

ARTE-INTERATIVIDADE E SUAS RELAÇÕES COM O PÚBLICO

Manoela Freitas Vares / Fundação Universidade Federal do Rio Grande

RESUMO

Entendendo a obra de Arte Contemporânea, especialmente Arte e Tecnologia, como um sistema que funciona integrando o corpo humano e a tecnologia, esse artigo procura compreender quais são as relações que acontecem entre seus elementos, quais são as modificações que esse sistema traz ao corpo humano e como podem acontecer as percepções dessa obra, de acordo com a vontade ou não do interator de participar da ação. Para isso, se utiliza de obras referenciais como BioBodyGame (2009), de Rachel Zuanon e CyberSM (1993), de Stahl Stenslie. Desse modo, prova-se a necessidade de perceber, de modo crítico, também a atuação do público que decide apenas observar as pessoas que interagem diretamente com a obra.

PALAVRAS-CHAVE

corpo; arte contemporânea; interatividade; arte e tecnologia.

ABSTRACT

By understanding a work of contemporary art , particularly art and technology , as a system that works integrating human body and technology, this article mean to understand what alliances occur between this elements, which are the changes that this system brings to the human body and how can happen perceptions of this works , independent of the interator decides participate or not of the action . For this, use referential works like BioBodyGame (2009) , of Rachel Zuanon and CyberSM (1993) , of Stahl Stenslie . Thus, proves the need to realize, on a critic mode, also the performance of the public that decides just observe people thats interact directly with the work .

KEYWORDS

Body; contemporary art; interactivity; art and technology.

Uma das características mais importantes que temos na arte é a sua busca por uma relação mais próxima com o público. Esse comportamento, no entanto, não é atributo específico da arte contemporânea. Muitos artistas, antes desse período, tentam fazer essa aproximação, como é o caso de alguns artistas como Caravaggio, que procuram fazer com que o observador se identifique e sinta-se “dentro” de suas pinturas.

A Arte Contemporânea, entendida por Anne Cauquelin (2005) como o “Regime da Comunicação”, difere-se da arte anterior por propiciar que o público seja parte efetiva da obra, pois sem a interpretação ou intervenção desse, o projeto artístico tornar-se-á incompleto. Este acontecimento, irá mudar o processo de criação e até a preocupação dos artistas acerca da percepção da obra por parte do público. Desse modo, é correto afirmar que também a sua estética será modificada.

Eu gostaria de olhar para os atributos de um novo paradigma para a arte, uma teoria de campo que substituiria a estética modernista formalista. Ela toma como foco não as formas, mas o comportamento; não um modelo de informação do envio/recebimento de mensagens em uma linearidade unidirecional, mas o interrogatório de probabilidades do espectador [...] onde a responsabilidade final pelo significado pertence ao espectador. (ASCOTT, 2003, p.178)

Desse modo, a estética da obra será constituída pelas inúmeras possibilidades de interpretação que o público será capaz de gerar – e, nas obras participativas, a percepção se dará diretamente através do corpo de quem está interagindo com a obra.

Na pluralidade de produções da Arte Contemporânea, destaca-se nesse artigo, aqueles artistas que utilizam dispositivos tecnológicos como recursos poéticos. Em sua maior parte, eles são os responsáveis por um novo nível de participação do público com a obra: a interatividade. Nela, o corpo dos usuários é colocado em contado direto com as tecnologias, fazendo trocas com essas através da emissão e recepção de mensagens, desenvolvendo o processo da obra. Nessas experiências, a sua realização não é atribuída apenas ao artista, pois o público irá decidir se emprestará seu corpo à obra - ou não, através de suas próprias vivências e considerações.

Entre essas poéticas, evidencia-se o uso que Rachel Zuanon¹ (1974) faz de coletes anatômicos compostos por computadores vestíveis em suas pesquisas. Eles são colocados junto ao corpo do usuário, reconhecendo neste, alterações emocionais através da medição e análise de seu fluxo sanguíneo, oxigênio e resposta neuro-emocional. Esses computadores são chamados pela artista de “Computador Vestível Afetivo Co-evolutivo” e buscam, como interfaces, integrar naturalmente o organismo do ser humano com o outro computador.



Rachel Zuanon
BioBodyGame, 2009

Na obra *BioBodyGame* (2009), o interator pode jogar um jogo de videogame através de botões localizados no colete. Sua situação emocional é então transmitida ao computador por medidores conectados em seus dedos, e é codificada ao usuário e a outras pessoas presentes na instalação através de um sistema de cores. Em tons de azul, quando o interator está calmo e concentrado; amarelo, em uma situação intermediária; e vermelho quando ele encontra-se completamente desconcentrado. A partir da cor amarela, o colete emite vibrações nas costas do usuário, o que torna o ato de jogar ainda mais difícil. Ao atrapalhar o interator no jogo, o computador lembra-o que ele precisa se concentrar novamente, para fazer com que a vibração cesse e ele possa jogar outra vez. 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.

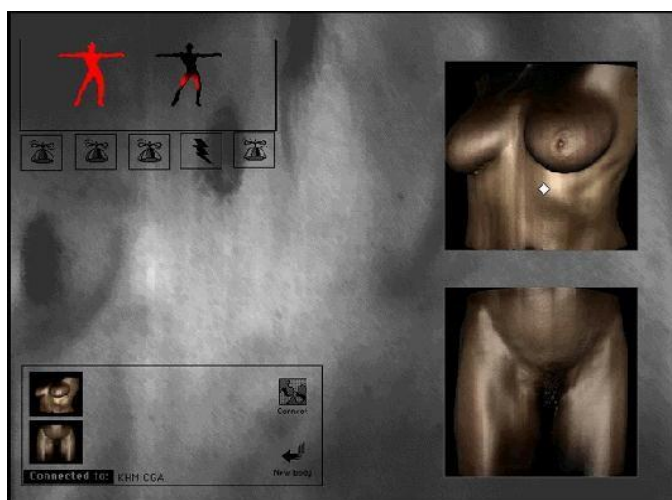
Essa instalação artística é constituída por três ambientes: um lugar para o treino de jogabilidade e outros dois para os jogos que são oferecidos ao público: um direcionado a usuários iniciantes e outro mais difícil, para jogadores assíduos. No final da experiência, o jogador ainda recebe um informativo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

Outro projeto que envolve diretamente o corpo humano e a tecnologia, é *CyberSM* (1993), de Stahl Stenslie² executada em parceria com Kirk Wolford. Nela, o artista traz à tona a interação corporal que somente é possível por meio da utilização de um recurso tecnológico. Participantes da obra em locais diferentes podem tocar-se simultaneamente, através de um sistema computacional.

CyberSM dispõe de um banco de dados de imagens de corpos de modelos pré-digitalizados, o que permite aos interatores construir corpos virtuais como avatares, para que se tornem as representações virtuais do outro. Ao clicar em um botão da interface, uma das pessoas aciona determinadas partes desse corpo virtual, fazendo a outra perceber seu toque exatamente no mesmo lugar do corpo, apesar de localizarem-se em lugares muito distantes. As manipulações são sentidas graças a uma roupa especial construída para o trabalho que possui estimuladores conectados através de linhas telefônicas internacionais.



O sistema de *CyberSM* sendo vestido por uma participante.



Interface de *CyberSM*

Feita em couro preto coberto de placas de cromo brilhantes, essa roupa lembra os trajes utilizados em rituais sadomasoquistas, trazendo para o nome do trabalho as siglas “S” e “M”. Outra característica presente na obra, consiste em perceber que no momento em que usa o traje, o interator está colocando seu corpo à disposição de outra pessoa, especialmente as zonas erógenas onde os estimuladores estão localizados. Os interatores também podem conversar através de um telefone alto-falante personalizado, o que aumenta a sensação de presença do outro. Nessa obra, ressalta-se a possibilidade de ambos os usuários poderem desfrutar de uma enorme intimidade enquanto podem permanecer anônimos graças à geração dos avatares, ao mesmo tempo em que tem sua curiosidade estimulada quanto à imagem do outro.

No entanto, Stenslie considera sua obra tediosa devido à limitação dos toques interpessoais nesse trabalho, e desenvolve *CyberSM III* (1994) com algumas mudanças técnicas: a interface deixa de ser um botão e o corpo virtual dá lugar ao próprio corpo de quem irá inferir o toque. Para que possam interferir no corpo do outro, os interatores, nessa obra, devem tocar seu próprio corpo - o computador traduz a região tocada e o tempo que a mão permanece sobre ela para determinar a intensidade do estímulo.

Se antes as pessoas estimulavam-se sexualmente através das linhas telefônicas, sem ao menos visualizarem-se, contando apenas com o som da voz e a imaginação através da descrição do parceiro, hoje, com a tecnologia informática, existem outros tipos de contatos que podem ser feitos. Inúmeros são os relatos de praticantes de sexo virtual através de sites de relacionamentos e conversas via webcam. Nesse

sentido, Stenslie propõe algo novo: permite aos usuários tocarem-se e estimularem-se reciprocamente através de sua obra, pois contam agora com a possibilidade de ter a manipulação do outro. Ainda, por meio de uma conexão à rede internet, esse corpo poderia ser visualizado e manipulado inclusive por pessoas muito distantes fisicamente dele.

Expostos os funcionamentos dessas obras, é preciso evidenciar as correspondências que ocorrem entre o corpo humano e as tecnologias às quais ele está se relacionando. Para isso, é necessária a compreensão do termo Cibernética³.

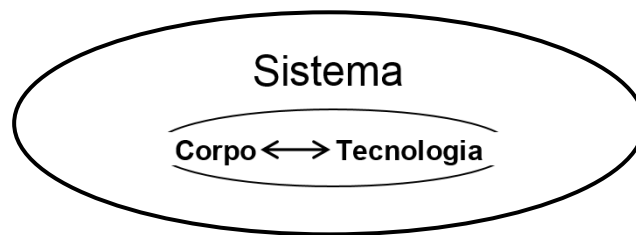
É sabido que o matemático estadunidense Norbert Wiener, procurador da palavra “cibernética” no século 20, tinha conexões com o complexo militar dos EUA, e suas ideias sobre controle, ao serem tomadas ao pé da letra, podem conotar um tipo de manipulação. Porém o controle sobre o qual Wiener se referia estava relacionado mais ao desvendamento de como os sistemas - orgânicos e inorgânicos - se regulam ou se auto-regulam.³⁴ (KU-JAWSKI, 2008)

A Cibernética advém do termo grego *Kybernetes*, que significa “piloto”. Essa relação surge, devido ao piloto estar comandando a mensagem. Desse modo, a cibernética tem seu significado na comunicação, mas também no controle sobre essa comunicação. Nas obras apresentadas, a cibernética ocorre quando acontece uma troca simultânea entre as mensagens transmitidas, do corpo do usuário ao dispositivo tecnológico conectado e vice-versa. A resposta tecnológica provém de um comando predeterminado, mas é coerente com a ação provida pelo corpo do interator.

A partir disso, pode-se concluir que a obra funciona como um sistema, e o corpo humano e a tecnologia podem ser entendidos como seus constituintes que se inter-relacionam. Para Edgar Morin, o sistema é formado por

Uma inter-relação de elementos que constituem uma entidade ou unidade global. Uma definição desse tipo comporta duas características principais; a primeira é a inter-relação dos elementos, a segunda é a unidade global constituída por estes elementos em inter-relação. (MORIN, 1977, p.99)

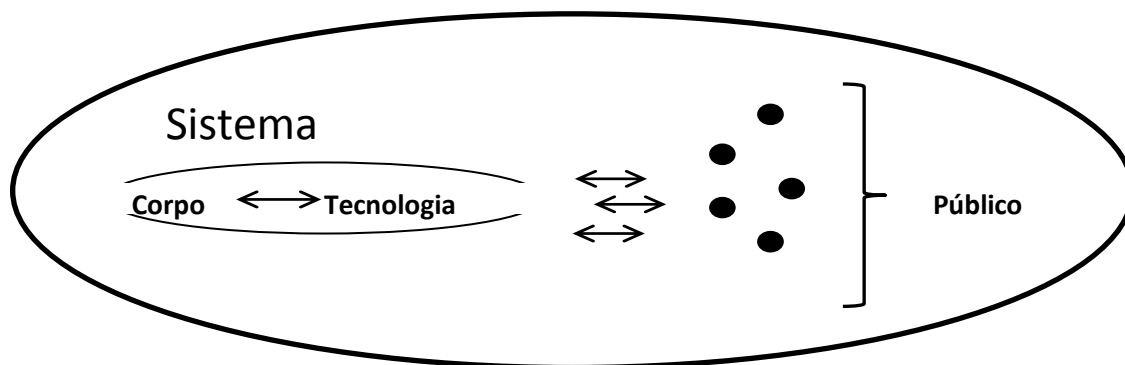
Devido a isso, a atenção sobre o sistema deve ser conduzida principalmente ao seu funcionamento e às inter-relações que ocorrem dentro dele. E esses encadeamentos só são possíveis através da conectividade existente entre seus elementos.



Para Roy Ascott (2003, p. 376) a conectividade “converge onde o artificial colabora com o natural em uma nova síntese do ser”. Essa característica pode acontecer tanto através da ligação de um corpo com uma rede como a internet, quanto por meio da sua conexão com outros dispositivos tecnológicos. Quando conectado, esse corpo possuirá também alterações em sua espacialidade e fisicalidade, pois através das conexões – onde ocorre o encontro entre o orgânico e o inorgânico – seu corpo será aumentado, ampliado. É importante perceber que a interatividade coloca o corpo do usuário sob um constante processo de “devir”. A cada vez que é manipulado, ele obtém novos movimentos, reações, comportamentos e sensações. Resulta que o próprio corpo humano adquire para si o caráter de ser uma potência atualizável, em constante mutabilidade.

Ainda, existe uma mudança de paradigma da própria experiência corporal: esses experimentos acontecem publicamente, onde qualquer ação executada pelo interator pode ser vista por outras pessoas presentes no espaço, que podem vir a julgá-lo. Esse fato, pode interferir no próprio desenrolar da obra, fazendo com que o usuário se dedique mais ou menos a participar efetivamente da obra.

Nesse sentido, é preciso pensar no que compreenderia também, a chamada Cibernética de 2ª ordem, que diz respeito à relação da pessoa que observa o sistema. Nesse caso, é possível identificar diferentes tipos de encadeamentos, resultando em uma ampliação do conceito de sistema visto anteriormente:



Desse modo, é possível identificar como componentes do sistema, não só o corpo do interator e a tecnologia, mas também quem está observando esse funcionamento e – por vezes – até influenciando esse processo. Mas como acontece a percepção da obra pelo público que não deseja interagir com ela?

Por se tratar de uma obra que envolve jogos de videogames – comuns ao nosso cotidiano – *BioBodyGame* parece possuir uma boa recepção entre seus usuários. O caráter lúdico, propiciado por estes jogos, ameniza o possível estranhamento de uma tecnologia que está, durante todo o tempo, medindo as respostas e interferindo nas ações do corpo humano.

O outro projeto exposto, *CyberSM*, diferencia-se do primeiro por seu conteúdo ser explicitamente sexual. Em virtude disso, poucas pessoas sentem-se à vontade para submeter-se à esse tipo de experiência em modo público. Esse pode ser um – especificamente nesse caso – dos muitos motivos pelos quais o público decide não interagir com a obra. Outros podem ser simplesmente a falta de interesse, de identificação com o tema, vergonha ou até mesmo a falta de tempo na visita de uma exposição.

Nesse caso, a percepção se dá através da observação de um fenômeno externo ao seu corpo: a visualização do modo como o outro interage, em como seu corpo e a tecnologia atuam um sobre o outro, sem de fato sentir essas respostas em seu próprio corpo. Desse modo, esse mecanismo de percepção se daria superficialmente, abrindo mão de todo o processo sensível pelo qual passa diretamente o interator. No entanto, as pessoas que não interagem, possuem uma

relação que, pode-se chamar, mais neutra com a obra: elas não sentirão o incômodo da tecnologia conectada à seu corpo (o peso e a vibração do colete em *Biobodygame* ou a vibração os milhares de fios que limitam os movimentos em *CyberSM*) e não terão suas atitudes limitadas pelos olhares julgadores de terceiros. O que se deve compreender é que de qualquer modo que seja feita a sua aproximação, eles serão afetados e afetarão o processo de interatividade do outro por estarem ali presentes, e isso também deve ser compreendido como um modo de participação.

[...] particularmente, os organismos de alta complexidade, assim como temos visto, podem mudar seus padrões de comportamento tomando como base experiências anteriores para alcançar fins anti-entropicos. Nessa forma mais elevada de organismos comunicativos o ambiente, considerado como uma já experiência vivida do indivíduo, pode modificar o padrão de comportamento em um que de uma maneira ou outra será mais eficiente em um ambiente futuro. (WIENER, 1989, p. 48)

A explanação de Wiener trata da capacidade adaptativa do ser humano, que modifica seu comportamento através das experiências com novos ambientes. Assim, há esperança de que, com o desenvolvimento das propostas em Arte e Tecnologia, cada vez mais pessoas sintam-se à vontade para doar seu corpo à experiência e fazer parte do processo das obras interativas.

Considerações finais

Das obras destinadas apenas à visualização, passando por inúmeros processos participativos e chegando, finalmente, às questões de interatividade, percebemos mudanças circunstanciais e definitivas em todo o processo artístico ao longo da História da Arte – processo esse, que compreende o momento do *insight* – a criação, produção e também a recepção e percepção da obra por parte do público.

De fato, não existem limites para as possibilidades de interação com as obras contemporâneas. À medida em que esses projetos avançam, novas ferramentas e dispositivos são utilizados, gerando novas investigações e resultados para o campo artístico.

Se há o reconhecimento de que existem muitas pessoas que negam-se a interagir com a obra, e que existe de fato, uma relação cibernética também entre quem apenas observa o público que conecta seu corpo a uma tecnologia, infere-se que também existe a necessidade do estabelecimento de uma crítica que dê atenção também a essas experiências.

Nas obras que são apenas visuais – excluindo-se a interferência que seu conhecimento artístico faria sobre sua compreensão – o crítico de arte relacionaria-se com a obra, quase que do mesmo modo que qualquer pessoa do público geral, colocando seu corpo posicionado em frente à obra. Já nos projetos interativos, podendo ser também um interator, o crítico pode optar por continuar a ser apenas um observador: um observador do processo de interatividade de outrem, ou ainda, o observador do observador.

Notas

¹ Designer e artista midiática. Desenvolve interfaces vestíveis inovadoras para games.

² Artista norueguês que se destaca por elaborar projetos que manipulam a cognição e a percepção humanas.

³ “Decidimos chamar toda a matéria referente ao controle e teoria de comunicação, seja na máquina ou no animal, com o nome de *Cibernética*”. (WIENER, 1948, p. 41-42). 34 Disponível em http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=65.

Referências

ASCOTT, Roy & BERKELEY, Edward A. Shanken. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. California: University of California Press, 2003.

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

MORIN, Edgar. *O método I: a natureza da natureza*. Portugal: Publicações EuropaAmérica, 1977.

WIENER, Norbert. *Cybernetics: Or, Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press, 1961

WIENER, Norbert. *The human use of human beings: cybernetics and society*. London: Free associated books, 1989.

Manoela Freitas Vares

Professora substituta de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande. Mestre em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria. Membro do Laboratório de Pesquisa em Arte, Tecnologia e mídias digitais e Integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.