

## INSTALAÇÕES INTERATIVAS: FRICÇÕES ENTRE ARTE x ENTRETENIMENTO

Anelise Vieira dos Santos Witt (UFSM)  
Manoela Freitas Vares (UFSM)

### RESUMO

Este artigo parte da Arte Contemporânea para analisar algumas instalações interativas, *BioBodyGame* e *NeuroBodyGame* de Rachel Zuanon e *Jump!* De Yacine Sebti, visando compreender a fricção existente entre arte e entretenimento. Por outro lado, discute-se também a inserção da tecnologia na arte e como ela redimensiona a sensação de divertimento nas obras transformando o dissenso da fricção entre arte e entretenimento em um ambiente não apenas de embates, mas sim de consensos.

**Palavras-chave:** Arte e tecnologia; Interatividade; Entretenimento; Corpo; Fricções.

### ABSTRACT

*This article begins with contemporary art to comprehend the friction between art and entertainment. About this friction we analyze some interactive installation: Rachel Zuanon's BioBodyGame and NeuroBodyGame and Yacine Sebti's Jump! In the other hand we discuss about the role of the technology on the art field and how it changes the sensation of fun in the art works and so dissolving the friction dissent between art and entertainment into a consensus field.*

**Key words:** Art and Technology; Interativity; Entertainment; Body; Frictions.

Para chegar ao que chamamos Arte Contemporânea, muitas barreiras e fronteiras foram borradas ou atenuadas. Nos ismos da modernidade, os principais embates acontecem no enfrentamento entre técnicas e linguagens de um movimento para outro, onde cada um tenta superar seu anterior. Após Duchamp, a questão da técnica e do suporte é redimensionada e a arte liberta-se de parâmetros pré-estabelecidos, “para alguns, isto significou a morte da arte; para outros, iniciou começos incomensuráveis.” (RUSH, 2006, p.211).

Bauman diz que “a obra do artista pós-moderno é um esforço heróico de dar voz ao inefável, e uma conformação tangível ao invisível, mas é também uma demonstração de que é possível mais de uma voz ou forma.” (BAUMAN, 1997, p.133). A arte da pós-modernidade, de certa maneira, seria o que se convencionou

chamar de Arte Contemporânea, mas mais importante do que chamar a Arte de contemporânea ou pós-moderna é perceber a mudança irrefutável que ocorreu na forma de se vivenciar a arte. Neste estudo pretende-se apontar a fricção existente entre arte e entretenimento, suas decorrências, e propor uma possível atenuação dos dissensos entre ambos.

### **Entretenimento na arte**

A irreverência é uma característica comum nos artistas contemporâneos. A obra *Bichos* (1961) de Lygia Clark, possui um caráter lúdico na manipulação do objeto ao assemelhar-se com brinquedos de montar, e o próprio título da obra também contribui para a imaginação, pois ao alterar as peças metálicas e abstratas, “bichos” é que ganham forma. A diversão se dá através do engajamento corporal por parte do espectador participante que ao modificar a obra atribui um significado próprio. Se tratando de uma obra mais recente, temos *Puppy* (1992) de Jeff Koons, exposta permanentemente no Museu Guggenheim em Bilbao. A obra de Koons é uma escultura arbórea monumental na forma de um filhote de cachorro, e que não deixa de ter um caráter de divertimento, tanto pelo título (Cachorrinho) quanto pela própria aparência, principalmente na primavera quando a obra ganha mais cores devido à florescência da estação. Além destes, um dos artistas brasileiros em maior evidência atualmente, Vik Muniz, também utiliza a irreverência e o divertimento em seus trabalhos. Quando reconhecemos a Medusa de Caravaggio em um prato de espaguete, os fios de cabelo que na pintura original eram cobras, no trabalho de Muniz são fios de macarrão. Esboçar um sorriso ao ver o trabalho faz parte da obra, brincar com a comida é um fato recorrente durante a infância, e quando vemos um artista reconhecido “brincando” da mesma maneira, a sensação de divertimento é evocada.

A indústria do entretenimento, principalmente nas últimas duas décadas aproximou-se vertiginosamente da tecnologia, transformando-a em sua essência. O grande expoente dessa indústria são os *games*, que estão sempre inovando em tecnologias cada vez mais precisas no que diz respeito a jogabilidade. O

entretenimento e a diversão no senso comum andam juntos, porém não é todo o entretenimento que é divertido, mas geralmente o que é divertido também entretém. A indústria do entretenimento abrange o cinema, *games*, espetáculos musicais e teatrais, livros, esportes e tantos outros subitens dentro de cada um destes, mas, sobretudo toda indústria trata de dinheiro. A tecnologia perpassa toda esta indústria, e os *games* que são hoje o setor em destaque, conduzem a tecnologia: muito dos desenvolvimentos tecnológicos são direcionados a esse segmento, e talvez seja por isso, que o entretenimento, hoje, seja visto intrinsecamente ligado à tecnologia.

A arte contemporânea está inserida no mundo atual e incorporar essa faceta de opulência tecnológica, que é uma característica do tempo em que se vive, é de certo modo esperado. Ao falar da modernidade e pós-modernidade, Bauman descreve o estado atual em comparação com os líquidos, que são maleáveis de fácil adaptação em relação aos sólidos da modernidade.

O que todas as características dos líquidos mostram, em linguagem simples, é o que os líquidos, diferentemente dos sólidos, não mantêm sua forma com facilidade. Os líquidos, por assim dizer, não fixam o espaço nem prendem o tempo. Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os líquidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos e (propensos) a mudá-la (...) Ao descrever os sólidos, podemos ignorar inteiramente o tempo; ao descrever os líquidos, deixar o tempo de fora seria um grave erro. (BAUMAN, 2000, p.8)

A fluidez da pós-modernidade que descreve Bauman, está em consonância com a nossa sociedade atual. Mas falar da sociedade contemporânea extrapola as intenções deste estudo, pretende-se apenas tecer considerações partindo de dois recortes: a tecnologia e a arte contemporânea; e o entretenimento como eixo comum em ambas as áreas. Se a tecnologia e a arte hoje são “líquidos”, a mistura se dá com grande facilidade, e o entretenimento, que atualmente está diretamente ligado a tecnologia acaba por ser incorporado à arte. Obviamente que discussões acerca da arte não são simples como uma mistura de líquidos, mas a maleabilidade dos líquidos que também é presente na arte contemporânea é que está em questão. Afinal, entende-se que arte pode ser sim divertida, se esta for a intenção.

Em arte e tecnologia, a sensação de divertimento é redimensionada pelas tecnologias que, no nosso cotidiano, com frequência estão ligadas ao entretenimento, principalmente devido à indústria de *videogame*, que é hoje a mais evidente no segmento. Logo elas acabam por conceder, de certo modo, um caráter de divertimento em diversas obras que utilizam da tecnologia para sua experimentação.

O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), considerado o maior evento de arte e tecnologia no país, reúne em uma mostra anual obras interativas de diversos países, com o intuito de evidenciar a produção atual na área. A maior parte dos trabalhos expostos são instalações interativas, mas ao falar sobre elas, o artista e pesquisador Milton Sogabe (2011), as descreve como possuidoras de um caráter divertido tal qual o de um “parque de diversões”, e que esta característica em nada diminui o valor artístico do trabalho, pois a arte já está entrelaçada com a vida e “parques de diversões” fazem parte dela. A defesa de Sogabe sobre as instalações interativas não deixa de ser uma somatória de todos os embates/dissensos aos quais a arte já enfrentou, tais como sair dos ateliês, ganhar as ruas, voltar para a galeria, ganhar forma em objetos ordinários, se transformar no corpo do artista, hibridar-se com outras áreas de conhecimento e outros que continuam ocorrendo na atualidade.

### **Entretenimento: o corpo interagindo com a obra**

Se remetermo-nos ao lúdico na arte, devemos pensar também no papel do corpo do espectador, agora chamado interator, na obra de arte. Para Couchot (2003), a interatividade diz respeito a uma participação que envolve os dispositivos tecnológicos, onde ocorrem respostas tanto da interação entre um ou mais sistemas (interatividade endógena), ou quando acontece uma troca entre os sistemas e uma pessoa (interatividade exógena).

Assim, nota-se que a interatividade também proporciona uma fricção: a do corpo do usuário, orgânico, com um sistema tecnológico, artificial. Durante o

processo das obras, ambos são convidados a trabalhar em conjunto para que a proposta artística tenha sucesso. Afinal, é ao corpo que pertencem nossas sensações e percepções, que são justamente os campos afetados por instalações interativas. Nelas, dependendo da proposta artística, é que o corpo irá experimentar formas de entretenimento, dentre elas, a diversão. Venturelli (2004, p. 151) afirma que “na relação corpo-máquina, o corpo é o ponto de vista e o ponto de partida, como um feixe de processos nos quais todos os sentidos, a percepção e o conhecimento, são ativados simultaneamente”.

Para que qualquer tipo de interatividade aconteça, é preciso, contudo, de uma interface, uma tecnologia que propicie a comunicatividade dos dois lados. Venturelli e Maciel (2008, p. 43) dizem que elas devem funcionar da melhor maneira possível, desse modo:

[...] O desenvolvimento de uma interface gráfica significa especificar os protótipos das funções de entrada de informação e resposta do sistema. Ou seja, o que cada função espera como entrada de informação, seja pelo teclado, pelo mouse, seja pelo microfone e por outros, e o que o sistema pode dar como resposta ao interator.

Assim, percebemos como as interfaces devem evoluir, num sentido em que se tornem cada vez mais próximas a nosso corpo, tenham um funcionamento simples de aprender, e que, acima de tudo, sejam capazes de atender às necessidades da obra.

A artista brasileira Rachel Zuanon realiza instalações interativas nas quais solicita ao usuário vestir uma roupa especial que funciona como interface: coletes anatômicos criados a partir de computadores vestíveis - chamados pela artista de “Computador Vestível Afetivo Co-evolutivo” - e a seguir, jogar. Em *BioBodyGame* (2009), desenvolvido junto a Gilberto Lima, esses computadores vestíveis, colocados junto ao corpo do usuário, reconhecem suas alterações emocionais a partir da medição e análise de seu fluxo sanguíneo, oxigênio e sua resposta neuro-emocional ao jogo.

Nessa obra, o jogo pode ser controlado através de botões localizados no próprio colete, e conforme o interator “brinca”, conseqüentemente tem seus sinais

vitais alterados. A partir disso, o computador exibe a todos os presentes na exposição, através de um sistema de cores na superfície do colete, se o usuário está tranquilo ou nervoso com os desafios presentes no jogo. As cores variam em tons de azul, quando o interator está calmo e concentrado, amarelo em uma situação intermediária, e vermelho quando ele encontra-se completamente desconcentrado.

Também, a partir das luzes amarelas, com um sistema de vibração, ele avisa à pessoa que está jogando, completamente entretida, que deve se acalmar e reconcentrar, caso contrário, as vibrações continuarão e se tornarão mais intensas, visando atrapalhá-lo em sua atuação no jogo. Destaca-se ainda, que a artista preocupa-se em deixar o colete o mais confortável possível, para que seu uso não altere as informações emocionais reconhecidas pelo sistema.



Figura 1 - botões do colete que servem como interface para o jogo e dispositivos que captam as informações emocionais do usuário

A instalação é constituída por três ambientes: um lugar para o treino e outros dois para os jogos oferecidos ao público: um direcionado a usuários iniciantes, e outro mais difícil para jogadores assíduos. No final da experiência, o jogador ainda recebe um informativo sobre os parâmetros fisiológicos atingidos durante o jogo.

Outra obra desenvolvida por ela, é *NeuroBodyGame* (2010), produzido a partir de *BioBodyGame*. Eles possuem quase as mesmas características, porém, no novo trabalho, o público pode jogar diretamente a partir de suas ondas cerebrais,

emoções e movimentos, o que caracteriza um avanço nas relações entre o homem e o computador propostos pela artista.



Figura 2 - usuário controlando o jogo através das interfaces

Assim, a artista diz que procura inaugurar uma nova comunicação entre o homem-máquina-homem, que vai além dos âmbitos verbal e gestual. Em *NeuroBodyGame*, ela vai além na questão de conectar o corpo a um computador, pois permite que o próprio cérebro envie sinais a ele, possibilitando a troca de informações entre um corpo humano e uma máquina. Zuanon também promove uma mudança profunda quando faz com que o corpo da pessoa, e sobretudo seu cérebro, se comuniquem diretamente com o sistema do computador - assim, a artista promove uma integração notavelmente inovadora entre o corpo humano e as tecnologias.

Entende-se que a diversão, nessas obras, encontra-se justamente na possibilidade de agir sobre elas, transformando-as. Nas obras de Rachel Zuanon, a possibilidade do usuário interagir com o jogo que está na tela, e mais ainda, através da troca que ocorre entre seu corpo e o computador vestível, que responde às suas emoções (funcionando quase como os populares anéis que conseguiam “sentir” as emoções das pessoas que os usavam e mudavam de cor). Também, especificamente em *NeuroBodyGame*, a possibilidade, ainda inédita para a maioria da população, de controlar um jogo através de seus sinais cerebrais e dos

movimentos de seu corpo. Assim, ocorre um estreitamento na relação entre o corpo e a tecnologia, visto que as interfaces são cada vez menos aparentes.

O mesmo acontece na instalação Jump!, na qual Yacine Sebti convida o espectador a “doar” sua imagem corporal para o trabalho, solicitando que este pule em frente a câmeras para que sua imagem seja gravada. Aqui, a presença das interfaces tecnológicas também é responsável por quase todo o funcionamento da obra, em conjunto com a atuação do usuário e de seu corpo, porém, elas são ainda menos notadas.

Para o programa capturar a imagem do interator, ele precisa pular na altura de uma marcação já indicada no local. Quando o interator consegue atingir a marca, sua imagem é gravada e somada a de outras pessoas que realizaram o mesmo processo. Coexistem na mesma imagem o interator atual e todos os outros, pulando juntos. A obra também pode ser acionada em grupos pequenos, o que torna a experiência até mesmo mais divertida, pois todos precisam pular juntos para que possam inserir-se na imagem.



Figura 3 - Imagem da instalação Jump!

Em Jump! o lúdico encontra-se na ação de ver seu corpo pulando junto a outros, em espaço-tempos diferentes, o que já é de certo modo divertido, pois com



frequência não se consegue alcançar a marcação na primeira tentativa, o que acaba por configurar-se em um pequeno desafio a ser cumprido.

Assim, percebe-se que a tecnologia só responde se o corpo dos usuários conseguir ultrapassar a marca solicitada, mas também que, só a partir da presença desse corpo, que aceita participar e fazer parte de seu processo, é que a obra irá obter o resultado proposto. Deve-se destacar então, a fala de Flusser (2007, p. 40), quando ele afirma que “ambos só podem funcionar conjuntamente: o homem em função do aparelho, mas, da mesma maneira, o aparelho em função do homem.”. Entende-se que o perfeito funcionamento dessa relação, só ocorre quando eles atuam em conjunto e dentro das possibilidades de cada um, contribuindo para a realização da obra.

Destaca-se também, os usos que os artistas atribuem às tecnologias, quando ampliam suas funções, indo além daquelas sugeridas por sua fabricação. Zuanon quando se apropria de computadores vestíveis - fazendo-os dialogar com o corpo das pessoas que visitam suas exposições - que foram originalmente construídos com outros propósitos, como explica Arantes<sup>1</sup>:

Recentemente a NASA e o governo norte americano vêm desenvolvendo os computadores vestíveis (wearable computers) para auxiliar não somente expedições futuras para o planeta Marte, mas também para a utilização com objetivos militares. Atualmente estes micros vestíveis permitem, por exemplo, que um mecânico se debruce sobre um tanque ou um avião e transmita imagens diretamente para uma sala de comando. Imagina-se que, no futuro próximo, soldados possam transmitir e transitar pelo campo de batalha com imagens de satélite da região e cálculos de precisão balística a um clique em seus uniformes. (ARANTES, 2004).

Também, Sebtí, quando faz uso de tecnologias bastante utilizadas no próprio dia-a-dia, tais como câmeras e projetores, dando-os outro significado e importância quando inseridos num contexto artístico; além de contribuir para o desenvolvimento tecnológico, visto que desenvolve um *software* específico para seu trabalho. Essa relação diferenciada com a tecnologia é o que sugere Flusser em seu *A filosofia da caixa preta* (2002), quando propõe que devemos iluminar a caixa preta, descobrindo dentro dela novas possibilidades para os aparelhos técnicos.

Artistas que trabalham com tecnologias emergentes investem na criação de nova tecnologia, empregam procedimentos tecnocientíficos de forma inovadora, inaugurando campos de ação da arte e potenciais para a cultura. Ao mesmo tempo, muitas vezes, tal como cientistas, são convocados a comentar criticamente as implicações de suas pesquisas (KUTSCHAT, 2005, p. 48).

Deve-se dar importância ainda, ao fato das obras em arte e tecnologia cooperarem também, num sentido de fazer com que as pessoas experimentem as tecnologias, fazê-las sentir como estas podem modificar nossas vidas, sem ter o aspecto rígido de um experimento científico, visto que são realizadas, na maioria das vezes, com propostas divertidas.

### **Considerações**

Embora na arte contemporânea muitas fricções sejam travadas, o entretenimento é uma das questões frequentemente evocadas nas produções em arte e tecnologia, contudo não é uma característica exclusiva dela. A interatividade confere ao interator o poder de modificar a obra, atribuir outros significados, até mesmo como de um passatempo, um brinquedo. Nas três instalações interativas discutidas neste artigo, percebe-se que o entretenimento faz parte da poética das obras, e a diversão se configura como uma opção possível para os interatores.

O estreitamento da relação entre o corpo humano e tecnologias é uma consequência das obras de arte e tecnologia. Nelas, qualquer barreira que possa existir entre o humano, naturalmente constituído, e dispositivos tecnológicos, criados artificialmente, é desfeita, visto que os dois agem em conjunto no processo de construção e realização da proposta da obra.

A arte sempre exigiu um conhecimento do público, na arte contemporânea os códigos para compreender a arte são mais complexos, o que gera, frequentemente, uma incomunicabilidade da arte com o público. Em arte e tecnologia, o diálogo com o interator é facilitado devido à familiaridade que o público em geral possui com as

tecnologias. A irreverência e a diversão são elementos presente na arte há algumas décadas, poder-se-ia historiar mais profundamente na arte, mas está não se configura como a principal preocupação no momento, e sim compreender que embora uma obra possa entreter, em nada diminuiria seu valor poético.

---

<sup>i</sup> Disponível em <<http://www.ekac.org/priscila.html>>.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. Ed. Senac: São Paulo, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal estar da pós-modernidade**. Zahar: Rio de Janeiro, 1997.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Zahar. Rio de Janeiro, 2000.

BELTING, Hans. **O Fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

DANTO, Arthur. **Após o Fim da Arte**. São Paulo: Edusp, 2006.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Coleção conexões. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia da comunicação. São Paulo: Cosac & Naif, 2007.

GARCIA, Wilton (org.). **Corpo & Interatividade: estudos contemporâneos**. São Paulo: Factash, 2008.

KUSTCHAT, Daniela. **Considerações sobre o corpo & o futuro da arte**. In GARCIA, Wilton (org.). **Corpo & Arte: estudos contemporâneos**. São Paulo: Nojosa Edições, 2005.

MACIEL, Mario e VENTURELLI, Suzete. **Imagem Interativa**. Brasília: Editora Unb, 2008.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na arte contemporânea**. Martins Fontes: São Paulo, 2006.

---

SANTAELLA, Lúcia. **O pluralismo pós-utópico da arte**. ARS (São Paulo), vol. 7, nº.14. São Paulo, 2009.

SOGABE, Milton. **Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção**. In Anais do 20º Encontro da Anpap, UERJ, Rio de Janeiro, 2011.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço - tempo - imagem**. Brasília: Ed. UnB, 2004.

### **Referências Digitais**

ARANTES, PRISCILA. **Corpo e vigilância na sociedade de controle** Disponível em <<http://www.ekac.org/priscila.html>>. Acesso em: 23 de jan. 2012.

**Anelise Vieira dos Santos Witt**, mestranda do PPGART/UFSM. Bolsista CAPES. Integrante do laboratório de pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABart), Membro do grupo Arte e Tecnologia/CNPq.

**Manoela Freitas Vares**, mestranda do PPGART/UFSM. Bolsista CAPES. Integrante do laboratório de pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABart), Membro do grupo Arte e Tecnologia/CNPq.