990), todo dispositivo se define pela novidade, criatividade e capacidade de se transformar. O dispositivo diz da própria vida, suas bifurcações e ramificações, instaurações e desabamentos resultantes dos recortes e escolhas. Procurando uma definição mais precisa para o dispositivo, pode-se dizer que ele é um conjunto de relações que reúne estratégias, experiências, ações, apropriações e colocam em atividade a subjetividade, a alteridade, a técnica, as experiências, a linguagem. A natureza sistemática dos dispositivos indica que o todo se torna mais do que a soma das partes no momento de recepção da obra, ou seja, no momento da experiência, no qual a obra “engole” o espectador, sendo que cada digestão é única.

Para Duguet (2008), o dispositivo é relacional por natureza e não permite separar o que é da máquina e o que é da manobra, o que é linguagem técnica e o que é experiência. Através da apropriação dos espaços livres e alternativos de circulação de informações, ações provocam outros acontecimentos, alimentando e transformando o dispositivo, expandindo idéias para além das fronteiras da arte. Esse “agenciamento dos efeitos de um mecanismo” gera um sistema que estrutura a experiência sensível que se torna cada vez mais específica.

A grande vantagem de se pensar o dispositivo, segundo André Parente (2008), é que desta forma se torna possível escapar das dicotomias que estão na base da representação, evitando a criação de falsas oposições: *linguagem e percepção, discursivo e afetivo, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré e pós-cinema*. A partir destas dicotomias propostas é possível fazer um exercício de relações entre elas, onde o *E* passa a ser uma conexão entre as pontas e não uma separação, pela perspectiva performática dentro da instalação interativa.

Linguagem E Percepção

A linguagem que surge a partir do conjunto estético da obra é, no momento da recepção, o resultado da percepção híbrida de outras linguagens implicadas na sua criação e produção, como, por exemplo, a linguagem de programação dos sensores.

Discursivo E Afetivo

O aspecto discursivo de uma instalação interativa se encontra mais no fato de que o artista está propondo uma experiência não linear, que não se fecha em um único sentido. O caráter múltiplo do aspecto afetivo surge, justamente, da recepção dessa proposta e de como ela se conecta com o conjunto de referências de cada espectador.

Sujeito E Objeto

O sujeito consciente de seu papel ativo na obra pode ser mais um dos objetos que constituem a obra para o artista, que por sua vez pode ser o sujeito implícito na obra ao mesmo tempo em que se torna um dos objetos de conexão entre o espectador e a experiência. A própria obra pode ser uma objetivação, do ponto de vista técnico, de aspectos subjetivos do artista.

Arte E Tecnologia

Como já foi explorado anteriormente, ao mesmo tempo em que a arte parece se render aos determinismos tecnológicos e experimentações de novos dispositivos que surgem a todo instante, observa-se uma prática artística que utiliza a tecnologia como mais uma ferramenta a serviço de algo maior: a experiência. Talvez o caminho seja o caminho do meio, marcado por uma troca contínua, onde os aspectos artísticos podem dar inúmeras formas aos usos tecnológicos e as possibilidades tecnológicas acentuam as experimentações artísticas.

Pré E Pós-Cinema

Ao identificar os dispositivos das instalações interativas, podemos relacionar algumas experimentações contemporâneas com experimentações cinematográficas anteriores, como, por exemplo, a execução ao vivo de sons que dialogavam, no momento da apresentação na sala de cinema, com as imagens projetadas na tela. Nas instalações contemporâneas também há este diálogo entre elementos da obra previamente produzidos e as interferências que acontecem no momento de sua experimentação, possibilitadas por diversos dispositivos. O importante aqui é estabelecer essa continuidade de experimentações, a partir do surgimento de novos dispositivos, que vão afetando tanto as formas de se produzir quanto as formas de se receber uma obra artística.

A partir principalmente do conceito de dispositivo trabalhado por Foucault (2007), como aquilo que distribui e controla as atividades, podemos localizá-lo no processo de transformação do espectador em *espectador performer*. O dispositivo, enquanto um sistema heterogêneo e conjunto de arranjos, rearranjos e ressignificações de elementos que levam à reconfiguração e criação de dinâmicas próprias, estabelece-se como um elemento estratégico a partir da intenção do artista. O dispositivo distribui e controla as atividades, que no caso das instalações interativas abordadas nesta pesquisa são enquadradas dentro de uma liberdade gestual que cria uma situação de experimentação e efeito estéticos. O que pode ser observado nestas instalações é uma

espécie de relação de contrato que posiciona o espectador. O *espectador performer* aceita as leis de ação estabelecidas pelo dispositivo e o dispositivo aceita a liberdade gestual do *espectador performer*, pois o que seriam linhas de fuga, já estavam previstas dentro do funcionamento da obra, que estimula a emergência do ato performático no espectador.

O dispositivo deve dar conta dos restos, das exceções, transformando-os em elementos constituintes da obra. O que se evidencia é o princípio de conexão de suportes técnicos com gestos humanos, que são decompostos e ressignificados, permitindo uma existência criativa do *espectador performer* dentro da obra. Ao mesmo tempo, o *espectador performer* busca de certa forma adequar seu comportamento ao dispositivo, pois consegue compreender certas limitações e regras que direcionam seus gestos e fazem a obra “funcionar”. Ele entende que está participando de um jogo e de certa forma condiciona suas ações àquele dispositivo que foi criado, ao mesmo tempo em que se vê implicado na transformação da obra e no efeito estético que pode provocar. Ele sabe que pode deixar sua marca e, dentro de uma situação de visibilidade e de auto exposição, busca sua singularidade performativa.

2.3.3.1 - Dispositivos na instalação interativa *Try On*

Na instalação interativa *Try On*¹⁷, na qual um provador de roupas é transformado em “provador de imagens”, uma cortina com buracos separa o *espectador performer* dos outros espectadores, ao mesmo tempo em que permite que ele seja observado. O *espectador performer*, no momento de sua experimentação, pode interagir com sua própria imagem no espelho, com a sequenciação de imagens projetadas em seu *corpo interface* e com os outros espectadores que o espiam e que se transformam em *voyeurs* (FIG 16).



FIG 16 - Instalação *Try on* (voyeur)

¹⁷ Criada e produzida em 2002 por Fernanda Gomes, Sofia Chouza e Andrea Sabaté durante o *Master en Creación y diseño en sistemas interactivos* promovido pelo MECAD / ESDI em Barcelona.

Segundo Boissier (2008), se o cinema interativo permanecer na tradição cinematográfica, um dos caminhos que se apresentam é a exploração do jogo entre as imagens. Quando o cinema é trabalhado em sua configuração digital, uma série de variabilidades pode ser descoberta e a interatividade pode ali se infiltrar. Na instalação interativa *Try On*, percebemos a interatividade infiltrada em dois dispositivos próprios do cinema: a superfície de projeção, que é a superfície do corpo do *espectador performer* e a montagem das seqüências, que é estabelecida pelo seu comportamento. Uma web cam rastreia a imagem captada e possibilita a identificação de mudanças na área sensível, programada previamente. Através de uma captação simultânea dos movimentos de pés e mãos, identificados na área de registro, é possível disparar, através do projetor conectado ao computador, sucessões de imagens relativas¹⁸ a cada sub-área. Cada pessoa que entra no provador estabelece o seu próprio jogo de movimentos, imagens e durações, criando, executando e assistindo, simultaneamente, sua própria performance.

Kátia Maciel (2006) evidencia o surgimento de uma “estética da interrupção”, que corresponde à possibilidade de acesso de input e output em tempo real, ou seja, a imagem passa a ter a capacidade, através de dispositivos tecnológicos, de identificar a presença do espectador e responder à sua participação. Segundo a autora, o sentido da discussão sobre o dispositivo, abordado inicialmente no experimentalismo cinematográfico, migrou para as experiências visuais, sonoras e sensoriais. Outro termo trazido à tona pela autora é o conceito de “transcinema”, no qual a imagem é pensada para gerar ou criar uma construção de espaço-tempo cinematográfico, onde a presença do *participador*¹⁹ ativa e altera a sequenciação. Nesse tipo de experiência o *participador* “produz a própria montagem, define velocidades, cores, diálogos em um fluxo combinatório, experimentando sensorialmente as imagens espacializadas de múltiplos pontos de vista” (MACIEL, 2006: 71). Ao contrário do espectador renascentista, que está diante de, o *participador* vai para o meio da obra, experimentando suas dimensões multitemporais, multiespaciais e descentradas.

¹⁸ Imagens que já foram descritas anteriormente.

¹⁹ A autora opta pelo conceito de *participador* desenvolvido por Hélio Oiticica.

2.3.3.2 – O processo da instalação *Não sei ser rótulo*

A instalação *Não sei ser rótulo*, em etapa de produção, encontra-se justamente no momento de organização dos elementos que fazem parte de seu sistema dispositivo. A instalação consiste em um ambiente físico concreto, uma grande “caixa interativa” que será instalada em espaços públicos que servem de lugares de passagem.

Os transeuntes urbanos, ao passarem pelo local onde a caixa está instalada, deparam-se com uma televisão que exibe a imagem de quem está caminhando no corredor interno da caixa. O transeunte, que já se transformou em espectador no momento em que parou e começou a observar a tela da televisão, não sabe o que acontece, só consegue perceber o comportamento do *espectador performer* que está ali dentro.

Ao entrar no espaço interno da caixa, o espectador se depara com uma passarela, identificada por um tapete vermelho, e a projeção em tamanho natural de uma platéia entediada (FIG 17).



FIG 17 - Instalação *Não sei ser rótulo* (antes da participação)

A partir do momento em que começa a caminhar, ele provoca uma reação na imagem da platéia, que começa a aplaudi-lo, estimulada por seus movimentos (FIG 18).



FIG 18 - Instalação *Não sei ser rótulo* (durante a participação)

Quando a imagem se altera pela ação do espectador, espera-se que ele próprio seja estimulado, adequando-se ao estado provocativo da platéia e transformando-se em *espectador performer*. Nesse momento, o espectador que está do lado de fora também se transforma em platéia, sem saber o que está estimulando o comportamento de quem está dentro da caixa, pois a câmera apenas capta seus movimentos, sem mostrar a platéia projetada.

Neste momento de produção as linhas de fuga estão sendo trabalhadas. O sistema dispositivo que capta a presença consiste em uma web cam conectada ao computador, que, conectado ao projetor, possibilita a mudança da imagem em tempo real. E se o *espectador performer*, após a mudança da platéia, voltar atrás? E se ele não se sentir estimulado pela mudança da projeção? A partir destes questionamentos, algumas opções já foram feitas: no caso dele voltar atrás, a platéia também volta ao seu tédio; para estimular ainda mais a sua atuação haverá um “crescendo” na atuação da platéia, que se transformará praticamente em uma torcida de futebol, clamando pela sua performance.

No caso desta instalação, o *espectador performer* se sente observado por duas platéias: a platéia indireta, formada pelos espectadores que o observam do lado de fora e a platéia direta, formada por imagens da platéia projetada que o estimula do lado de dentro.

2.3.3.3 – A experimentação em *Crepúsculo dos Ídolos*

Após a observação do processo de recepção de sua instalação *Crepúsculo dos Ídolos*, o autor Jarbas Jacome percebeu que ainda não tinha pensado, pelo menos de uma forma mais consciente e intencional, sobre as contínuas transformações e experimentações que poderiam ocorrer após os encontros possibilitados pela instalação. No início ele teve um pouco a perspectiva de um cientista da computação ou engenheiro de software, pois quando via os *espectadores performers* se surpreendendo enquanto interagiam com a instalação, sentia algo do tipo "passou no teste", "o programa funciona", etc. Mas essa observação passou a ser mais interessante quando eles começaram a expressar o que sentiam, quando estimulados pelos dispositivos da obra. O autor então se surpreendeu ao saber, por exemplo, que algumas pessoas sentiam medo ao ver suas próprias imagens na TV. Outras, ao se sentirem expostas e pouco à vontade, reagiam ao dispositivo de formas específicas para evitar que as imagens da TV fossem

substituída pelas suas próprias imagens. Estes “tipos” de *espectadores performers* não aumentavam muito a voz, preferindo apenas distorcer as imagens e não chegar ao momento de “ocupação do outro lado da tela”.

O controle que o autor identificava era sobre alguns parâmetros relacionados ao processo de distorção e transferências das imagens. Por exemplo: o quanto a voz da pessoa é capaz de distorcer a imagem. Se o autor aumenta esse parâmetro, a velocidade de mudança da imagem aumenta. Segundo ele, esse tipo de parâmetro ajuda o *espectador performer* a chegar onde “se espera” que ele chegue, ou seja, a descobrir que em um determinado momento sua imagem substitui a imagem do canal de acordo com a intensidade e insistência de um som produzido por ele.

Um aspecto evidente da obra é a criação de situações de interlocuções a partir das intervenções nas imagens produzidas nos monitores. Os *espectadores performers* se percebem de outra forma, com suas imagens alteradas pelos efeitos dos dispositivos, ocupando o lugar central da tela. O autor afirma que viu muitas vezes os participantes da experiência brincando entre si e com o fato de estarem aparecendo nas TVs como artistas (FIG 19). Em outras situações, muitos brincaram com o fato de aparecerem logo depois de algum artista famoso. Outros jogavam com as imagens, aparecendo e desaparecendo. Outros ainda interagiam com os atores e apresentadores que apareciam nas TVs, agindo como se fossem os diretores ou dubladores.



FIG 19 - Instalação *Crepúsculo dos Ídolos*, Jarbas Jacome

2.4 - Espectador e espectador: a necessidade de interlocutores

Como o olhar se movimenta em uma instalação interativa e se relaciona com os comportamentos dos espectadores que a compartilham? Como o olhar do outro interfere nesse tipo de ambiente, onde a obra se apresenta como espaço de trocas? Mais do que uma troca de olhares, podemos perceber uma troca de ações e experiências, que se

contaminam e se estimulam, gerando um rico processo de recepção da obra. Pode ser desenhado um círculo do olhar do espectador, que primeiramente vai da obra para o outro que a experimenta e, no momento da própria experimentação, volta-se para si ao mesmo tempo em que percebe os espectadores que o assistem. Aí se evidencia uma experiência coletiva determinada pelos olhares e ações de seus participantes. Existe um momento de passagem do espectador para o *espectador performer*, que passa a ter mais visibilidade que a obra, quando se projeta em um âmbito comportamental, produzindo várias figuras de si mesmo, a partir do lugar que ele ocupa na obra de arte.

Como a Arte e a Comunicação estão cada vez mais convergentes, é fundamental lançar uma luz sobre a troca entre os participantes da obra e as relações entre eles enquanto interlocutores de uma situação comunicacional. As inúmeras possibilidades de leituras e reações à obra fazem dela um verdadeiro processo. Como obra interativa, é a própria instalação que muda no seu existir sensível aos olhos de todos e não somente na interpretação individual de quem a experimenta. O termo leitura, definido anteriormente por Certau (1997) como “processo silencioso” e “ponto máximo da passividade” é ultrapassado por uma nova atividade, pois esta leitura²⁰ provoca um efeito real sobre a obra. Uma das condições para que se instale uma retroação participativa entre a obra e o *espectador performer* é a disponibilidade perceptiva e expositiva deste último. Como dizia Duchamp, “É o observador que faz a obra”. Participar é inicialmente ver de outra maneira, ver para fazer obra.

A necessidade de outros interlocutores é própria da contemporaneidade, que assiste ao surgimento de novas formas de sociabilidade criadas por dispositivos técnicos, assim com a uma socialização do mundo sensorial e do aparelho perceptivo dentro de um fenômeno de excesso de presença. É a consciência da presença do outro e a sensação constante de que estamos sendo observados que faz com que nossos comportamentos sejam alterados. A partir do momento em que o sujeito é pensado em suas multiplicidades, observa-se uma espécie de simulação da espontaneidade, dentro do processo de ser e ser visto, ajudando a construir identidades. Novas formas de estar junto e novas ligações criadas entre sujeitos na ordem do sensível parecem ser bem expressivos em instalações interativas que incitam o comportamento performático. Este

²⁰ “De fato, a atividade leitora apresenta, ao contrário, todos os traços de uma produção silenciosa: flutuação através da página, metamorfose do texto pelo olho que viaja, improvisação e expectativa de significados induzidos de certas palavras, intersecções de espaços escritos, dança efêmera” (CERTAU, 1997: 49).

tipo de situação social acaba criando formas sensíveis articuladas pelos sujeitos implicados em seu processo. O sujeito não pode existir separado do coletivo e isso também acontece no ambiente artístico, onde observamos singularidades cooperantes em rede, que não podem estar desconectadas.

Segundo Diana Domingues (2002), estamos imersos em uma verdadeira revolução antropológica, com outras formas de existir, relacionadas a tecnologias numéricas, a interfaces e redes. Os sistemas interativos oferecem rituais antropológicos mediados por tecnologias que ampliam a comunicação humana e propiciam relações somente experimentadas quando estamos “conectados”.

2.4.1 - O viés relacional dos espaços

Leonor Arfuch (2002) identifica uma configuração atual dos espaços sem limites nítidos, sem incumbências específicas e submetida a constantes experimentações. Está em jogo o próprio lugar da conversação social – o trabalho, o lar, os lugares de pertencimento. À nossa percepção está agregado um caráter experimental que se desvincula do campo institucionalizado da arte ou abstrato da filosofia e que só se realiza em sua complexidade se consegue se manter próximo da vida ordinária. Uma instalação interativa se apresenta, também, como lugar em que o sujeito é concebido pelo seu viés relacional, produzido na ação de afetar e ser afetado pelo outro através da mediação dos materiais significantes que o cercam e com os quais lida cotidianamente, aberto ao acontecimento e ao imprevisível.

Nessa perspectiva, a análise relacional trata das interações que se dão por meio do dispositivo, vistas como processo de influências mútuas que os participantes exercem uns sobre os outros na troca comunicativa e também como o “lugar em que se exerce esse jogo de ações e reações” (MAINGUENEAU, 2004: 281). A interlocução, por sua vez, é retomada aqui para evidenciar como os parceiros se acham mutuamente implicados nos discursos da mídia. É um círculo contido no relacional. Processos interativos vão de encontro ao jogo de reconhecimento recíproco do cotidiano e à produção de interpretações, construção de modelos mentais, paradigmas, perspectivas, crenças e pontos de vistas constituídos de elementos cognitivos²¹. Cabe então ao autor

²¹ Segundo Schaeffer (2002: 26-30), a conduta estética é uma estrutura intencional definida pelos seguintes elementos: a) ela comporta uma dimensão cognitiva que não se distingue inteiramente da nossa relação cognitiva “banal” com o mundo; b) ela está assentada na percepção comum do mundo (e não

da instalação interativa criar estímulos para que sua obra seja efetivamente um espaço de experiência e de relação entre seus participantes.

A relação entre arte e vida pressupõe bem mais do que uma operação de leitura ou apropriação (termo caro às práticas artísticas contemporâneas), pois se materializa através da experiência do outro, atravessando-a, reconfigurando-a, potencializando-a. O suporte da instalação interativa não participa apenas como registro ou reprodução, mas participa do acontecimento. O que a instalação interativa possibilita não é simplesmente “o comunicar”, mas o compartilhamento de experiências, o encontro.

2.4.2 - O viver junto e a ascensão do conceito de performance

As instalações interativas abordadas nesta pesquisa procuram permitir, dentro de seus sistemas de dispositivos e de suas dinâmicas de recepção, que cada *espectador performer* tenha seu próprio passo no ritmo coletivo, seu tempo específico inserido na pulsação de todos, aproximando-se da projeção de Barthes (2003), que imaginou uma vida coletiva compatível com a liberdade de cada um. O autor questiona como uma sociabilidade sem alienação é possível e cria a expressão “idiorritmia”²² para definir toda comunidade em que o ritmo pessoal de cada um possa ter a sua vez. Barthes indica que o poder exige a repressão e a coação de um ritmo sobre o outro, como uma mãe que faz o filho pequeno andar no seu passo, forçando-o e arrastando-o pela rua. A “idiorritmia” de Barthes fantasia uma comunidade em que cada um vive seu ritmo, uma comunidade que acolhe os vários ritmos, em um fluxo de elementos singulares que coincidem e se reagrupam em suas passagens e cruzamentos. Um viver junto que não se estabelece na homogeneidade, mas que se permite várias modalidades de encontro, que se desregula, concorda e se engendra na fluidez aleatória dos tempos e dos episódios.

Segundo Peter Burke (2004), historiadores, sociólogos e antropólogos estão substituindo a noção de *roteiro social* para a de *performance social*. Ou seja, a noção de regra cultural fixa deu lugar à idéia de improvisação. Enquanto surge uma idéia

científica ou reflexiva); é o mundo que “age” sobre nós, isto é, que nos afeta e nos obriga a ajustar nossas representações a ele; c) quando nos entregamos a uma conduta estética, nossa atividade cognitiva torna-se fonte de prazer; d) aquilo que constitui o objeto de nossa atenção cognitiva é dotado de propriedades que lhe concedemos não através de uma crença ou de um julgamento, mas por meio dos afetos; e) a conduta cognitiva é uma conduta interessada: sua natureza apreciativa e valorativa está ancorada, em última instância, na economia de nossos desejos. (In GUIMARÃES, César G.; FRANÇA, Vera R.V. (orgs.). *Na mídia, na rua*. Belo Horizonte: Ed.Autêntica: 2006: 98 e 99.)

²² Barthes trabalha a noção de idiorritmia a partir do estudo das formas de vida comunitária, principalmente nos mosteiros.

antropológica mais geral de cultura como uma série de receitas para a realização de atos performativos, os lingüistas falam de *atos de identidade* para enfatizar o fato de que a linguagem não só expressa como cria, ou ajuda a criar identidades.

Na década de 1980, a idéia de *performance social* assumiu um significado mais amplo, deixando de ser apenas interpretação ou expressão para ter um papel mais ativo, criando um novo significado a cada ocasião. Peter Burke considera o “ocasionalismo” mais do que um deslocamento de um determinismo social para a liberdade individual. O autor destaca a importância relativa da invenção individual e da coletiva, e das maneiras como funciona a criatividade coletiva por meio de uma recepção criativa. Movimentos se distanciam de reações fixas, segundo regras, e caminham em direção à noção de respostas flexíveis, de acordo com a situação.

Jacques Rancière (2005) utiliza o termo *partilha do sensível* para dizer que a partilha significa duas coisas: a participação em um conjunto comum e, inversamente, a separação, a distribuição em partes específicas e exclusivas. Segundo o autor:

Pela noção de fábrica sensível pode-se entender primeiramente a constituição de um mundo sensível comum, uma habitação comum, pelo entrelaçamento de uma pluralidade de atividades comuns. Mas a idéia de uma partilha do sensível implica mais. Um mundo ‘comum’ não é nunca simplesmente o ethos, a estadia comum, que resulta da sedimentação de um determinado número de atos entrelaçados. É sempre a distribuição polêmica das maneiras de ser e das ‘ocupações’ num espaço de possíveis. A partir daí é que se pode colocar a questão entre o ‘ordinário’ do trabalho e a ‘excepcionalidade’ artística. (RANCIÈRE, 2005: 63-64)

Esta idéia do comum de Rancière aparece nas aberturas que surgem a partir das redistribuições dos lugares e temporalidades, de corpos que reivindicam ocupar outros lugares e ritmos diferentes que lhes eram assinalados. Novas figuras do sentir, do fazer e do pensar, assim como novas relações entre elas e novas formas de visibilidade desta rearticulação são demandados e engendram novas formas de subjetivação, ou seja, de se construir e de se expor nos espaços. Se o comum aparece nos interstícios, ele não é exatamente dado por essas figuras, mas no *entre* que indica o processo que desregula e opera outras subjetivações. Segundo Rancière, a diferença é reivindicada no interior de uma “figura de comunidade”, uma subjetivação que a redesenha, porque a experiência inédita não poderia ser incluída nas partilhas existentes sem fazer estilhaçar as regras de inclusão e os modos de visibilidade que as ordenava. Para o autor, o paradigma moderno, da separação das esferas da experiência, de sua

especificidade e da hierarquia dos gêneros, é ilusório. Tornar visível essa ilusão é colocar em evidência a partilha do sensível.

A arte é uma reconfiguração da cena do visível, da relação entre o fazer, o ser, o ver e o dizer. O *espectador performer* que surge nas instalações interativas seria aquele que, entrando na cena da arte, quer se abrir à exterioridade, ser receptivo à sua diferença, alterar-se com ela. Recriando-se incessantemente diante e a partir de um outro.

A instalação *Dis-Communication machine* (FIG 20) do artista japonês Kazuhiko Hachiya, apresenta uma situação de compartilhamento possibilitada por uma mediação maquínica. Através de dispositivos colocados em asas nas costas do corpo, dois participantes trocam suas perspectivas visuais em situações em que um vê coisas do caminho do outro. O mesmo procedimento é por ele usado nas ações de jogar cartas com as cartas do outro, comer vendo a comida do outro, entre outras experiências e inversões de identidades. O importante, neste jogo de olhares e imagens, são as trocas das ações dos espectadores no momento da participação da obra em situações triviais, como se deitar, jogar, comer, etc.



FIG 20 - Instalação *Dis-Communication machine*, Kazuhiko Hachiya

Nicolas Bourriaud (2006) defende a tese de que, em um mundo em que a comunicação engole os contatos humanos em espaços de controle, transformando os laços sociais em produto, a arte se reafirma como um terreno rico de experimentações sociais, criando micro-utopias de proximidade, micro-territórios relacionais. A arte se volta então para a constituição de modelos de sociabilidade. Para o autor, a partir dos anos 90, a prática artística se tornaria predominantemente “relacional”, na qual o artista transforma a própria esfera das relações inter-humanas em obra de arte. A obra se apresenta agora como uma duração para se experimentar, como uma abertura possível a trocas ilimitadas.

A cidade permitiu e generalizou a experiência da proximidade, praticamente impondo um “estado de encontro”. O regime de encontro intensivo, uma vez transformado em regra absoluta da civilização, terminou por produzir suas correspondentes práticas artísticas: uma forma de arte que parte da intersubjetividade e tem por tema central o “estar junto” e a elaboração coletiva do sentido. A arte contemporânea mostra que só há forma no encontro, na relação dinâmica que uma proposta artística mantém com outras propostas, sejam elas artísticas ou não. Por isso Bourriaud afirma que hoje não se pode falar de “forma”, mas de “formações”. (BOURRIAUD, 2006: 20). Segundo o autor, a forma só toma consistência e adquire uma existência real quando põe em jogo as interações humanas. A forma de uma obra de arte nasce de uma negociação e, através dela, o artista estabelece um diálogo. A essência da prática artística residiria assim na invenção de relações entre sujeitos.

Neste espaço de encontros, segundo Giorgio Agamben (2005), o rastro do autor se encontra somente na singularidade de sua ausência. O autor apenas está presente na obra enquanto gesto que torna possível a expressão, na medida em que ele instaura um vazio central. O autor não cessa de se fechar na abertura que ele mesmo cria. O autor não é a expressão de sua individualidade, é a testemunha e a garantia de sua própria ausência na obra. O espectador, por sua vez, coloca de novo esse testemunho, e entra em relação na obra, criando seus próprios gestos, aquilo que permanece inexprimível em cada ato expressivo.

3 – POSSIBILITANDO EXPERIÊNCIAS

3.1 – A participação efetiva do espectador

Em 1952 John Cage apresentou sua composição musical 4'33" na qual, durante o intervalo temporal que dá título à obra, os ruídos ocasionais do público na sala de audição se somaram ao silêncio do intérprete. Seu autor privilegiou o acaso e a participação da platéia como elementos construtivos em sua produção. Improviso, fluidez e efemeridade foram incorporados positivamente a um processo criativo que incluía o público como colaborador e autor.

A partir dos anos 50, a arte passou a elaborar o conceito de obra a partir da situação que possibilitava para os espectadores. Era instituída assim uma nova tendência “que insiste mais sobre a produção do que sobre o produto e que tenta desconstruir o processo de criação a fim de tornar manifesta sua íntima e mutante estrutura, sua gramática” (COUCHOT, 2003: 103). A instalação se torna então um modo de apresentação artística muito praticada pela arte minimalista, pela pop art, pela arte conceitual e por outras tendências da época.

Nos anos 50 e 60, alguns alunos de Cage se lançaram em propostas e experimentações que apresentavam alternativas aos padrões estabelecidos como artísticos. Em Nova Iorque eles se encontravam em saraus domésticos para desenvolver trabalhos que reuniam linguagens e sensibilidades sob uma nova perspectiva que se afastava da burguesia consumidora, da autoria e das instituições artísticas legitimadoras - galerias e museus. Estas práticas foram bem recebidas por artistas como Yoko Ono e George Maciunas, que formularam textos e formaram um grupo de ações batizado por Maciunas de *Fluxus*, para que se desviasse de convenções indicadas pelo sistema e mercado da Arte.

Assim, no início dos anos 60, em um processo coletivo e democrático que propunha que qualquer pessoa poderia ser artista e contrário ao que habitualmente se designava Arte, os artistas do *Fluxus* experimentaram uma criatividade aberta e acessível, impregnada de humor e atividades lúdicas, incluindo a participação do público como elemento artístico.

O princípio de *incrustação* ou *inclusão* orientou a produção de obras marcadas pela troca com o objeto artístico, e podia ser encontrado principalmente nas poéticas participacionistas dos anos 60, inspiradas nas teorias de Duchamp, que introduziram a

ação do espectador participante em tempo real, sintonizados com a superação da arte como objeto e direcionados à idéia de “processo a ser vivido” (DOMINGUES, 1997: 23). A idéia e a experiência da obra se tornam então mais importantes que o objeto produzido, como afirmou Hélio Oiticica:

O que seria então o objeto? Uma nova categoria ou uma nova maneira de ser da proposição estética? A meu ver, apesar de também possuir estes dois sentidos, a proposição mais importante do que objeto, dos fazedores do objeto, seria a de um novo comportamento perceptivo, criado na participação cada vez maior do espectador, chegando-se a uma superação do objeto como fim da expressão estética. Para mim, na minha evolução, o objeto foi uma passagem para experiências cada vez mais comprometidas com o comportamento individual de cada participante: faço questão de afirmar que não há aqui a procura de um novo condicionamento para o participante, mas sim a derrubada de todo condicionamento para a procura da liberdade individual, através de proposições cada vez mais abertas ²³.

A diluição da distinção entre objeto e prática, produção e recepção, evidencia justamente uma fluidez e uma imprecisão das fronteiras entre as categorias artísticas, entre os campos da experiência e entre as posições da obra, do artista e do espectador. Esta indefinição implica principalmente a transformação do papel do espectador e a reivindicação da sua proximidade, de sua percepção corpórea e do tempo como uma vivência particular, a partir da duração de sua experiência.

A idéia hierárquica do ato artístico, mumificado no museu, foi questionada por Duchamp, que trouxe a proposta da “antiarte”, repotencializando o coeficiente criativo do indivíduo e dissolvendo os padrões estéticos. Foi fundada então uma ética que privilegiava a liberdade, a auto-invenção e o auto-desprendimento. Em suas intrigantes contravenções, Duchamp estava evidenciando de forma irônica que, assim como qualquer imagem tem caráter de signo por ser uma forma de representação, qualquer objeto também tem uma natureza sógnica ou quase-sógnica que lhe é própria, ditada por sua funcionalidade (KAYE, 2000). Do mesmo modo que uma palavra muda de sentido quando deslocada de um contexto para o outro, também os objetos encontram a consumação de seus significados em seus usos, sempre contextuais. Duchamp então começou a colocar no museu partes de objetos encontrados na rua: roda de bicicleta, porta-garrafas, vaso sanitário, etc. O que passava a ser valorizado não era o

²³ OITICICA, 1967 *apud* JACQUES, 2003: 112.

procedimento técnico, mas o puro ato mental, uma atitude diferente em relação à realidade.

Oiticica propôs uma espécie de superação desta idéia, levando o espectador a explorar a própria fonte da linguagem, ou melhor, recapturar a linguagem em sua fonte. Tirando da arte seu fim estético, o artista a liberou para se assumir como objeto de experiência, anunciando, inclusive, a instituição da autoria.

3.1.2 – As experiências Neoconcretas brasileiras

No início da década de 50, Hélio Oiticica fazia parte do Grupo Frente, de onde saíram vários artistas neoconcretos: Lygia Clark, Lygia Pape, Mário Pedrosa, Aluísio, Carvão e Franz Weissmann. Segundo Ronaldo Brito (1999), o Neoconcretismo representa a continuidade de uma leitura construtiva da arte, que começou a se abrir para uma consciência inteligente dos processos de produção, para uma investigação dos meios que eram colocados em ação enquanto linguagem e sistema de significação. As tendências construtivas se apresentaram como respostas possíveis no plano de produção e no plano de ação cultural a uma ruptura no meio da própria inteligência do trabalho de arte e no modo de sua inserção e circulação social. “Tratava-se não apenas de transformar procedimentos, métodos e teorias de produção, mas também de repensar uma atividade cuja inserção social já não se fazia mais ‘naturalmente’” (BRITO, 1999: 14).

As tendências construtivas combatiam a “irrealidade” própria do antigo estatuto da arte e estabeleciam uma participação ativa na vida e no ambiente. O interesse dos artistas brasileiros pelas formulações construtivas significava de certo modo um primeiro contato mais articulado e inteligente com as transformações operadas pela Arte Moderna nos esquemas dominantes. Ao romper o esquema representacional vigente, a Arte Moderna deslocou o eixo de observação tradicionalmente fixado para o sujeito-artista, não girando mais em torno da relação artista-arte. Não se estava mais no campo da criação, mas no âmbito da invenção. O jogo que o artista estabelecia consistia em manipular inventivamente formas, estabelecer processos que forçassem o espectador a romper os esquemas convencionais de percepção e exercitar-se na nova ordem proposta.

Como seqüência do movimento concreto e como seqüência da penetração das estéticas construtivas, o Neoconcretismo se movia com facilidade em seu campo de ação. O fato de ser formado por artistas de classe média alta, desligada das pressões do

mercado artístico e isolada pela defasagem cultural do ambiente onde operava, possibilitou que o Neoconcretismo produzisse uma série de experiências de laboratório. Além disso, o passado construtivo permitia a estes artistas uma segurança suficiente para que questões mais avançadas surgissem, produzindo rupturas. Se o Concretismo foi a fase dogmática e de implantação, o Neoconcretismo se apresentou como a fase de ruptura e de choques no processo de adaptação brasileira. “Vértice e ruptura” da tradição construtiva brasileira, o Neoconcretismo tinha como projeto renovar a vanguarda construtiva. “Os agentes neoconcretos prescreviam, assim, o terreno de sua prática e se dispunham a analisar os seus elementos de modo autônomo: a arte não podia ser instrumentalizada, e sim compreendida como atividade cultural globalizante, que envolvesse o conjunto da relação do homem com o seu ambiente” (BRITO, 1999: 65).

Para Ronaldo Brito, o desejo neoconcreto ia além do desejo tradicional das tendências construtivas. A consciência perceptiva concreta era considerada como reducionista para o desejo neoconcreto de uma arte com intenções fenomenológicas mais amplas. O projeto neoconcreto estava associado à proposta de ativar o relacionamento do sujeito com o trabalho e permitir múltiplas possibilidades da leitura, abertas no tempo. As gravuras de Lygia Pape e as esculturas de Amílcar de Castro, por exemplo, trabalhavam o tempo como virtualidade, tratando-se de algo que deixava em suspenso o tempo de produção de modo a permitir a intervenção do espectador quase no sentido de completar os trabalhos e recriá-los. Foi o início de um processo que levaria alguns artistas neoconcretos a radicalizar a participação do outro, em direção ao que Oiticica chamou de “vivências”. Enquanto o tempo concreto é operacional e objetivo, o tempo neoconcreto recupera e repotencializa o vivido, sendo precursor das tendências nos anos 60 que tentavam abolir a distância entre a arte e a vida.

Os “agentes neoconcretos” se lançavam na tarefa de mobilização total do espaço, tomando-o como um elemento não-metafórico. O artista neoconcreto não abordava propriamente o espaço, ele o experimentava, vivenciando-o e atuando contra o relacionamento tradicional entre observador e obra. “O desejo neoconcreto se opunha ao modo de relação vigente com a arte e ao processo de leitura estabelecido: contra a passividade, o convencionalismo, o platonismo da fruição ‘normal’, buscava tensioná-la, explodi-la em seus limites tradicionais” (BRITO, 1999: 81).

Uma mobilização mais ampla e explosiva era resultado do esforço neoconcreto não só na esfera da produção. A proposta era ativar uma circulação intensa do desejo do

observador que se transforma em participante, ou *participador*, segundo o conceito de Oiticica. Havia, portanto, a busca por uma redefinição da operação artística e de seu relacionamento com o espectador. Uma das principais características do Neoconcretismo foi a sua posição crítica sistemática diante dos suportes, mecanismos e ideologias da arte como eram apresentadas.

Segundo Ronaldo Brito, há no Neoconcretismo uma violência, uma margem de aceitação do aleatório, um experimentalismo, uma abertura ao excesso. Algo ali explodia os limites da racionalidade e da inventividade da tradição construtiva. Este “algo” se manifestava no processo empreendido pelo Neoconcretismo de rompimento das categorias a arte. No âmbito da escultura, as iniciativas de Lygia Clark que aboliam o suporte que isola a peça do espaço circundante e “platoniza” suas relações com o espectador, são provas de uma atenção crítica às formas vigentes. Com seus “Bichos” (FIG 21), a artista buscava uma inserção diferente do trabalho de arte no real. A proposta fenomenológica neoconcreta representava então um convite a uma participação distinta do trabalho de arte no espaço humano, buscando uma inserção no real que pretendia transformar o espectador em elemento ativo, desligado da passividade da contemplação.

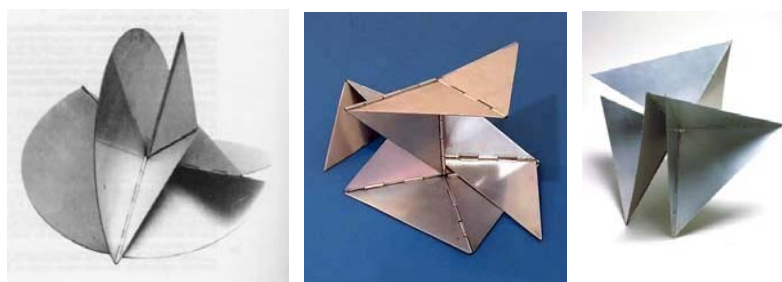


FIG 21 - *Bichos*, Lygia Clark

3.2 - A experiência estética na produção e na recepção

A partir das considerações de John Dewey (1980) sobre a experiência estética, pretende-se traçar uma nova relação entre ato e objeto expressivos que constituem a obra de arte contemporânea. Nesse contexto, a experiência se torna uma espécie de prova endereçada aos sentidos, previamente estruturada pelo artista, comprometido com o processo experimental. No caso das instalações interativas que se encontram no centro desta pesquisa, a experiência mediada pela técnica, segundo projeções de Benjamin, apresenta um caráter híbrido, pois engloba dispositivos, práticas e improvisos. Dentro

desse recorte, sujeito e obra saem transformados, a partir da idéia da totalidade que envolve experiência e experimentação.

O ponto de vista, mais subjetivo, é então substituído pelo ponto de existência, mais expositivo, uma vez que a situação de presença no espaço da obra representa uma inibição do tempo íntimo. O sujeito se apresenta então como ponto de interseção e interface, onde a obra pode encontrar uma nova forma. O processo em si é muito maior que o sujeito, que vive pela mediação do ambiente e é instruído pela experiência. Percebe-se a organização dinâmica de um sistema em contínua transformação, potencializada pela estruturação prévia do artista, que busca um caráter performativo, pragmático e proposicional para definir a sua obra. Este tipo de relação, mesmo sendo estruturado e mediado pela técnica, apresenta-se como uma relação orgânica, onde as partes vão se integrando e não existe uma pré-determinação do fim do processo, que na verdade não se concretiza. As condições da experiência conduzem para um fim, que é a própria estrutura aberta da obra, permitindo oscilações, indefinições e fluxos comportamentais dentro do sistema de dispositivos que foi criado especificamente para aquela situação de recepção.

A organização dinâmica que envolve o pólo da produção e o pólo da recepção se dá pela criação de uma situação que deve ser experimentada esteticamente pelo artista e pelo *espectador performer*, pois nenhum dos dois sabe exatamente a forma final da obra. O *espectador performer* aceita a maneira como a obra está ordenada. O artista, por sua vez, aceita e estimula os movimentos singulares que surgem no momento da recepção. A partir da provocação do ambiente da obra, um certo constrangimento inicial se torna o meio de elaboração comportamental no momento de presentificação, nessa espécie de coerção que resulta em um acontecimento. Segundo César Guimarães:

O que é específico da experiência estética é o fato de a comunicação de experiências se realizar por meio de *performances artificiais*: ‘o objeto artístico torna-se o *medium* de uma *presentificação* de experiências’, sem que ele mesmo esteja inserido em um contexto de experiências determinado: são aqueles que se engajam na experiência estética que se servem desse *medium* para tomar consciência de suas próprias experiências. (GUIMARÃES, 2006: 16)

Acontece então um recorte, uma seleção e organização de ações, que faz parte do processo de entrelaçamento do eu com os objetos do mundo, da relação entre os conjuntos fechados, representados pelos dispositivos da obra, com os conjuntos abertos, representados pelas respostas a estes estímulos. Afinal de contas, este *espectador*

performer representa a instância de paixão e ação, ele não tem uma consciência pré-determinada antes de passar pela experiência. Ele não é o portador da experiência e sim de um dos elementos em relação.

Como já foi dito anteriormente, a construção estética do projeto de uma instalação interativa se dá não por uma questão de representação, mas de relação, pois os objetos em jogo convocam a ação do espectador, provocando muito mais movimentos de exteriorizações do que de interiorizações. É aí que percebemos a correlação entre a ação do sujeito e a estrutura intencional da obra. Observamos então o balanceamento entre o agir e o ser afetado, a organização interna dos elementos expressivos do objeto artístico e a implicação do *espectador performer* com estes elementos, convocando uma relação cognitiva.

A atitude que adotamos frente ao objeto artístico é consequência de sua organização expressiva, mas não pode ser totalmente pré-determinada, pois percebemos, no momento da apresentação, sua constituição pragmática performativa. O *espectador performer* pode então recompor e reconfigurar o universo que faz parte daquela obra, a partir da forma como é afetado. Nesse contexto, a situação comunicacional presente na experimentação de uma obra é um dos pontos fundamentais para a sua organicidade, principalmente a partir da constatação da formação de redes, interlocuções e respostas diferenciadas.

A comunicação (por em comum, interagir), está então no princípio da experiência estética. A noção de situação é resultado do conjunto formado pelo objeto expressivo, a constituição do ato e o sujeito afetado. Muito mais do que o objeto, a atenção é deslocada para a relação entre a obra e o sujeito, resultado de um domínio estratégico, uma anterioridade e uma formatação. Lyotard critica este tipo de estrutura, questionando como algo pode ocorrer a nós se ela foi programada. Entretanto, este tipo de programação, segundo Dewey, representa muito mais uma integração da experiência do que uma determinação. “... temos uma experiência quando o material experienciado segue seu curso até sua realização. Então, e só então, ela é integrada e delimitada, dentro da corrente geral da experiência, de outras experiências” (DEWEY, 1980: 89).

O que está em jogo é o acontecimento que surge a partir da confrontação entre sujeito e objeto expressivo e os atos expressivos singulares que surgem a partir daí. Mesmo sendo resultado de uma programação do artista, a obra consegue provocar uma série de experiências que conseguem estar implicadas nas características de cada um, seu modo de ser, de se movimentar e de se comportar. Afinal de contas, a obra é

incorporada. E se cada *espectador performer* tem um corpo, cada experimentação se torna uma obra.

O artista criador, como Umberto Eco já havia apontado (1988), é aquele que organiza o impulso e a situação criada pelo acontecimento é o meio de transformação. Dewey indica que o artista deve dimensionar o acontecimento e a forma como o sujeito deve ser apanhado, seguindo um princípio de continuidade da experiência e a recondução de um momento a outro. Uma mesma obra se torna um rico campo de recepção, a partir da maneira como é ocupada e experimentada. Tudo isso é possível devido a um desejo contemporâneo pela experiência, por essa idéia de conexão e colaboração própria da nossa época, além da tecnicização da presença humana, que passa a conviver de forma mais fluida com imagens, máquinas e outras presenças. Uma certa liberdade de atuação está relacionada a uma indeterminação do modo de estar, uma metamorfose comportamental contínua, bem típica da contemporaneidade. As diversas solicitações, manipulações e operações desencadeadas instituem uma participação que passa do mental para o real. A disponibilidade perceptiva e receptiva do espectador contemporâneo, faz de sua participação uma nova maneira de ver a obra, instaurando uma situação comunicacional.

3.3 – Participação artística e inclusão midiática

O processo de participação do espectador na obra artística é simultâneo ao processo de inclusão do espectador nas produções midiáticas, representadas pelos programas televisivos. Neste processo, o indivíduo comum “é chamado a ocupar o outro lado da tela, a passar de consumidor de imagens a ator de sua própria vida e de seu próprio cotidiano, naquilo mesmo que ele tem de mais corriqueiro e ordinário” (BRUNO, 2006: 140). O *mise-en-scene* passa do palco da produção cultural para o lugar da recepção: cada vez mais o espectador se torna o participante autêntico, aquele que é responsável pelo efeito de singularidade que as produções midiáticas tanto buscam e provocam. O espaço tradicionalmente ocupado pelo espectador se torna o alvo da câmera e uma fonte de candidatos para novos gêneros midiáticos, resultados de uma mistura de realidade, programas de TV, jogos e experimentos sociais. A desintegração da fronteira que separava as perspectivas internas e externas dos conteúdos midiáticos promove uma instrumentalização da audiência que se vê cada vez mais refletida na realidade que lhe é apresentada. Uma obsessão biográfica na mídia inclui cada vez mais

as histórias de homens e mulheres comuns. O gênero do *Reality Show* permite a atuação direta da vida na tela, praticamente eliminando uma mediação via representação que nos separava do acontecimento em seu estado “puro”. A mídia deixa de ser uma espécie de “porta voz da realidade” para ser um espaço de múltiplas vozes e pontos de vista (ARFUCH, 2002).

No contexto artístico, Andy Warhol pode ser apontado como um dos pioneiros da travessia do banal, através de uma reflexão sobre o aumento do *mise-en-scene* na mídia que, desde a expansão da imagem televisiva nos anos 60, tem exercitado sua influência no perfil do indivíduo pós-moderno, deixando traços em todas as estruturas de interações humanas e na formação do sujeito. Em sua obra, *Screen tests* (FIG 22), Warhol possibilitou que pessoas desconhecidas se expusessem por três minutos sem cortes para o espectador e, como sujeitos de um estudo etnográfico, permitiam-se ser observadas na sua relação com o olhar da câmera.



FIG 22 - *Screen tests*, Andy Warhol

Artistas reagiram com diversas estratégias de desconstrução e subversão do *mainstream* onde a distinção entre ficção e realidade, autor e espectador, participação e vigilância se dissolveram em favor de uma suposta interação do público com a realidade midiática. Reflexões de como o controle da mídia é transformado em auto controle podem ser encontradas em vários desenvolvimentos artísticos desde os anos 60. Novas tecnologias abriram possibilidades para artistas como Dan Graham, Bruce Nauman e Joan Jonas explorarem o fenômeno da observação de si. No início dos anos 70, o artista Willoughby Sharp transformou sua vida privada em um espetáculo quando se mudou para uma galeria e permitiu que câmeras o filmassem por várias semanas, expondo-se à observação dos espectadores, que acompanhavam o seu cotidiano naquele espaço através de um monitor instalado do lado de fora. Esta concepção artística da transmissão direta de eventos ocorridos em um espaço privado para o público, antecipou não só a

arquitetura transparente do *Big Brother* como também a exibição da intimidade via internet que ocorre hoje através de milhares de web cams conectadas.

A onipresença do olho da mídia é absorvida como pano de fundo cultural da consciência de si e se coloca entre o voyeurismo e exibicionismo. Ou seja, a internalização da observação permanente exerce sua influência no nível de inscrição social. Podemos dizer que a constatação de estar sendo observado, ao invés de produzir sujeitos disciplinados, segundo regras sociais, acaba produzindo sujeitos performáticos, segundo regras midiáticas, invertendo o princípio foucaultiano do panótico. A dissolução dos limites entre diferentes espaços de representação (cinema, vídeo, galeria), está implicitamente relacionada com a dissolução de papéis (espectador, diretor, ator) e de posicionamentos (tela, palco, platéia). Este processo se reflete artisticamente na proliferação de instalações interativas que convocam seus espectadores. Estes espectadores estão preparados para serem vistos e para se exibirem, pois já possuem esse olhar do outro introjetado. O olhar do outro em uma instalação interativa seria como um olhar mais ativo da câmera, que além de registrar as ações do sujeito em interação, também se apresenta como mais um estímulo.

Segundo Ursula Frohne (2002), de um ponto de vista social, nós só existimos na sociedade midiática se somos capazes de receber a atenção do público pelo menos por um momento. Nós só podemos nos experimentar como reais quando somos capazes de fazer uma aparição. A mídia se tornou então a última autoridade para a percepção de si, como um teste de realidade da *persona* social: eu sou visto, logo eu sou. A mídia se apresenta como um alter ego da auto representação individual e cultural. Diversos fenômenos sociais como a cultura do entretenimento, da moda, dos estilos de vida e da produção de celebridades são intensificados pelos dispositivos tecnológicos e constantemente produzem novos padrões de identificação e incorporação de “tendências midiáticas”. Os rituais públicos e privados são então influenciados por *mise-en-scenes* pré fabricados, que resultam em imitações de técnicas conscientes de posicionamentos, exteriorizados em atos performáticos. Neste contexto, a instalação interativa também se apresenta como uma oportunidade de exibição e de posicionamento, pois o freqüentador deste tipo de ambiente quer ser reconhecido como um consumidor e apreciador do artístico, que se vê como co-produtor da obra. Cabe aqui perguntar para quem o sujeito, em determinada situação, está desempenhando determinado papel. Que olhar é considerado quando o sujeito se identifica como imagem. Percebe-se então que a identificação é sempre em virtude do olhar do outro. A divergência entre o modo como

cada um se vê a si mesmo e o ponto desde o qual é olhado, evoca toda a complexidade dos termos lacanianos de sujeito e dialética do desejo (ARFUCH, 2002).

Uma crescente flexibilização das condutas, com uma menor rigidez nas convenções e uma maior ousadia do dizível e do *mostrável* no espaço público, consolida a “economia psíquica” do autocontrole e permite a atitude performática e a consciência de si como parte de uma obra artística em observação. Como já foi mostrado anteriormente, a instalação interativa *Try On*, de Fernanda Gomes, Andrea Sabate e Sofia Chouza permite que o desejo voyeur se realize, quando os demais espectadores podem observar, através dos buracos na cortina de um provador de roupas, o *espectador performer* que está em seu interior se olhando no espelho, enquanto experimenta imagens projetadas em seu corpo que são alteradas a partir de seus movimentos. Geralmente os participantes no interior do provador se sentem mais estimulados quando se percebem observados e dialogam, através de seus movimentos e reações às imagens projetadas, com os olhares direcionados a ele.

Uma análise estrutural da teatralização do sujeito indica que todo sujeito que se oferece para a visão de um público, representa uma ação fotográfica. É a antecipação do momento de ser olhado ou ser fotografado, transformando-nos em performers de nós mesmos. Esta incitação ao comportamento performático é provocada pelo olhar do observador sobre o sujeito da recepção, instaurando uma nova política de visibilidade. As instalações interativas que incitam atos performáticos se apresentam então como oportunidades de exposição para o próprio espectador, que dentro das dinâmicas contemporâneas de visibilidade, encontra no ambiente artístico um palco de experiências.

3.4 – Experimentando a ação performática

Futuristas e Dadaístas utilizavam a performance como um meio de provocação e desafio para impor novas formas de arte. Poetas, pintores, dramaturgos e músicos denunciavam a estagnação e o isolamento da arte. “O que se buscava era uma vasta abertura entre as formas de expressão artística, diminuindo de um lado a distância entre vida e arte, e, por outro lado, que os artistas se convertessem em mediadores de um processo social (ou estético-social)” (GLUSBERG, 1987: 12). As performances geralmente nasciam de exercícios de improvisação ou de ações espontâneas. Mas havia,

ao mesmo tempo, uma incorporação das técnicas do teatro, da mímica, da dança, da fotografia, da música e do cinema.

Mesmo aparecendo nas vanguardas artísticas europeias do começo do século passado como a arte conceitual e os movimentos Futurista e Dadaísta, a performance emergiu no cenário artístico dos Estados Unidos nos anos 60, explicitada na atitude de artistas que convidavam os espectadores à transgressão e transformação. Segundo Jorge Glusberg, a arte da performance poderia ser vista como o resultado final de uma longa batalha para liberar as artes do ilusionismo e do artificialismo. O autor afirma que é possível falar em triunfo principalmente devido ao surgimento de novos suportes. Em 1966 foi apresentado em Nova Iorque as *Noites de Arte e Tecnologia* organizadas pela E.A.T (Experiments in Art and Technology), que buscava conciliar arte e tecnologia, desenvolvendo uma arte intermídia.

A performance passou a ser aceita como meio de expressão artística independente nos anos 70 e foi uma espécie de demonstração da arte conceitual, que insistia numa arte em que as idéias fossem mais importantes que o “produto”. Sua maleabilidade e invariabilidade se apresentam como as características ideais para artistas que queriam romper com as limitações formais mais estabelecidas.

A partir da década de 80, com a crítica pós-estruturalista, a questão da presença corporal pura cede lugar ao atravessamento dos corpos pelo poder performativo da linguagem. Tornou-se inevitável questionar a própria positividade fundamental da presença e da visibilidade. Um aspecto fundamental que passa a ser cada vez mais considerado é que a performance é um ato de comunicação e, assim, está sujeita às circunstâncias e à situação em que o trabalho se dá: se as condições da recepção variam, também vão variar as condições da própria exibição. O inconsciente do performer está unido aos dos espectadores que estão dando parâmetros para sua atuação.

A performance é considerada uma arte de fronteira que rompe formas e estéticas. Renato Cohen discute a questão de sua hibridez, dizendo que ela “pertence muito mais à família das artes plásticas, caracterizando-se por ser a evolução dinâmico-espacial dessa arte estática” (COHEN, 1989, p.29-30). Sua forma livre e anárquica permite a convivência de artistas das mais diversas linguagens, que buscam uma arte integrativa que escape das delimitações disciplinares. Não é à toa que Renato Cohen a chama de “Babel das artes”.

Pretende-se aqui explorar um pouco mais a hibridização entre estas duas formas de arte que já surgiram como resultados de hibridizações: a instalação interativa e a

performance. As relações de efeito entre ambas partem, principalmente, do comprometimento do artista com a esfera da experiência. Neste caso, o interesse do artista é proporcionar uma experiência não programada para o espectador, que efetivamente pode deixar a sua marca na obra.

Entre as razões para o surgimento do fenômeno da hibridização, está, segundo Lúcia Santaella (2004), a disponibilidade de suportes e meios, propiciados por uma sobreposição crescente das culturas artesanal, industrial-mecânica, industrial-eletrônica e teleinformática, que foram se sincronizando. A autora identifica o surgimento de performances interativas que, através de webcams ou outros recursos como sensores, possibilitam a interação de cenários virtuais com corpos presenciais (SANTAELLA, 2004: 180).

3.4.1 – Entrando na Performance

A palavra *Performance*, um vocábulo inglês que pode significar execução, desempenho, preenchimento, atuação, ação, habilidade, etc., deriva do latim *per-formare*, que significa realizar. De forma semelhante ao teatro e à dança, caracteriza-se pela realização de atos em situações definidas e tem duas conotações: a de uma presença física e a de um espetáculo, no sentido de algo para ser visto (*spectaculum*).

Mas apesar de ser uma expressão artística, a performance não se caracteriza, necessariamente, por ser um espetáculo. Ela não necessita de palavras, de música, ou de um argumento. Sua carga semiótica está enraizada nessa espécie de apresentação, na qual ela se torna um signo durante seu desenvolvimento, a partir do estímulo de uma variedade de sentidos perceptivos: visual, olfativo, tátil, auditivo, etc (GLUSBERG, 1987).

A natureza da performance se origina do efeito de experiência em termos de significados e da relação estabelecida entre o emissor e o receptor, pois envolve um ato verdadeiro de comunicação, de transmissão de significados, de transformação do corpo em um veículo significante. O performer ocupa um duplo papel de protagonista e receptor, ator e agente do enunciado (a performance), provocando no espectador, mediante a re-codificação de signos, uma atitude similar de expectativa. O mecanismo da *mimesis* é transportado, assim, para o público.

O poder da arte da performance está centrado na ilimitada possibilidade de alteração, de transformação e de recuperação incessante de elementos de valor e de produção de elementos novos. Sua essência repousa na invariabilidade de suas estruturas muito mais do que na temática. Segundo Jorge Glusberg (1987: 84), “deve-se ter em mente que o elemento inesperado na performance é inesperado não só para o espectador, um dos vértices da relação comunicacional, mas também e primeiramente ao artista de performance, cujo trabalho sempre tem um aspecto de inesperado”. Não é possível uma performance que seja uma repetição de si mesma.

Para Glusberg, talvez o termo participação seja mais apropriado do que o termo comunicação, já que é possível haver comunicação sem participação efetiva, sendo o corpo humano um instrumento semiótico. A participação só se manifesta quando se instaura um elemento efetivo no sentido de uma aproximação psicológica ao mesmo tempo consciente e inconsciente. A partir do momento em que o performer é criador e espectador de sua obra e sendo a performance uma experiência grupal, a mera ação em comum estabelece desde o começo uma interparticipação que se fortalece à medida que os performers criam. Enquanto o artista de performance pode estar razoavelmente seguro de se comunicar com seu público, ele não pode estar tão certo de obter participação do mesmo, já que as performances confrontam audiências com experiências não usuais, para as quais nem sempre estão preparadas. Para a platéia, a comunicação e a participação vão ocorrer tanto em um nível individual quanto em um todo da audiência.

A percepção seletiva do que a audiência outorga a uma performance deve ser guiada pelo curso geral da ação corporal, destacando-se alguns aspectos e relegando-se outros; fazendo-se enfim uma espécie de *abstração controlada* com o objetivo de privilegiar o que é pertinente. Boa parte do trabalho de um performer reside na sua capacidade de orientar a percepção do espectador até que ela coincida com a sua (GLUSBERG, 1987: 88).

As diversas linguagens e discursos gestuais do corpo humano, em sua multiplicidade e polivalência semântica, são apropriadas pelas performances que permitem, graças a um trabalho de liberação dos estereótipos, aumentar as possibilidades de ação. Frente ao panorama das ações reflexas e condicionadas pela ação da cultura, a arte se aproveita dos mecanismos ritualizados, desmontando-os e enriquecendo-os.

A eficácia do performer se fundamenta no uso que se faz dos códigos abertos que dão a ele liberdade de expressão gestual ou comportamental. Algo que na esfera de recepção das instalações interativas abordadas nesta pesquisa acontece aos próprios *espectadores performers*. Este processo resulta na criação de um espaço de “autoliberação” que passa a ser possível também para estes espectadores. Convertendo meios em fins, as performances representam uma afirmação da criatividade humana que é ao mesmo tempo surpreendente e fugaz.

3.4.2 – O gênero *Happening*: provocando o público

O surgimento dos *Happenings* pode ser definido como o resultado de uma evolução da escola de pintura de Nova Iorque, na sua tentativa de envolver o espectador, utilizar outros materiais e ultrapassar os limites da tela. No final da década de 50, surgia então uma nova forma de montagem em movimento que passou a propor novas ocupações de obras e espectadores nos ambientes artísticos.

As primeiras manifestações aconteceram nos sótãos, pequenas galerias de arte, pátios e pequenos espaços de Nova Iorque e são, segundo Susan Sontag (1987: 305), “uma mistura de exposição de arte e *performance* teatral”. Nestes cenários, vários participantes não atores executam séries de ações sem enredo, com a utilização de objetos, palavras, sons, luzes, odores, etc. A primeira obra apresentada em público foi *Dezoito Happenings em Seis Partes* de Allan Kabrow ²⁴, em outubro de 1959, na inauguração da Reuben Gallery, que, juntamente com a Judson Gallery e a Green Galery, constituíram os principais espaços para a realização de *Happenings* em Nova Iorque.

Sontag afirma que a característica mais surpreendente do *Happening* é, justamente, o tratamento que é dado ao público, que geralmente é provocado, constrangido e até maltratado. Os participantes podem atirar objetos, água, substâncias, além de produzir ruídos ensurdecadores e extremamente incômodos, ou condicionar o público em espaços desconfortáveis. Em *Spring Happening*, de Allan Kaprow, apresentado em março de 1961 na Reuben Gallery, os espectadores ficaram fechados em uma estrutura semelhante a um vagão de gado, com buracos através dos quais tentavam ver o que ocorria do lado de fora. O evento acabou com a queda das paredes e

²⁴ Allan Kaprow é pintor, foi aluno de John Cage e atualmente é professor da State University de Nova Iorque. É considerado o grande responsável pela formulação e elaboração do gênero *Happening*.

o “disparo” de um aparador de grama elétrico que praticamente expulsou o público do local.

Nos *Happenings* os dispositivos são justapostos segundo a intenção do artista de realizar tentativas cada vez mais amplas e intensas para suscitar uma reação no seu público. Por isso a imprevisibilidade de suas durações e das ações é essencial para seus efeitos nos espectadores, que são surpreendidos por uma assimétrica sequenciação de surpresas. Grande parte de tudo o que ocorre é elaborada no ensaio pelos participantes, mas ao contrário do que acontece no teatro, o mesmo *Happening* apresentado em noites seguidas provavelmente mudará bastante de apresentação para apresentação, justamente pela preocupação em incitar e agredir o público, provocar reações, fazê-lo sair de seu habitual lugar distanciado de recepção.

3.4.3 – Performances e Instalações interativas

Segundo Philippe Dubois (2004), os artistas estão se afastando de uma idéia de obra isolada. As instalações contemporâneas são verdadeiras “obras-exposições”, que propõem conjuntos articulados, multiplicados, agenciados, organizados no espaço e no tempo. Este caráter híbrido das obras contemporâneas se dá pelas confrontações que ultrapassam amplamente os limites “territoriais” de cada arte e pelo questionamento dos limites da própria arte. Nesse contexto a performance e a instalação podem ser comparadas com o teatro experimental e são colocadas como manifestações bem sucedidas no processo de exploração de novas relações com o espectador, que passa a ser solicitado de maneira cada vez mais diferenciada. A situação que surge a partir do confronto entre obra e espectador resulta em um deslocamento do foco de atenção. Isso acontece porque a estrutura da recepção que foi criada, apesar de ser controlada por dispositivos, permite uma abertura comportamental, a partir de movimentos improváveis por parte do espectador que se encontra “performanceando”.

As “obras em situação”, termo criado por Robert Morris, fazem com que a atenção não se fixe no objeto em si, mas em sua própria situação, permitindo que o *espectador performer* se veja mais diretamente remetido à sua própria atividade perceptiva. Duguet (2008) afirma que ao mobilizar o corpo inteiro na compreensão da imagem, as instalações se tornam o lugar em que conceito e percepto podem ser pensados e experimentados de múltiplas maneiras.

Um aspecto importante que pode ser apontado é o deslocamento de um eu-artista para um eu-outro, significado de um forte interesse pela alteridade. Lisette Lagnado chama a atenção para o conceito de *instauração*, no intuito de compreender essas novas manifestações da arte contemporânea. O conceito é articulado a partir dos termos performance e instalação, significando um híbrido destas categorias. A autora acrescenta que a *instauração* significa a incorporação de uma “fagulha de vida” na obra de arte. A *instauração* remonta às práticas dos anos 70 de interação entre público e obra. Seu enfoque está no outro, e não no artista, como explica a autora, “o artista, sem abdicar do tom confessional que vem marcando os anos 90, vem deslocando o foco de seu próprio corpo para corpos alheios” (LAGNADO, 2001: 372-3).

O conceito de *instauração* é, segundo a autora, um dos aspectos fundamentais da arte contemporânea atual e futura. A *instauração* traz e guarda dois momentos: um dinâmico e um estático. O princípio de *instauração* supera a característica efêmera da performance, deixando resíduos e avançando no sentido de perpetuar a memória de uma ação, o que lhe tira o caráter de ser somente uma instalação fixa.

A principal característica da performance que parece ter sido apropriada pelas instalações interativas é que ela é o lugar do reencontro permanente. Segundo Fernando Salis (2008), a relação entre corpo e imagem nas obras contemporâneas representa uma continuidade do encontro da arte da performance com a arte do vídeo. A afirmação da performance como arte se dá na mesma medida em que se afirmam todos os movimentos da arte experimental ou da arte de sistemas. O autor aponta a performance como uma das respostas mais vigorosas à necessidade de se repensar os modos de existir e as territorialidades na contemporaneidade. A performance se apresenta como a obra ideal para artistas que valorizam “mais o processo do que a obra, mais a ação do que o objeto, mais o corpo do que o discurso, mais a apresentação do que a representação” (SALIS, 2007: 5).

Ao observar o processo de recepção de algumas instalações interativas, procurou-se identificar aquelas que permitem um maior comportamento performático do espectador. Como a instalação interativa pode então efetivamente se apresentar como um palco para o espectador, despertando atos performáticos singulares? Umberto Eco (1988) coloca o “intérprete” como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis. A obra deve promover atos de liberdade consciente, através dos quais ele instaura sua própria forma. A instalação interativa *Mirror* (FIG 23), do artista finlandês Juha Huuskonen, possibilita que o *espectador performer* experimente sua imagem convertida

em uma complexa estrutura visual. Através de seus movimentos, ele interage com sua própria imagem, transformando-a em um verdadeiro caleidoscópio projetado. Por meio de sua experimentação, ele vai conhecendo melhor o dispositivo da obra, familiarizando-se com as possibilidades ao aproximar-se, afastar-se, ao unir-se com outros *espectadores performers*, abrir os braços, enfim, comportando-se da maneira que bem entender a partir da conscientização da receptividade da obra aos seus movimentos.



FIG 23 – Instalação *Mirror*, Juha Huuskonen

Na instalação *Telematic Dreaming* (FIG 24), de Paul Sermon, duas pessoas, em camas separadas, podem ter a sensação de estarem dividindo a mesma cama através de suas presenças projetadas. A experiência se completa com os outros espectadores que estão ao redor interagindo com a situação, estimulando a continuidade da experiência e se oferecendo como próximos atores da situação.



FIG 24 – Instalação *Telematic Dreaming*, Paul Sermon

Em sua obra posterior, *Telematic Vision* (FIG 25), Paul Sermon substituiu a cama pelo sofá e conseguiu um movimento de interações e performances ainda mais significativo entre seus participantes.



FIG 25 – Instalação *Telematic Vision*, Paul Sermon

Nesta obra, o “feedback imagético” de suas ações e a sensação de espelhamento que cada um tem são instantâneos, pois além de ver a imagem projetada do outro *espectador performer* ao seu lado, ele também pode ver sua imagem projetada no outro sofá, através da tela de uma televisão posicionada bem à sua frente (FIG 26). Desta forma, a atividade de criação gestual de cada um é estimulada não só pelas imagens, mas pelas criações dos outros, além da situação de recepção que é possibilitada. Enquanto um *espectador performer* se sentava no colo do *espectador performer* projetado ao seu lado, este fazia cócegas na sua barriga. E enquanto observavam esta performance, os outros espectadores já se projetavam, imaginando como se comportariam na mesma situação.



FIG 26 – Instalação *Telematic Vision* (funcionamento), Paul Sermon

Ivana Bentes (2006) coloca a teoria bergsoniana da relação entre percepção e ação como antecipatória à intervenção das novas tecnologias interativas no estatuto da percepção. O ato de ver-se e perceber-se atuando com sua própria imagem transformada, gerando novas imagens em uma instalação interativa, consiste em um grande estímulo para o espectador criar uma série gestual singular, uma performance personalizada. “Numa cultura em que a metalinguagem vai se tornando um aprendizado de massas e que Alice atravessou o espelho, percebemos uma pedagogia dos dispositivos que vai evidenciando a performance, os meios de construção da subjetividade e explicitando a imagem como construto. Onde somos ‘imagem entre imagens’ se construindo, experimentando o mundo de muitos lugares, tornados interfaces, mediadores ou ainda figuras do controle” (BENTES, 2006: 101).

3.4.4 - A instalação como lugar da diferença a partir do ato performático

As performances tentam estabelecer uma continuidade entre o homem e sua imagem especular, a partir do momento em que o corpo é tomado como elemento do processo artístico. Este reencontro com a própria imagem no ambiente artístico devolve ao corpo sua forma significativa, que normalmente é esquecida na vida cotidiana. “O corpo transmite mensagens através de seus movimentos, seus gestos, suas ações. O corpo é, na realidade, a infra-estrutura biológica e psicológica, fonte dessas mensagens, e não uma mensagem em si” (GLUSBERG, 1987: 99). Esta constatação faz com que o artista explore essa fonte inesgotável que é o corpo, instituindo-o como obra de arte, através de seu diálogo e relação com os estímulos, programações e imagens previamente criadas. O corpo é a matéria, o suporte, a interface. E a performance o recupera como veículo do fazer artístico. Quando esta performance se dá em uma situação de recepção de uma instalação interativa, algo mais acontece. Potências da imagem em movimento são construídas através da experiência do *espectador performer*.

Estas idéias surgem a partir de apropriações livres das considerações de Deleuze, principalmente sobre a *Imagem Movimento* (DELEUZE, 1983) e a *Imagem Tempo* (DELEUZE, 2005). Entre os conceitos e processos explorados por Deleuze, temos o paradoxo da contemporaneidade, onde há a afirmação de tempos e direções múltiplas, uma coexistência entre presente, passado e futuro. Outra consideração importante que pode ser claramente observada nas instalações que fazem parte desta pesquisa é a de que o tempo passa a ser habitado pelos *espectadores performers*, que são convertidos em imagens e se colocam em relações de encadeamentos. O encadeamento de imagens se dá através da recepção singular de cada *espectador performer*, dentro do devir de uma imagem total da obra. O virtual e o atual convivem na mesma imagem, que se dá através de uma projeção especular alterada. É possível observar a presença de uma imagem programada, anteriormente construída, a captação da ação do *espectador performer* em tempo real que altera esta imagem e uma imagem fluida que é sempre uma nova imagem a partir de cada novo movimento.

O que interessa para Deleuze são as ressonâncias, os ritmos, a história, as evoluções e mutações defasadas de cada domínio. Uma arte poderá ter primazia e lançar uma mutação que será retomada por outras, desde que o faça com seus próprios meios. É neste ponto que a instalação interativa pode ser evidenciada, como uma arte que se

coloca como continuidade de experimentações e de relações entre a imagem, o espaço e o tempo. Experiência que no cinema ficou limitada ao confinamento dos espectadores no espaço instituído da tradicional sala de exibição, à necessidade de uma única duração para todos os espectadores e a um encadeamento seqüencial de imagens que efetivamente não pode ser individualizado, interrompido ou alterado no momento da recepção.

Os *espectadores performers* podem se apresentar então como subjetividades livres, colaborativas, que permitem que uma recepção não seja igual a outra. Cada imagem que surge a partir da ação de cada *espectador performer* é singular, ao mesmo tempo em que é parte de um sistema integrado. Isso provoca a contínua metamorfose da instalação. É só no momento da sua experimentação que a obra pode ser reconhecida como obra. Após aprender as leis de ação e perceber de forma quase instintiva a organização dos dispositivos, o *espectador performer* começa seu processo de interação. É importante observar como ele se reconhece na imagem e como ele se vê nessa terceira imagem, resultado de várias relações que se estabelecem nos momentos de recepção da obra:

- 1º. Imagem previamente produzida, inalterada
- 2º. Imagem espacializada no ambiente da instalação
- 3º. Imagem alterada pela presença do *espectador performer*
- 4º. *Espectador performer* e imagem
- 5º. Outros espectadores que o assistem

O *espectador performer* de hoje parece ser o resultado de uma longa preparação para este novo lugar na recepção artística. Ele agora se coloca como interface, como personagem e como espectador de si próprio, ao mesmo tempo em que se conecta a outros espectadores. Seria uma reconciliação entre o ser, a imagem e a prática?

3.4.4.1 – A instalação *We are Magnetic*

Segundo seus autores, os espanhóis Julio Obelleiro e Alberto García²⁵, A instalação *We are Magnetic* (FIG 27), exposta no FILE 2008, explora a relação entre as pessoas e sua atração por objetos que preenchem suas vidas cotidianas. As imagens

²⁵ Os autores concederam entrevista através de email no dia 15 de setembro de 2008.

criadas na projeção compõem um ser humano híbrido, meio natural e meio artificial, encorajado com todas as coisas que a contemporaneidade o faz necessitar.



FIG 27 - Instalação *We are magnetic*, Julio Obelleiro e Alberto García

É uma instalação interativa baseada em “visão de computador” e técnicas de simulação física desenvolvidas com a linguagem de programação C++ que permite que o contorno do espectador seja analisado em tempo real para “escolher” os objetos que ele deve atrair. Na simulação, o *espectador performer* gera uma força, como um ímã para os objetos, que se adaptam constantemente aos seus movimentos e à suas mudanças de forma. Há uma relação estreita entre o tipo e o tamanho dos objetos e o tamanho, a forma e os movimentos do *espectador performer*. O resultado final se dá através da mistura e do contraste entre a sua silhueta e os diversos objetos coloridos que vão sendo aderidos e acumulados em sua forma. Esta “escultura imagética”, construída pela imagem do *espectador performer* e as imagens dos objetos, ganha movimentos singulares, a partir do tipo de interação entre seus elementos. Cada um constrói sua própria escultura através de suas improvisações gestuais, enquanto descobre o funcionamento dos dispositivos da obra.

A dupla de artistas se divide claramente. Enquanto Alberto Garcia é responsável pela estética dos objetos e pela parte audiovisual da obra, Julio Obelleiro cuida da programação, da execução e “manutenção”. Mas a dupla conseguiu chegar em um ponto interessante de interlocução, onde cada um consegue de certa forma antecipar aspectos do trabalho do outro, ao mesmo tempo em que encontra soluções para demandas que surgem no decorrer do processo. O aspecto mais importante da instalação é justamente essa divisão de momentos e como o trabalho prévio dos autores se relaciona com o momento de recepção.

1º. Imagem previamente produzida, inalterada:

O artista Alberto Garcia se preocupou bastante com esta etapa do trabalho, cuidando do design de cada objeto que poderia ser atraído pela silhueta de cada *espectador performer*, as composições que seriam possíveis e o efeito estético destas combinações. São dezenas de objetos que participam da composição do cotidiano do indivíduo contemporâneo e que são acumulados e transformados em uma *escultura fluida* na experimentação da instalação: celular, computador, televisão, geladeira, cafeteira, dvd, ventilador, aparelho de som, etc, etc, etc...

2º. Imagem espacializada no ambiente da instalação:

Antes do *espectador performer* entrar na “área sensível” da instalação, uma projeção na parede com o título da instalação, juntamente com a imagem de uma mão atraindo uma colher (FIG 28), convida-o a comprovar a afirmação.



FIG 28 - Instalação *We are magnetic* (tela antes da participação)

3º. Imagem alterada pela presença do *espectador performer*:

Assim que o *espectador performer* entra na “área sensível”, sua silhueta já ocupa o lugar antes ocupado pela projeção, e os objetos começam a aparecer, indo de encontro ao contorno de seu corpo.

4º. *Espectador performer* e imagem:

Ao perceber a relação entre sua presença, sua imagem e seus movimentos com as imagens dos objetos em movimentos, o *espectador performer* dá continuidade às suas ações, criando composições ao mesmo tempo em que descobre as especificidades dos dispositivos da obra (FIG 29). Ele vai percebendo que as mudanças ocorrem à medida em que se aproxima do espaço de projeção, em que muda a velocidade de seus movimentos e a partir da maneira como ocupa o espaço.



FIG 29 - Instalação *We are magnetic* (durante a participação)

5°. Outros espectadores que o assistem:

No espaço da instalação, percebemos claramente uma situação de interlocução entre espectadores que assistem e os espectadores que se transformam em *performers* no momento de experimentação da obra. Esta situação de ser assistido estimula o comportamento performático no espectador e a reafirmação de uma singularidade própria, assinalando que sua experiência é única, a partir de suas próprias descobertas. Outro ponto interessante é a tentativa de direção por parte dos espectadores que estão de fora, tentando de certa forma também deixar a sua marca na recepção do outro.

É justamente dessa rede de improvisações, contaminações e relações, que surgem as obras seguintes. Alberto Garcia e Julio Obelleiro fazem parte do grupo de artistas que afirmam que a partir da observação das experimentações dos espectadores, as idéias para os próximos projetos vão aparecendo. Uma constatação que fortalece ainda mais a dinâmica de criação coletiva contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para entrar nas considerações finais, é pertinente resgatar a proposta inicial desta pesquisa, observando como ela evoluiu até este formato. Apresentando como ponto de partida o princípio de *incrustação* ou *inclusão*, introduzida pelo Grupo Fluxus na década de 60, o plano de estudo tinha como foco o campo de intervenção do espectador e a evolução da cultura da interatividade.

Constatou-se que esta evolução ultrapassou largamente o campo da arte, abrangendo todos os vetores da comunicação, com a emergência das novas tecnologias que apontam para um desejo coletivo de criar novos espaços de sociabilidade, além de instaurar novos tipos de relações frente ao objeto cultural.

A partir do momento em que as tecnologias digitais e as telecomunicações redefiniram a arte como proposta de comunicação, o papel do espectador também se transformou. Tornou-se necessário, então, estabelecer relações entre as transformações das práticas comunicativas e as práticas artísticas, diluindo as fronteiras entre elas. O sujeito da comunicação, assim como o sujeito que recebe a obra artística, é o sujeito em relação, produzido na ação de afetar e ser afetado pelo outro através de materiais significantes que o cercam e com os quais se depara. Ocorrem então renegociações das “formas do fazer”, a partir do momento em que ele está inserido em uma experiência estética.

O cotidiano, em constante transformação, oferece um ambiente propício para o diálogo com as tecnologias interativas, que têm como pressupostos básicos a mutabilidade, a conectividade, a não linearidade, a colaboração e a efemeridade. Segundo Michael de Certeau, o cotidiano se destaca como permanentemente inventado para permitir o fluxo da vida e em constante processo de abertura para a criatividade. Buscou-se então explorar esta natureza flexível que se amplia para os campos da arte e da comunicação, permitindo experimentações nas quais comportamentos e significações são criados, negociados e legitimados.

Durante o processo do trabalho, as instalações interativas abordadas se apresentaram como recortes experimentais do cenário contemporâneo, colocando-se como palcos de oscilações, dimensões ontológicas que se marcam pela experiência. Nestas instalações está presente o intuito do diálogo e da interação dinâmica, propiciando um clima de comentário, participação, intercâmbio e partilha.

O encontro com os *Parangolés* de Hélio Oiticica, juntamente com as formulações do autor sobre o papel do espectador, que passou a ser chamado por ele de *participador*, acabou reforçando o aspecto principal deste trabalho. Cada vez mais, a pesquisa se concentrou no espaço da recepção, suas transformações, reposicionamentos e possibilidades de experimentações. As relações constituídas nos processos artísticos aqui explorados sempre levavam à identificação de um elemento central: o espectador. De espectadores disciplinados e organizados, imersos nas salas de cinema, que evitavam interlocuções e reações singulares, passamos aos *espectadores performers*, atentos aos gestos uns dos outros, estimulados por sistemas de dispositivos criados e produzidos para cada situação específica.

O movimento de aproximação do espectador com a obra chegou a tal ponto que sua própria imagem passou a ser a imagem da obra, após seu confronto e fusão com os dispositivos. Apresentando-se como espaço que comporta dimensões objetivas e subjetivas, a instalação interativa se constitui não só como lugar da sociabilidade, mas como um lugar propício para a incitação de atos performáticos em seus espectadores.

Tornou-se necessário, então, estudar a linguagem da performance, a partir da constatação de uma conscientização crescente por parte dos artistas da constituição performativa do corpo. A perspectiva de uma criação corporal “em tempo real”, que se dá em situações construídas em ambientes propícios para novas dinâmicas artísticas, passa a ser explicitada em instalações interativas onde a presença e a visibilidade do corpo em ação são decisivas para instaurar uma legítima experiência contemporânea.

Nas instalações interativas abordadas nesta pesquisa, as potencialidades do corpo em movimento são estimuladas em ambientes construídos por dispositivos tecnológicos, que possibilitam uma rede de criação gestual. Foi levantado então o princípio de *instauração*, desenvolvido por Lisette Lagnado, que justamente cria uma conexão entre a característica dinâmica da performance e a natureza fixa da instalação, representando uma espécie de híbrido entre as duas linguagens.

O papel do artista que se propõe a produzir este tipo de obra, é criar condições favoráveis para que o ambiente de sua obra seja o mais receptivo possível a esta nova dinâmica comportamental, por parte dos seus espectadores. Por isso é fundamental que este artista estabeleça relações criativas com as técnicas que vai utilizar, explorando novas possibilidades. Este foi um tema que mereceu destaque na pesquisa, por representar uma transformação significativa no processo de produção. Os artistas que se lançam em propostas interativas devem apresentar uma combinação ideal de propostas

estéticas, propostas técnicas, propostas experimentais e, como podemos perceber, propostas performáticas na esfera da recepção. Dessa forma, o processo de criação coletiva é extremamente positivo para conferir um valor artístico à obra, que surge a partir da combinação de dinâmicas e linguagens de diversas áreas que atualmente se relacionam com a arte. Nessa troca contínua, que possibilita que usos artísticos dêem inúmeras formas às ferramentas tecnológicas, quem sai ganhando é o espectador.

Se na Modernidade a produção de imagens era orientada para criar um nivelamento na esfera da recepção, a partir da constatação da autonomia perceptiva do observador e da necessidade de um direcionamento da atenção para focos de interesse, na contemporaneidade isso se dá de forma diferente. O espectador passa a ser posicionado em situações diversas, nas quais os fenômenos de percepção são acionados para provocar nele uma atitude de recriação perceptiva do mundo. O objetivo não é o de regular a instabilidade da percepção, mas de provocá-la e explorá-la conscientemente, permitindo, no nível da recepção, a abertura da obra sobre múltiplos efeitos de sentidos, de interpretações e de ações. O transe sensorial, típico da dinâmica de recepção das obras cinematográficas não é mais procurado por si mesmo. Nas instalações interativas ele pode ser constantemente rompido, através da atuação do *espectador performer*.

A arte contemporânea, representada nesta pesquisa por instalações interativas que incitam o ato performático no espectador, explora inúmeras possibilidades de relações com o outro, tanto na esfera de produção quanto na esfera da recepção. A aura da obra de arte se desloca então para uma forma coletiva temporária, resultado dos múltiplos efeitos criados nos encontros possibilitados no espaço artístico. Este novo tipo de recepção coletiva se dá a partir da intenção do artista, que se apropria de hábitos de percepção e de comportamento geralmente induzidos pelas técnicas próprias da Indústria Cultural, para criar novas perspectivas de sensações, percepções e pensamentos. Este novo tipo de espectador que surge na arte contemporânea, que já faz parte das dinâmicas comunicacionais atuais, consegue se ver mais diretamente remetido à sua própria atividade perceptiva, a partir do momento em que seu corpo inteiro pode ser mobilizado na recepção da imagem.

Mesmo acontecendo de uma maneira bem distinta e muito mais diversificada do que nas produções típicas da Indústria Cultural, o controle em instalações interativas se estabelece, de acordo com o papel do criador da proposta, que designa grande parte dos parâmetros possíveis das experiências. Porém, enquanto artistas e técnicos conseguem controlar as variáveis comportamentais de seus sistemas, o mesmo não acontece com

relação às possibilidades de atuações dos espectadores que dialogam com os dispositivos de suas obras. Possibilidades indefinidas já fazem parte da proposta do artista. Mesmo sendo impossível estabelecer uma única experiência privilegiada, isso não implica um caos das relações, pois estas obras já surgem abertas à uma existência múltipla de intervenções pessoais, orientadas pela intencionalidade do artista. Muitos dos resultados obtidos não fazem parte do planejamento do artista, surgindo também de utilizações não convencionais dos sistemas criados. Eles surgem de uma combinação de fatores, que inclui as atuações dos envolvidos na materialização de uma obra. No caso das instalações abordadas nesta pesquisa, a experimentação do *espectador performer* é fundamental para o desenvolvimento e a formatação final da obra.

O momento de passagem do espectador para o *espectador performer* também foi identificado a partir da necessidade de outros interlocutores, própria da contemporaneidade, que assiste ao surgimento de novas formas de sociabilidade. Uma consciência cada vez maior da presença e do olhar do outro, acaba levando à transformações comportamentais. Nas instalações interativas abordadas nesta pesquisa podem ser detectadas tendências que estão se delineando, como novas formas de estar junto, reconfigurações de cenas do visível e novas ligações criadas entre sujeitos na ordem do sensível, que levam a uma recriação constante de si a partir do outro. De sujeitos disciplinados, controlados a partir de um olhar que vem de cima, passamos à sujeitos performáticos, que se estimulam a partir de olhares que se encontram em um mesmo nível. Isso é potencializado pela dissolução de limites e distâncias entre diferentes espaços de representação (cinema, vídeo, galeria), de papéis (espectador, diretor, ator) e de posicionamentos (tela, palco, platéia).

Hoje nos deparamos com uma ilimitada fonte de estímulos, que espalha seus produtos midiáticos e imagéticos por todos os lados. É nesse contexto que as obras artísticas se encontram, em meio a tantas promessas de experiências e interações. O grande desafio para a instalação interativa é se oferecer como um local legítimo de experiência. O jogo do olhar deve ser estimulado e círculos de movimentos devem ser despertados. Olhares, ações e experiências se instauram em um ambiente que é palco e platéia, onde os espectadores trocam de papéis, transformam-se em *espectadores performers* e se sentem participantes da dinâmica comunicacional contemporânea. Nesta dinâmica, as atividades do olhar se contaminam e se relacionam com todas as ações possíveis, enquanto mergulhamos em um ambiente que também potencializa nosso desejo de inclusão e visibilidade no mundo contemporâneo.

O surgimento deste novo tipo de espectador pode ser considerado como o resultado de um processo de transformação da maneira de se construir e de se expor em ambientes sociais, artísticos e midiáticos. Meu projeto de pesquisa de tese de doutorado propõe uma continuidade deste trabalho, ampliando o conceito de performance para outras mídias e contextos e explorando as alterações por que o corpo passa e que provoca, a partir da maneira de como o espectador se insere em um dispositivo de comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, Giorgio. *Profanations*. Paris: Bibliothèque Rivages, 2005.
- ARFUCH, Leonor. *El espacio biográfico – dilemas de la subjetividad contemporânea*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Econômica de Argentina, S.A., 2002.
- BARTHES, Roland. *Como viver junto: simulações romanescas de alguns espaços cotidianos*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens: Foto, Cinema, Vídeo*. Campinas: Papirus Editora, 1997.
- BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*. Vol.1. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BENTES, Ivana. *Mídia-arte ou as estéticas da comunicação e seus modelos teóricos*. In: BRUNO, Fernanda e FATORELLI, Antônio. *Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- BERGUER, P. e LUCKMANN, T. *A construção social da realidade*. Petrópolis: Vozes, 1985.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 2006
- BOISSIER, Jean-Louis. *A Imagem Relação*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2006.
- BRITO, Ronaldo. *Neoconcretismo*. São Paulo: Cosac Naify, 1999.
- BRUNO, Fernanda e FATORELLI, Antônio. *Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- BURKE, Peter. *O que é história cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1989.
- CERTEAU, Michael de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- CLAY, Jean, *La peinture est finie*, Paris: Roho no. 1, jun. 1967.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

_____. *A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*. In: DOMINGUES, Diana (org), *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

CRARY, Jonathan. *The art of the observer*. Massachussets: M.I.T, Cambridge, 1990.

_____. *A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX*. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

DELEUZE, Gilles. *O mistério de Ariana. Cinco textos e uma entrevista de Gilles Deleuze*. Lisboa: Vega Limitada, 1996.

_____. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992.

_____. *A Imagem Movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. *¿Que és un dispositivo?* In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990.

_____. *Espinosa: Filosofia prática*. São Paulo: Escuta, 2002.

DEWEY, John. *Art as experience*. New York: Perigee Books, 1980.

DOMINGUES, Diana. *Desafios da ciberarte: corpo acoplado e sentir ampliado*. In: BARROS, Anna e SANTAELLA, Lúcia. *Mídia e Artes, os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo, 2002.

_____. (org). *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

_____. *Arte e vida no século XXI – Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

_____. *Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

DUGUET, Anne-Marie. *Dispositivos*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988.

FAVARETTO, Celso. *A Invenção de Hélio Oiticica*. São Paulo: EDUSP, 1992.

- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FOUCAULT, Michel. *O que são as luzes?* In: Ditos e Escritos II: Arqueologia dos Sistemas de Pensamento. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2005.
- _____. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2007.
- _____. *História da Sexualidade I – Vontade de saber*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2002.
- FROHNE, Ursula. “Screen Tests”: *Media Narcissism, Theatricality, and the Internalized Observer*. In: ZKM. *CTRL/Space – Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe: Center for Art and Media, 2002.
- GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.
- GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- GUIMARÃES, César; FRANÇA, Vera R.V. (orgs.). *Na mídia, na rua*. Belo Horizonte: Ed.Autêntica: 2006.
- GUIMARÃES, César, LEAL, Bruno Souza, MENDONÇA, Carlos Camargos (orgs.). *Comunicação e experiência estética*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.
- HANSEN, Miriam Bratu. *Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade*. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- JACQUES, Paola Berenstein. *Estética da ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- JUSTINO, José Maria. *Seja Marginal, Seja Herói: modernidade e pós-modernidade em Hélio Oiticica*. Curitiba: Ed. da UFPR, 1998.
- KAYE, Nick. *Site-specific art. Performance, place and documentation*. USA: Routledge, 2000.
- LAGNADO, Lisette. *A instauração: um conceito entre instalação e performance*. In: BASBAUM, Ricardo. *Arte contemporânea brasileira*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- LEVY Pierre, *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 2000.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- _____. *Repensando Flusser e as imagens técnicas*. In: LEÃO, Lúcia (org). InterLab: Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras- FAPESP, 2002.

MACIEL, Kátia. *O cinema tem que virar instrumento: as experiências quase-cinemas de Hélio Oiticica e Neville de Almeida*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

_____. *A arte da presença*. In: Catálogo do prog:ME – Programa de Mídia Eletrônica 2005.

MAINGUENEAU, D. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortw, 2001.

MARIÁTEGUI, José-Carlos. *Sobre o futuro da arte e da ciência através da inventividade humana*. In: DOMINGUES Diana (org). *Arte e vida no século XXI – Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

MIRANDA, José Bragança. *Da Interactividade. Crítica da nova mimesis tecnológica*. In: GIANNETTI, Claudia (org). *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio d'Água, 1998.

MORIN, Edgar. *A alma do cinema (Capítulo IV de O Cinema ou o Homem Imaginário)*. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

OITICICA, Hélio Oiticia & CLARCK, Lygia. *Cartas: 1964-74*. Rio de Janeiro: Ed. da UFRJ, 1998.

PARENTE, André. *O cinema dispositivo e as instalações panorâmicas*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

PRIMO, Alex. *Interação Mútua e Interação reativa: uma proposta de estudo*. Apresentado no XXI Congresso da Intercom - Recife, PE, de 9 a 12 de setembro de 1998 (disponível em <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm>).

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34, 2005.

ROKEBY, David. *Espelhos transformadores*. In: DOMINGUES Diana (org), *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

SANDBERG, Mark. *Efigie e narrativa: examinando o museu do folclore do século XIX*. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SANTAELLA Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

SALIS, Fernando. *Cinema (ao) vivo: a imagen-performance*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

SALOMÃO, Wally. *Hélio Oiticica: qual é o parangolé*. Rio de Janeiro: relume-Dumará, 1996.

SCHWARTZ, Vanessa. *O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim-de-século*. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SCHEPS, Ruth (org.). *O império das técnicas*, Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.

TAYLOR, Charles. *As fontes do self*. Ed. Loyola, 1997.

TUCHERMAN Ieda. *Mídia, ciência e tecnologia: representações, negociações e tensões*. In: VAZ, Paulo e FILHO João Freire (org), *Construções do tempo e do outro*, Mauad X, 2004.

_____. *Do modo de existência do universo maquínico*. In: Intercom, Porto Alegre, 2004.

WILSON, Stephen. *A arte como pesquisa – A importância cultural da pesquisa científica e o desenvolvimento tecnológico*. In: DOMINGUES Diana (org). *Arte e vida no século XXI – Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.