



A POÉTICA INTERATIVA COMO EXPERIENCIA NO COTIDIANO

INTERACTIVE POETICS AS AN EXPERIENCE IN EVERYDAY

Raul Dotto Rosa / UFSM

RESUMO

O artigo propõe uma reflexão sobre o processo poético que busca nas relações do cotidiano, em especial nas mediadas pela internet, suspensões de um senso comum em experiências singulares. Para tanto, modos de observar e alterar uma imagem são operacionalizados sob o efeito da “pensatividade”, tendo como fundamento as questões da imagem formuladas por Jacques Rancière.

PALAVRAS-CHAVE

Arte contemporânea, arte e tecnologia, poética interativa, experiência.

ABSTRACT

The paper proposes a reflection about the poetic process that seeks in everyday relations, especially in the mediated by the internet, suspensions of a common sense in singular experiences. For this, modes of observing and altering an image are operationalized under the effect of "pensativity", based on the image questions formulated by Jacques Rancière.

KEY WORDS

Contemporary art, art and technology, interactive poetic, experience.

O cotidiano que nos cerca enreda hábitos e costumes, mas, também, proporciona situações que suspendem padrões pré-estabelecidos em um meio social. As peculiaridades próprias daquilo que as experiências rotineiras nos cegam, e que quando percebidas em razão de uma circunstância que nos afasta de um comum, estendem-se por um emaranhado de pensamentos e deslocam nossa atenção a outros sentidos. Assim, há um esforço que me faz pensar, que nos faz pensar, e altera o modo sensível com que acessamos determinada informação. Este processo corresponde a uma busca que tende a duvidar daquilo que presenciamos a nossa frente, tornando-o incerto e necessário de reconhecimento.

Duas propostas são significativas neste percurso, pois permitem-me operar de maneira fluida, e com maior entendimento de suas implicações, as realidades de um virtual, *online*, e de um corpo que observa e potencializa ações físicas em um tempo atual. É importante salientar que não busco uma programação de alto nível, faço uso de recursos digitais simples, já programados na plataforma *WordPress*, subvertendo-os em sua função objetiva, ampliando as relações que seriam diretas a um campo sensível e incerto.

Esta produção ocorre em um primeiro momento sob o nome de Não Sozinho, 2016, disponível no site rosarauldotto.com, e diz respeito a um conjunto de páginas/trabalhos para *web*. São sete projetos interativos que demandam uma navegação variável e subjetiva, uma vez que as atualizações ocorrem de duas maneiras: uma pelo interator, o visitante que acessa o site; e, a segunda, por publicações de minha autoria nas redes sociais, compartilhadas instantaneamente no site, alterando os modos de exibir e relacionar o conteúdo das páginas, através de um *plugin* que possibilita esta transmissão.

Em um passo seguinte e, a partir do Não Sozinho, busco discutir as relações digitais através da criação de um dispositivo que possibilite embaralhar a materialidade dos elementos plásticos com a produção, e distribuição, de conteúdo gerado em um *smartphone*. O trabalho recebe o nome de AR_Conversa, 2016, e convida o espectador a experienciar a construção de imagens e sons em tempo atual, vivenciando um significado próprio ao que se reconhece, ou não, na criação e processamento da imagem a partir do dispositivo artístico.

As implicações prático-teóricas que busco na imagem, enquanto construção, encontram-se entre a certeza e o abstrato de uma realidade consensual. Assim, em Não Sozinho, através de elementos digitais simples, como *widgets*, crio propostas artísticas que correspondem a páginas de um site, Flower, What Do You See?, Yellow e The Latest Tweets. As interações ocorrem de maneira básica, sobrepondo textos, fragmentos de vídeo em looping, imagens de *smartphone* e áudios. Este recurso, permite ao público embaralhar os dados previamente determinados na programação, com efeito de experienciar diferentes visualidades e sons.

Flower



Figura 1 - Raul Dotto Rosa, Flower, 2016

Flower (Figura 1) ocorre a partir de um arranjo de flores, observado e comprado no comércio de rua. Pedras e areia ornamentam um vaso em formato de aquário, remetem a uma paisagem submersa, sem água ou peixes, nela existem flores e hastes plásticas, incluindo um pequeno pássaro representado por uma bola de isopor e plumas de rafia sintética. O vaso em vidro transparente adornado em tons de rosa e verde, junto a outros tantos na prateleira, procede em mim uma curiosidade em relação a sua imagem. Sobre aquilo o que é um típico arranjo floral, ou um desastre sob a mesa de centro de alguém. O circunda a produção da imagem vaso/arranjo, me levou a outro, o da flor.

Uma flor, uma variável, uma imagem entendida por um observador que relaciona experiências passadas e atuais na tentativa de aceita-la como flor, comum e conhecida, sem, no entanto, exercer esforço na dúvida, a qual enredaria um outro

reconhecimento, uma outra presença. Uma posição capaz de acessar aquilo que não se apresenta de imediato. Segundo Rancière (2012, p. 36-37), nenhuma imagem deixa de pensar, ou melhor, de nos fazer pensar, pois ao se relacionar com o mundo do indivíduo adquire novas significações. Então, há uma variabilidade que ganha sentido a partir da pensatividade, suspensa pela semelhança a tantas outras flores, mas aberta ao reconhecimento de sua singularidade incerta.

Esta é a concepção inicial da proposta, na qual busco deslocar as relações objetivas de elementos pertencentes a um imaginário comum. E, já que a flor medita sob as elaborações daquele que a vê e de como é vista, minha ação é imediata e necessária, com um smartphone compartilho a imagem com três amigos via rede social, e, elaboro a seguinte pergunta: O que é flor? Copio e colo as respostas na programação da página, vinculando o autor correspondente a cada fragmento textual conforme a ordem do recebimento da imagem do vaso, da pergunta e das respostas.

Este conjunto de elementos constituídos por uma escrita subjetiva, encontram-se sobreposto a um vídeo em looping do vaso com as flores. A captura da imagem se dá em estúdio com um jogo de luzes frias e com o auxílio da câmera de um notebook. Neste processo ocorreram três tentativas, em que procurei criar movimentos sutis com uso de um soprador sobre as pétalas artificiais de cada flor. Esta operação confere a imagem um movimento de planta que se move com o vento, como ocorreria em um parque, e, se confunde visualmente com as respostas, conforme são entrelaçados na página.

O visitante pode interagir nestes elementos a partir de dois comandos. O primeiro, por meio de cliques, aciona um conjunto de três sons, editados em atraso, a partir do ruído gerado pelo soprador durante a captura da imagem. O segundo ocorre pelo comando de rolagem da tela, em que um player de vídeo oculto é atualizado. Esta operação flexiona o objeto a uma instabilidade de caráter visual e sonoro, na qual uma negociação entre o reconhecível e o abstrato encontra caminho. Flower pretende embaralhar o que se apresenta como flor e aquilo que se constrói como flor, tanto na subjetividade quanto na variável conceitual.

What Do You See?

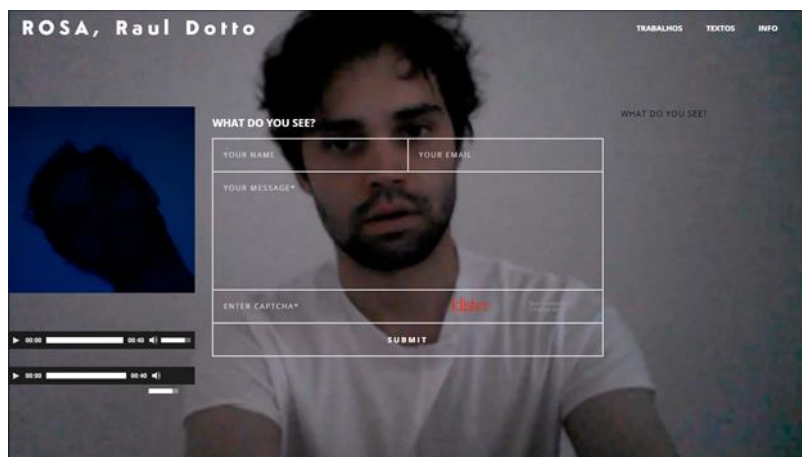


Figura 2- Raul Dotto Rosa, What Do You See?, 2016

Em *What Do You See?* (Figura 2) percebo uma série de movimentos estranhos que realizo para digitar e visualizar informações no notebook e, esta relação segue como tema para a proposta. Cansado e durante a noite, deixei a webcam do computador ligada e continuei a executar as atividades de rotina, como acessar as redes sociais, assistir vídeos no *Youtube* e verificar e-mails. Depois de 30 minutos desliguei a câmera e analisei o conteúdo, notei um movimento de aproximação e recuo constante, próximo a um olhar curioso que pretende reconhecer em algo distante sua semelhança.

Talvez involuntário, ou não, o movimento da cena capturada contempla alguma coisa, o conteúdo da internet, o computador ou as interações, uma variabilidade de situações que se encontram dispostas nesta ação. Logo, a partir dela, operacionalizo a produção que dá início a proposta. Seleciono um trecho da imagem, o qual apresenta mais interesse estético, tons azulados e um olhar que encara a câmera diretamente. A edição se dá em atraso, enquanto na programação da página acrescento comandos de *lopping* e de responsividade.

Sobrepostas a esta mídia, estão duas mixagens a partir dos ruídos captados na *webcam* junto a imagem. Estes rastros sonoros decorrem dos cliques em páginas e demais interações realizadas na *web* durante a navegação. Os sons adquirem características que remetem a meditação, pois são editados em eco e com atraso ao ponto de confundirem-se a cânticos de profunda introspecção. O objetivo desta operação é criar uma conexão entre os movimentos da imagem e os elementos sonoros de modo estético, deixados a uma contemplação imprecisa que converge a

um formulário eletrônico de contato, o qual permite o envio texto e, instantaneamente, exibindo-o ao lado esquerdo da tela.

Yellow

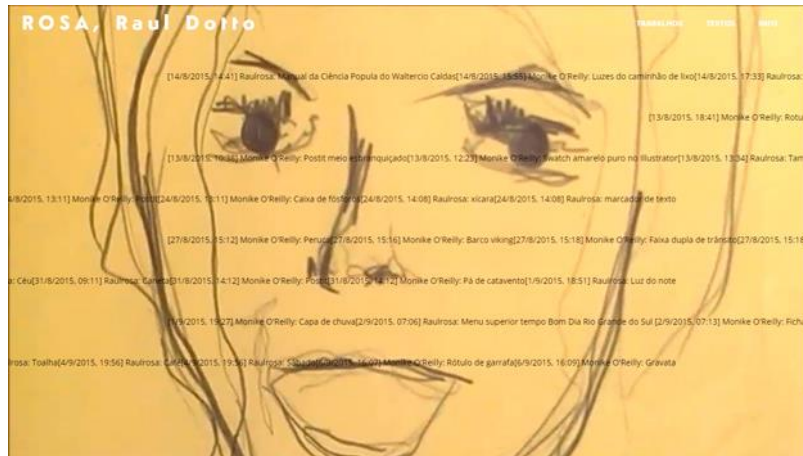


Figura 3- Raul Dotto Rosa, Yellow, 2016

A proposta Yellow (Figura 3) inicia com um retrato feito a lápis sobre papel amarelo há alguns anos. A figura retratada era a de uma amiga que hoje reside no exterior e, então, de posse da imagem, entrei em contato com ela através do *WhatsApp* e começamos a conversar sobre o cotidiano e seus achados curiosos.

Depois de algum tempo revivendo a experiência do retrato, nasceu a ideia de relacionar coisas amarelas do dia a dia do Brasil e da Irlanda, país onde ela reside. Organizamos um período para enviar regularmente as mensagens do que víamos em amareladas cenas cotidianas durante um mês e, assim realizamos nossos relatórios durante os dias e eventualmente durante as noites. Ao final da etapa por *WhatsApp*, desenvolvi a página com os nossos relatos escritos do amarelo daqui e de lá, sobrepostos ao filme do retrato amarelo captado por *smartphone*.

Os textos, agora em rolagens horizontais no sentido da direita para esquerda e vice-versa, através de um *plugin*, entrelaçam-se a imagem fílmica do retrato e relacionam os dados textuais a partir da programação executada na página em movimento de looping. As camadas são sobrepostas na busca por um sentido entre os amarelos da escrita e da imagem em movimento.

Neste ponto, a visão particular que nos levou a relatar o que observávamos pelo caminho, deixa de pertencer a um regime exclusivo do “nós” e passa a dialogar incessantemente na tela que público acessa, ou seja, a significação deixa de estar em escritas individuais e no retrato. Yellow, na medida em que é atualizável, oferece múltiplos sentidos conforme o espectador realiza a leitura e paralisa por cliques o texto, a fim de ler a escrita sobre o amarelo e compara-la ao amarelado do retrato.

The Latest Tweets

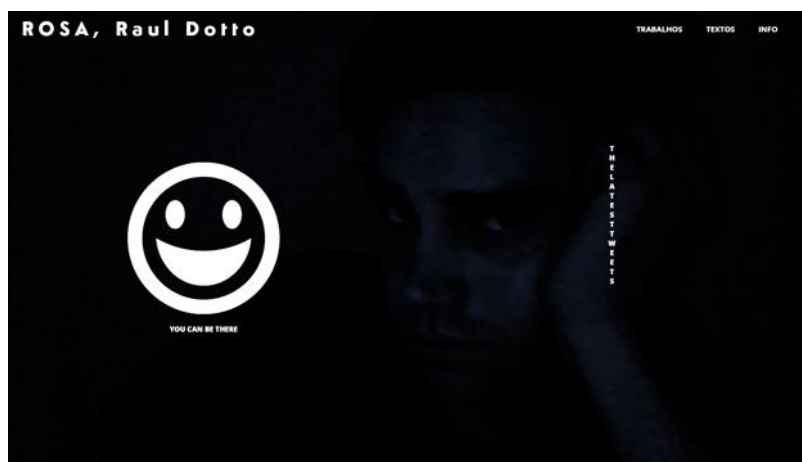


Figura 4 - Raul Dotto Rosa, The Latest Tweets, 2016

The Latest Tweets (Figura 4) é a último trabalho da proposta Não Sozinho que relaciona conteúdo das redes sociais a navegação em página, dentro do site rosarauldotto.com, num processo que apresenta os *tweets* mais recentes da minha conta particular no *Twitter*, por meio de *plugin* específicos que disponibiliza as informações conforme o expectador interage na barra de rolagem da tela. Esta operação mínima, apresenta pequenos fragmentos textuais ao lado direito da página, postados na rede social, sobrepostos a dois arranjos de vídeo em *looping* e tela cheia, capturados por webcam. Os textos tratam de assuntos do cotidiano, conforme são vivenciados por mim e escritos através do aplicativo *Twitter* para smartphone. Vídeos aleatórios do *Youtube* e caminhadas pela cidade são temas recorrentes nas escritas.

Somando-se a aos elementos já citados, ao lado esquerdo, disponibilizo um *player* que automaticamente roda uma trilha sonora sintetizada com base nos meus últimos *tweets*. De mesma maneira, a imagem de um *emoji*, ao lado esquerdo, atua como

fragmento de tensão sobre o restante do conteúdo exibido em tela, apresenta-se como uma figura feliz, sem ligação imediata com os *tweets* que a precedem na sobreposição de elementos da página. Nesta operação, o sorriso da imagem, encontra na direção oposta outra imagem, meu rosto absorto, capturada pela *webcam*. O objetivo é criar uma oposição, um estranhamento entre os elementos digitais, a fim de redistribuir os significados dos próprios *tweets*, na medida em que o espectador lê os textos, visualiza a figura do *emoji*, minha face e ouve os sons disponíveis na página.

AR_Conversa

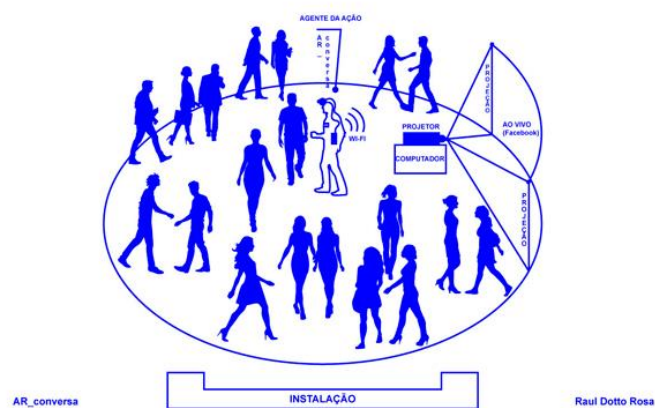


Figura 5 - Raul Dotto Rosa, AR_Conversa, 2016 (Esquema Gráfico)

A partir das propostas artísticas desenvolvidas para *web*, volto minha atenção para o smartphone e sua conformidade com algumas das situações que deslocam os comportamentos habituais do dia a dia em imagens distantes de um senso comum. Em especial, neste imaginário do cotidiano, uma cena despertou meu interesse sobre como portamos um celular capaz de fotografar e compartilhar imagens.

Um senhor, munido de seu equipamento, estaciona diante de uma casa cercada por grades e plantas espinhosas, contorce seu corpo em posições nada convencionais em busca de uma captura específica, possivelmente de um detalhe do jardim que despertou seu interesse. Enquanto esta cena ocorre, o fluxo da rua procede em sua normalidade, porém algumas pessoas notam este senhor, e, sem nada dizer, prosseguem em sua atividade desviando rapidamente seus olhares para a cena.

AR_Conversa (Figura 5) é apresentada no Museu Nacional de Brasília, durante o 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, e conta com um aparelho móvel que permite transmitir online, assim, as imagens e sons capturas correspondem ao espaço da ação realizada pelo agente, que pode ser qualquer um de posse do aparelho. Para que a utilização desta tecnologia seja facilitada e permita o acesso a qualquer um, é desenvolvido um dispositivo artístico que acopla o *smartphone* ao corpo do usuário.

O sistema se dá de modo simples através de cordas em tons de azul e branco, transpassadas por pequenos conectores plásticos que permitem o encaixe nos ombros do portador. Esta proposição surge diferente ao projeto inicial, que previa uma acoplagem na região da cabeça. Mas conforme a manipulação dos materiais se dá, surgem necessidades de adaptação do dispositivo. Assim, o aparelho encontra-se no tronco do agente e captura as imagens correspondentes a este ângulo.

As cenas são transmitidas em imediato através de um *plugin* do *Facebook*, a fim de permitir vídeos ao vivo. O portador do dispositivo realiza um percurso livre, e faz escolhas conforme sua curiosidade determina. Esta curiosidade é dividida entre aqueles que acessam a rede social e podem verificar o que é transmitido, realizar comentários e compartilhamentos através de seus aparelhos, e aqueles atentos a ação atual, seguindo os passos do agente que os captura, atuando frente a câmera por acenos e outras movimentações, com a expectativa daqueles que o assistem na *web* e na projeção exibida no museu.

Além do estado móvel, os espectadores acessam o percurso através de uma projeção localizada acima das paredes da sala de exposição. Projetada no teto em grande formato, a imagem assume características distintas da exibida na tela do celular ou de computadores, pois é ampliada em proporções extremas e deixa de ser nítida, processa-se, então, uma metamorfose da imagem.

Segundo Rancière (2012, p. 34-41), a capacidade metamórfica da imagem ocorre na poética que produz interrupções e testemunhos de uma realidade. Ela entrelaça uma imagem da arte e uma imagem coletiva, ou seja, embaralha o produto das operações de uma linguagem artística e o repertório de imagens comuns e críticas do imaginário social. Assim, aquilo que se apresenta primeiramente como uma

semelhança logo se desfaz, deixa o indivíduo em dúvida sobre o que vê ou escuta. Transforma um saber em instabilidade, uma distância que necessita ser pensada a fim de que possa ser reconhecida, ou significada a partir do repertório próprio de experiências que o espectador dispõe.

Minha intensão para a proposta foi a de estabelecer um contato ambíguo que pudesse gerar dúvidas sobre o que é visto. O visitante sabe que vê o espaço atual de sua presença, porém não o reconhece, então se aventura por um novo reconhecimento, diferente da ideia de museu que vivencia em uma experiência imediata da sala como tal. Este (re)conhecimento, possibilita um saber imaginário, que ocorre na medida de uma pensatividade, construído por incertezas entre o contexto amplo da presença e sua equivalente singularidade.

Referências

- RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: EXO Experimental org; Editora 34, 2009.
- _____. O destino das imagens. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

Raul Dotto Rosa

Mestrando em Arte e Tecnologia PPGART/UFSM (2016-17). Membro do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais/LABART. Integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq; e, do Grupo de Pesquisa Objeto e Multimídia/CNPq. Desenvolve pesquisa poética sobre a experiência da presença a partir da instalação como dispositivo de relações váriaes entre espectador e objeto-imagem, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos.