



A OBRA ENTREMEIOS II (SCIARTS) COMO SISTEMA

Giovanna Graziosi Casimiro. PIBIC/CNPq/UFSM
Nara Cristina Santos. DAV/CAL/UFSM

RESUMO: Este artigo apresenta uma reflexão quanto a obra Entremeios II, do grupo SCIArts (Sistema de Controle de Instalações de Arte), exposta durante a II Bienal do Mercosul, na Usina do Gasômetro (Porto Alegre – RS) no ano 2000. Através da pesquisa Artistas Contemporâneos no RS: arte, tecnologia e mídias digitais, foi feita uma aproximação com a obra por meios que permitem sua análise, a partir dos processos de: criação, produção, visualização, disponibilização e manutenção, considerando os conceitos de interatividade e hibridação, tratando das questões pertinentes aos sistemas estéticos presentes na instalação.

Palavras-chave: arte contemporânea, mídias digitais, sistemas, instalação.

ABSTRACT: *This article deals about the work inset II, group SCIArts (Control System Installations Art), exposed during the II Mercosul Biennial in Usina do (Porto Alegre - RS) in 2000. The research trough Contemporary Artists in RS: art, technology and digital media, is made an approach to work in ways that allow their analysis, from the processes: creation, production, display, delivery and maintenance, considering the concepts of interactivity and hybridization, dealing with issues relevant to aesthetic systems present in the installation.*

Keywords: *contemporary art, digital media systems, installation.*

Introdução

Este artigo, na área da História a Arte Contemporânea, trata da pesquisa Artistas Contemporâneos no Rio Grande do Sul: arte, tecnologia e mídias digitais. Esta investigação surgiu como resultado de uma pesquisa anterior - História da Arte Contemporânea no Rio Grande do Sul, cujo objeto de estudo era a produção em arte e tecnologia no estado, a partir de instituições culturais e de ensino, apontando as principais exposições e artistas. Ambos os projetos foram desenvolvidos no Laboratório de Pesquisa em Arte, Tecnologia e Mídias Digitais (LABART), vinculado ao grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

A pesquisa atual iniciou após o mapeamento realizado anteriormente, e seu foco está nos artistas vinculados à produção em tecnologia digital, suas obras/projetos em processo dentro do estado do Rio Grande do Sul. A

investigação desenvolve-se com uma abordagem qualitativa, com conteúdo evidenciado historicamente a partir de metodologias específicas de pesquisa em artes visuais, considerando artistas com produção constante e sedimentada em arte e tecnologia. A análise é desenvolvida por meio de algumas questões teóricas emergentes evidenciadas a partir das diferentes obras, como hibridação, interatividade, imersão, interfaces digitais, espaço virtual e em especial neste artigo, sobre os sistemas estéticos. Considerando os processos de criação, produção, visualização, disponibilização e manutenção as obras estudadas são analisadas. Portanto, a obra *Entremeios II* se destaca por sua característica principal de não ser um objeto ou um espaço definido, mas sim um sistema onde tudo se torna parte de um organismo vivo e integrado. Busca relações entre todos os elementos existentes, sejam as obras, os acontecimentos circundantes e as pessoas que interagem com o trabalho.

O grupo SCIArts

SCIArts é uma Equipe Interdisciplinar que desenvolve seus projetos na intersecção entre Arte, Ciência e Tecnologia. A produção dos trabalhos do grupo procura tanto exprimir a profunda complexidade existente na relação entre estes elementos, que são a essência da cultura humana, quanto a representação de conceitos artístico-científicos contemporâneos que demandem novas possibilidades midiáticas e poéticas. Para atingir estes objetivos, teorias científicas e tecnologias em geral são utilizadas para a construção de espaços poéticos onde a interação homem/obra, obra/obra, obra/ambiente e homem/homem são predominantes. A Equipe possui um núcleo fixo de pessoas, mas desenvolve os projetos com co-participantes (técnicos, cientistas, teóricos e artistas) que variam de acordo com as características de cada projeto. É formada em 2013 por: FERNANDO FOGLIANO (São Paulo, SP, 1956), GILSON DOMINGUES (São Paulo, SP, 1974), JULIA BLUMENSCHHEIN (São Paulo, SP, 1982), MILTON SOGABE (São Paulo, SP, 1953), HERMES RENATO HILDEBRAND (Lages, SC, 1954) e ROSANGELLA LEOTE (Canoas, RS, 1961).

Nesta equipe todos os integrantes têm o mesmo peso no grupo, o que é um diferencial, e os projetos desenvolvidos são pensados e elaborados em conjunto, tendo na maioria dos casos, convidados de outras áreas de conhecimento de acordo

com as especificidades de cada projeto. Assim como o processo de criar, produzir, visualizar, disponibilizar e de manutenção tem o envolvimento de todos, também existe uma conexão interdisciplinar no trabalho, entre arte, ciência e tecnologia, no próprio sistema. “O sistema utilizado pelo SCIArts procura explorar essas possibilidades tecnológicas, comunicacionais tornando o computador um gerenciador de sinais e informações que controla vários equipamentos conectados ao sistema”.¹ Atualmente o grupo já abandonou a velha placa SCIArts e utiliza os micro-controladores digitais disponíveis no mercado.

A compreensão do sistema como obra, é abordada na prática pelo SCIArts, bem antes da instituição do discurso, assim como a concepção de projeto na arte. Segundo Sogabe, faz parte do contexto das novas tecnologias estar inserido num processo sistêmico e a arte contemporânea acaba incorporando novas linguagens e novos processos, concebendo a arte como projeto e a obra como processo).

A obra: Entremeios I



Entremeios II é um sistema tecnológico - vídeo, som, dispositivos, sensores, imagens pré-gravadas, imagens em tempo real - que criam interações entre os espaços, os equipamentos e o público. Altera a sintaxe da representação tradicional, utilizando-se da meta-linguagem e recriando diferentes níveis de

significação. Busca deixar claras as relações entre os elementos existentes no espaço do qual fazem parte, sejam eles outras obras, acontecimentos circundantes ou pessoas. Os artistas são condutores de linguagem e operam por um sistema dinâmico em que o fluxo das idéias reinventa uma arte em aberto que declara a crise da autoria. Trata-se de um 'sistema' onde o espectador é co-produtor da obra.²



Figura 32 – Instalação Entremeios II

A instalação *Entremeios II* foi exposta em 2000 no espaço da Usina do Gasômetro, durante o período expositivo da II Bienal do Mercosul, em Porto Alegre – RS. Consiste num sistema onde todos os elementos fazem parte de um organismo integrado, estabelecendo inter-relações entre eles mesmos, entre o entorno circundante e as pessoas que interatuam com a obra. Neste conjunto surge de fato a instalação como obra de arte.

O projeto foi criado pelo grupo SCIArts, num processo sistêmico, observando a planta do espaço a ser utilizado bem como o detalhamento da disposição dos elementos. A partir de imagens pré-gravadas e imagens gravadas em tempo real, o interator é elevado a integrar o espaço da exposição-instalação no tempo de sua passagem, fazendo dela um

acontecimento que contribui com a existência da obra. A diferença na criação do projeto está no trabalho de equipe gerando um insight coletivo. Não há autor, mas um núcleo que constrói coletivamente, onde as idéias se desenvolvem sem apontar quem exatamente colaborou em dado momento. É um verdadeiro processo criativo coletivo que gera a obra/projeto que a tecnologia aponta. O grupo prossegue num processo de metamorfose constante que pode gerar alteração na sua estrutura primeira.

A produção da obra constitui-se de sensores, computadores com programas específicos e equipamentos audiovisuais para tornar o ambiente sensível, como a proposta de produção de Entremeios I. As imagens captadas por câmeras instaladas em diferentes pontos são disponibilizadas na Internet, de onde as pessoas também podem interagir com o trabalho. Os sensores ativados pela presença dos visitantes definem as imagens a serem enviadas para Web.

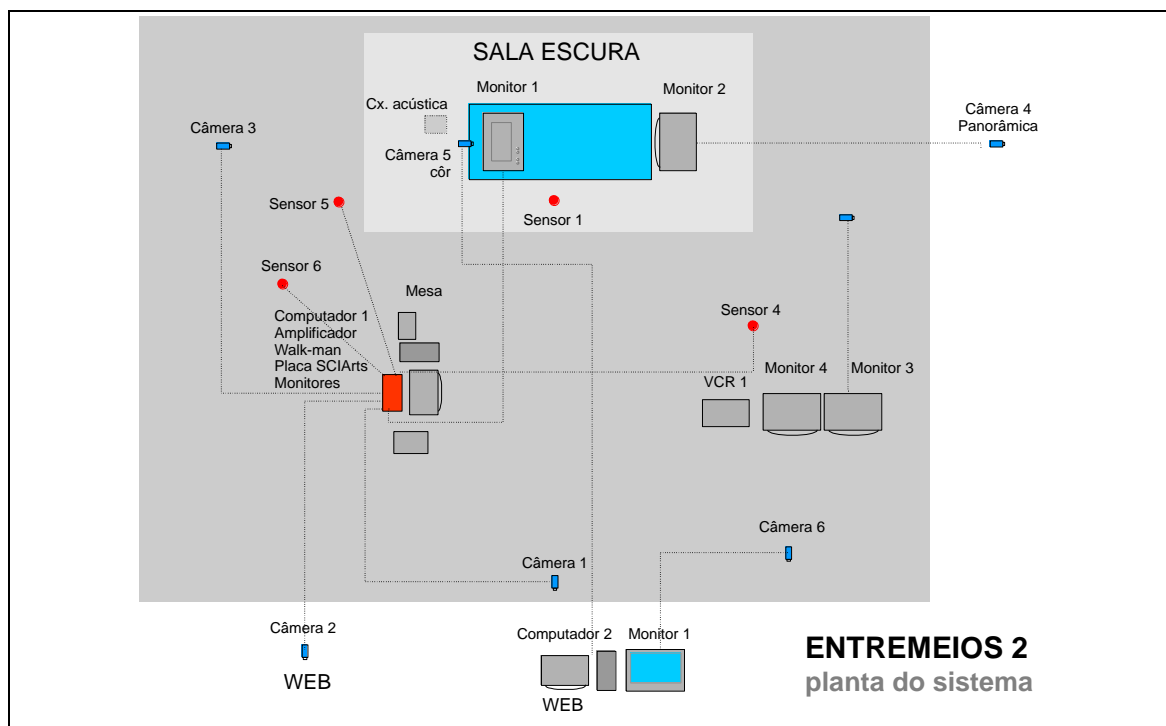


Figura 33 - Planta do sistema

A significação do trabalho surge no seu acontecer, integrando equipamentos, ambientes analógicos e digitais, e a presença humana. A produção da obra configura-se como sistema, cujo entre(meio) está nas relações que ela proporciona, independentemente da definição de espaço e do equipamento utilizado. É no espaço vazio, onde somente ocorre o acontecimento, neste entre(meio) que ela emerge.

No modo de visualização a proposta do grupo está centrada nos entremeios da tecnologia e da interação humana, onde as imagens surgem como elementos potencializados na dinâmica dos espaços, de dentro e de fora da obra, através de telas de monitores espalhadas pelo local da exposição. A sua disponibilização ocorre neste entorno digital e sua atualização é feita pela mediação da tecnologia informática.

EntreMeios, que é uma obra que tem como característica principal não ser um objeto ou um espaço definido, mas sim um sistema entremeado no espaço todo. Busca relações entre os elementos existentes no espaço, sejam as obras, os acontecimentos circundantes e as pessoas. Sensores que captam os eventos físicos, luz, som, movimento etc., ativam o sistema detonando relações com os elementos existentes no ambiente. Os sensores e micro-câmeras são distribuídos pelo espaço de acordo com as características de outras obras. Uma vez ativados, mandam sinais para uma placa central que está conectada a um computador que os gerencia, relacionando-os ao funcionamento de vários equipamentos, controlando seus tempos e co-relações. Algumas imagens ou sons gerados por EntreMeios estão em relação direta com os elementos que os ativam, outros fazem referência ao próprio meio que os produzem. Imagens e sons pré-gravados e ao vivo brincam com a percepção dos visitantes.³



Figura 34 - Vista parcial (1) da Instalação Entremeios II



Figura 35 - Ciberporto



Figura 36 - Vista parcial (2) da Instalação Entremeios II

Arte , Tecnologia, Sistema e a obra Entremeios

Ao se considerar o computador não como uma ferramenta, e sim, como um sistema, capaz de criar, produzir, visualizar, disponibilizar e manter imagens (ou dados matemáticos) percebe-se que o conceito de sistema poderia vir a determinar importantes questões, na presente investigação. Nesse sentido, o resultado no campo artístico não poderia ser outro, senão compreender a produção em arte e tecnologia a partir da concepção de sistema, a partir de uma estrutura dinâmica emergente necessária para sua existência como obra, enquanto projeto, em processo.

Refletindo quanto à conjuntura da arte e tecnologia, compreende-se a obra de arte como pertencente a um sistema, autorreferente, dependente do artista e do interator para existir no entorno, em um contexto, através de um processo sinérgico. Passa-se a considerar também a arte como sistema (GIANNETTI, 2002:163), concebida no seu conjunto ou na sua estrutura, formalizada no decorrer do processo de acontecimento da obra, enquanto projeto, cujo produto pode ser considerado como obra/projeto.

A palavra sistema, também é possuidora de regras que a determinam, subdividida em outros subsistemas, que podem surgir ao acaso. A generalização da palavra sistema pode ser amenizada se compreendermos o conceito de sistema como qualquer conjunto constituído de partes e elementos interdependentes, que formam uma unidade. Pensando a partir do âmbito da Biologia, é conveniente situar o surgimento de uma Teoria Geral dos Sistemas, com Ludwig von Bertalanffy. Esta teoria apresentada ao meio científico em 1947, publicada em 1955, compreendia o sistema como um complexo de elementos em interação e defendia o pensamento sistêmico como contextual. Os sistemas podem ser considerados num primeiro momento fechados ou abertos. Fechados são aqueles isolados de seu ambiente, sem possibilidades de interação; abertos são aqueles que estabelecem trocas com seu ambiente, nos quais se enquadram os sistemas vivos, mantendo um equilíbrio no organismo, ou um estado de homeostase. Na contínua pesquisa sobre os sistemas, em 1948 é publicado Cibernética, de Norbert Wiener, no qual o autor percebeu o seu processo de retro-alimentação como um mecanismo importante da homeostase, mas que poderia levar a um estado estacionário do sistema. No entanto, são as fronteiras desse sistema que se constituem como um espaço relacional e dinâmico, de trocas entre sistema e ambiente.

Desta forma, a estrutura sistêmica emerge como meio de sustentação das relações artísticas entre o autor-obra-interator no entorno digital, considerando os diferentes contextos. Propondo alterações na arte e no modo de percebê-la. Com o avanço da tecnologia informática nas artes, mais precisamente na produção digital, percebe-se esta estrutura que re-define o papel do autor, diluído no processo de construção da obra, juntamente com o interator, e a própria tecnologia. Logo, revê o papel da obra, não mais como objeto, mas ainda produto, na sua realidade, ainda que virtual, em constante elaboração processual, dependente de um projeto conjunto de indivíduos e de estruturas maquínicas. Prevê, também, alteração na condição do observador, que não é nem espectador, nem participante, mas interator com a obra, com o entorno e o contexto da própria obra.

Ao se analisar a obra do grupo SCIArts, Entremeios , se reflete não somente sobre sua construção, como a própria questão do papel da obra de arte na contemporaneidade, em especial, quando ligadas às mídias digitais. Diante das “obras tradicionais”, acredita-se que a obra/projeto em arte e tecnologia impõe o conceito de sistema, de hibridização e de sinergia. Propõe-se como obra interativa implicando necessariamente a ação ativa do interator no momento de seu vir a ser obra, pois exige uma interação. Como obra/projeto, apresenta-se num espaço diferenciado, aquele do ciberespaço, das redes telemáticas, das projeções multimídia, das realidades virtuais e, ocorre no tempo (quase) real, no tempo da “presença”.

O entre(meio) no qual a instalação se apóia, é aquele do espaço vazio, onde circulam imagens e miragens, tomadas dos participantes ou interatores da obra. É um entre(meio) de um ambiente real e de um ambiente de realidade virtual, onde as imagens trafegam no sentido interno da própria instalação, e no sentido externo do ambiente da rede. Entre elas, ou atuando com e para elas, está o interator, acionando e sendo acionado por todos os elementos do sistema no entorno digital.

Nesta obra, sua configuração não caracteriza um objeto ou um espaço, mas como um sistema espalhado pelo espaço. Seus níveis de interatividade são determinados por uma estrutura que dá à instalação a condição de um organismo integrado e conectado. Este sistema, Entremeios II, amplia as conexões possíveis, com o contexto da obra e o contexto no qual cada interator está inserido, numa dinâmica organizacional, gerando acontecimentos circundantes passíveis de interação. De acordo com Nicolas Bourriaud (2009), o artista busca cada vez mais nas relações criadas entre seu trabalho e o público, gerando situação de interação, relações e socialidade. Desta forma, a obra contemporânea não pode ser considerada como um espaço a ser percorrido, e sim, como uma duração a ser experimentada; uma abertura para a discussão ilimitada.

Para o interator atuar no entorno digital da obra, significa ter estado de fato em seu interior, ter sido captado por câmeras e ser disponibilizado através

de imagens visuais, pela virtualidade de um sistema que está entranhado em toda a instalação e em suas ramificações, na presença real no tempo de seu acontecimento.

O paradoxo da espacialidade fechada diante de uma abertura temporal assume vários espaços e tempos. Inicialmente o próprio sistema que disponibiliza a obra é fechado e aberto. Fechado no espaço da instalação, limitada pela área de exposição, mas dentro e fora; fechada e aberta no espaço on-line da instalação, condicionada ao programa, mas aberta para disponibilização em rede, porém limitada ao universo da rede. Num segundo momento, cada um dos interatores em espaços físicos diferentes é ao mesmo tempo presença atuante na realidade circundante e presença atuada no entorno digital. E neste entrecruzamento labiríntico de imagens produzidas, vistas e visadas, que a arte emerge confundindo espaço e tempo presente-passado, presente-presente, no constante vir-a-ser de um presente-futuro, da organização sistêmica.

No entanto, pelos entre(meios) da obra, por entre as frestas perceptivas não captadas por uns e absorvidas por outros, a instalação que se constitui por acontecimentos inter-relacionados, jamais é compreendida na sua totalidade, somente em suas partes. Ao interator, no momento de sua atuação neste sistema, é dada a oportunidade de dirigir um olhar interno para a obra, para sua estrutura interior. E na aproximação do olhar endo, ainda entendido endo-exo, os referenciais sistêmicos são incorporados pela ação do sujeito.

Não se trata mais essencialmente de se apropriar do campo da informação, de subverter o funcionamento, de reverter o sentido da comunicação de massa, por ações críticas e pontuais, mas de se conectar, de mergulhar na rede, de aí navegar, de explorar seu espaço e tempo, sempre participando de sua construção e de ir tecendo sua teia. O artista, o autor, (...) se propõe, mais precisamente, a jogar sobre o imediatismo e a reversibilidade fluida das redes, de se dispensar através delas para participar da emergência de uma "consciência" reticular que marca uma nova forma de socialização. (COUCHOT, 2003, pg. 246)

A emergência da arte acontece a partir dessa obra, configurada como numa estrutura sistêmica mais complexa que as anteriores, onde o artista, ou

seja, a equipe, projeta uma organização em que o interator, ou seja, os interatores, na sua autonomia, atuam no entorno digital, entrecruzando o ambiente real com aquele da realidade virtual e o ambiente da rede. As relações contextuais de todos os implicados na ação, nos diferentes ambientes da instalação, ampliam não apenas o espaço-tempo nesse sistema, mas o discurso que envolve todas as possíveis interrelações dos entre (meios) na arte contemporânea.

Conclusão

É cada vez mais nítido que ao utilizar as mídias digitais os artistas contemporâneos somam técnicas, unem diferentes áreas de conhecimento e proporcionam variadas possibilidades sensoriais. A pesquisa *Artistas Contemporâneos no RS: arte, tecnologia e mídias digitais*, a partir da análise e reunião da produção poética em arte e tecnologia vinculada ao circuito artístico-cultural gaúcho, contribui não somente para o reconhecimento da produção no estado, como também para a produção nacional.

A obra *Entremeios II* se caracteriza por um conjunto de elementos que criam um sistema de funcionamento, explorando o papel de seus interatores. De acordo com Edmond Couchot, na contemporaneidade, o público modifica sua posição em relação à obra de arte, se alarga. Sempre convidado a participar das experiências artísticas, passa a se sentir atraído por elas e mergulha inteiramente nestas propostas sem necessariamente ser aí introduzido ou iniciado culturalmente. Outro aspecto é o desenvolvimento da obra pelo grupo SCIArts, que envolve pontos de vista, áreas de conhecimento a experiências diferenciadas de seus participantes, enriquecendo ainda mais os resultados estéticos e sensoriais propostos, denotando o caráter interdisciplinar na concepção da instalação.

É evidente a interatividade nesta obra. Como se da sua relação com o público e o sistema que a constitui confirma, de certa forma, as possíveis interrelações que surgem no contexto da arte contemporânea entre

público<>obra, artista<>público, ou entre todos estes componentes, interligados entre si e em rede, explorando suas potencialidades.

Notas:

1 SOGABE, Milton. SCIArts - Equipe Interdisciplinar. In; BARROS, Anna; SANTAELLA, Lúcia (org.), 2002, p. 97.

2 Catálogo Prêmio Cultural Sérgio Motta 2000.

³ Catálogo Prêmio Cultural Sérgio Motta 2000.

REFERÊNCIAS:

BELTING, Hans. **O fim da história da arte**: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2009.

BRITES, Blanca; TESSLER, Elida. (org). **O meio como ponto zero**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2005;

COUCHOT, Edmond in: PARENTE, André. **Imagem Máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

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

DONADUZZI, Carlos; TELLES NETO, Henrique; WITT, Anelise. Relatório do Projeto de pesquisa História da Arte Contemporânea no Rio Grande do Sul: uma abordagem a partir da produção em arte, tecnologia e mídias digitais, 2010, 120p. Bolsistas PIBIC/CNPQ 2008-2010, sob orientação da Prof^a. Dr.^a Nara Cristina Santos DAV/CAL/UFSM;

GIANNETTI, Cláudia. **Estética digital**. Barcelona : L'Angelot, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos**: Poéticas Digitais. São Paulo : Hucitec, 1998.

SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) **Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital**. Tese de Doutorado em Artes Visuais/UFRGS, 2004.

SANTOS, Nara Cristina. **Arte e Tecnologia**: considerações sobre a arte como sistema. ANPAP, 2006.

SANTOS, Nara Cristina. **Autopoiese**: uma possível referência para compreender a arte como sistema. ANPAP, 2007.

Giovanna Graziosi Casimiro

Bacharel em Artes Visuais na UFSM, com especialização em Design de Superfície e Estamparia, e pesquisa em Arte, tecnologia e mídias digitais. Atualmente, integrante do LABART e do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Bolsista de iniciação científica Bolsista PROFITECS/2013/UFSM; PIBIC/CNPq 2012; PROBIC/Fapergs 2011; bolsista FIPE/2010. Participante projeto de pesquisa Guilda: galerias virtuais na arte contemporânea desde 2011.

Nara Cristina Santos.

Doutora em Artes Visuais/HTC, PPGAV/IA/UFRGS, 2004. Doutorado Sanduíche na Université Paris VIII, França, 2001. Professora do DAV/CAL/UFSM desde 1993. Pesquisadora e Orientadora no PPGART/Mestrado em Artes Visuais/UFSM. Coordenadora do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Avaliadora do INEP/MEC - Artes. Membro ANPAP e CBHA. Pós-doutorado PPGAV-UFRJ, 2012-2013.