

## **ANAIS**

### **III FÓRUM DE PESQUISA CIENTÍFICA EM ARTE**

*Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Curitiba, 2005*

## **MEIOS ADIGITAIS, ARTE E INDÚSTRIA CULTURAL**

### **INTERAÇÃO E ARTE NOS MEIOS DIGITAIS**

*Estela Maris Balestrini\**

*RESUMO: Ao estudar o emprego dos meios digitais e das novas tecnologias na obra artística, diversas interpretações com relação à interação digital são constatadas. A atividade artística que explora a tecnologia está em voga, principalmente no que se refere às atividades que exploram a simulação de situações ilusórias. Na arte brasileira contemporânea, o uso destas tecnologias tem se expandido e cada vez mais se tem estudado o emprego dos meios digitais na produção artística. No que diz respeito a estes meios, da esfera das tecnologias de comunicação, o seu emprego como forma de entretenimento os compromete, de certa forma, quando são explorados no âmbito artístico. Isto porque se tem um consenso de que o que é interativo, como os jogos eletrônicos, tem por finalidade o entretenimento. Com isso, pode haver um comprometimento na leitura da obra artística que se apropria dos meios digitais, pois pode ser erroneamente apreciada como forma de diversão.*

### **O ESTADO DA ARTE TECNOLÓGICA NO BRASIL**

Com a chegada das novas tecnologias de comunicação ao Brasil por volta de 1970, Waldemar Cordeiro deu início a uma produção que lhe rendeu o título de pioneiro da via eletrônica das artes no Brasil, sendo que, em 1968, Cordeiro já trabalhava em parceria com o

---

\* Acadêmica do Curso de Educação Artística, habilitação em desenho, da Universidade Federal do Paraná.

engenheiro Giorgio Moscati.<sup>1</sup> Pedro Xisto deu início à poesia digital brasileira e nesta mesma época, já surgia a videoarte.

Um pouco mais tarde, surgiram as videoinstalações e as ambientações multimídia. “Embora a arte da instalação, em geral, e a videoarte, particularmente, tenham nascido no ambiente contestatório antimuseus dos anos 60 e 70, ironicamente os museus e galerias avidamente absorvem esse tipo de arte”.<sup>2</sup> Isto porque, segundo Lucia Santaella, estes ambientes estão ligados a percepções de espaço cultural, os quais têm a função de promover uma maior participação do observador, “pois foi imediatamente atada ao léxico crítico da escultura e outras práticas similares”.<sup>3</sup>

Santaella aponta que o mesmo ocorreu com as técnicas multimidiáticas, que tiveram a origem no teatro e na dança em finais dos anos 60, sendo que estas técnicas foram rapidamente submergidas pelo teatro oficial.

Atualmente a videoarte e a videoinstalação gozam de um ar prosaico e muitas vezes são classificadas como únicos meios artísticos midiáticos. Contudo, em meados de 1990, no Brasil, ocorreu a popularização da internet, sendo que esta passou a ser um canal artístico denominado net arte ou web arte.

No entanto, para que todas estas formas de arte se expandissem, havia a necessidade de empregar nos projetos um capital muito grande, pois a aquisição de equipamentos eletrônicos era onerosa.

Tania Fraga faz alusão a este estado em seu texto *Situações Estereoscópicas Interativas*, em que analisa o contexto no qual a arte tecnológica brasileira está inserida.

Fazendo um esforço em aceitar o início de uma nova era nas comunicações e, fechando um pouco os olhos a estes dois Brasis (o Brasil dos analfabetos e o Brasil da comunicação digital), onde puder ser instalado um sistema de videotexto, um terminal temático, seria natural ter-se usuários que trocassem informações, ao invés de receptores passivos diante de processos informativos tradicionais.<sup>4</sup>

## RELAÇÕES COM O INTERPRETANTE

Uma forte característica da produção artística que se apropria dos meios digitais é a interação, diferentemente das “formas tradicionais” de arte, como a pintura e a escultura, entre outras, salvo exceções, em que o receptor é colocado numa condição passiva, de observação.

A arte que se utiliza dos meios digitais e das novas tecnologias de comunicação tem a seu serviço constantes inovações tecnológicas que possibilitam uma grande gama de

<sup>1</sup> BENNET (Ed.). Colaboração entre artistas e técnicos. In: DOMINGUES, Daiana (Org.) *A arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997. p. 165.

<sup>2</sup> BENNET (Ed.). Colaboração entre artistas e técnicos. In: DOMINGUES. Op. cit., p. 167.

<sup>3</sup> BENNET (Ed.). Colaboração entre artistas e técnicos. In: DOMINGUES. Op. cit., p. 167.

<sup>4</sup> FRAGA, Tania. *Situações estereoscópicas*. In: DOMINGUES. Op. cit., p. 75.

aplicações. Edmond Couchot, em seu texto *Arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*, lista uma série de artistas que transfiguram a relação do ambiente no qual a arte ocorre, mediante a utilização dos meios digitais: “Tom de Witt e Myron Krueger captam a imagem de nosso corpo e a colocam em relação a objetos virtuais com os quais nós jogamos, fazemos malabarismos, dançamos”; “Jeffrey Shaw nos convida a visitar uma cidade, cujas construções são letras que compõem um texto, pedalando sobre uma verdadeira bicicleta”; Crista Sommerer e Laurent Mignonneau fazem crescer plantas virtuais através de nossas “auras carnis”; Michael Tolson faz o espectador alimentar animais em seu aquário virtual; David Rokeby convida o receptor a compor músicas gesticulando e dançando, “a modulação sonora nasce direta e instantaneamente do deslocamento do corpo dele ou do nosso”.<sup>5</sup>

A partir destas novas tecnologias, as formas de interação entre artista, obra e receptor se ampliaram. Com isso, o próprio espectador tomou uma nova conformação, na qual sua presença não se dá de forma passiva, num gesto de observar as proposições do autor. A sua função é atuar juntamente com o trabalho.

Para Gilberto Prado, estas condições referentes à interatividade entre obra e receptor colocam o sujeito contemporâneo numa posição inédita.<sup>6</sup> O espectador perde a designação de observador, pois ele se torna parte da obra, tornando-se um interventor, sem o qual a ação não existe e, conseqüentemente, o trabalho do artista não se dá em espaço e tempo.

Pierre Lévy comenta sobre esta relação:

Não se trata somente de uma participação na construção do sentido, mas realmente de uma co-produção da obra, desde que o ‘espectador’ é chamado a intervir diretamente, a fazer a obra acontecer (a materialização, o aparecimento das imagens, a edição, o desenvolvimento efetivo naquele momento e lugar) de uma seqüência de sinais ou de acontecimentos.<sup>7</sup>

Desta forma, não só o cargo do espectador foi alterado, mas a obra também passou a configurar um novo perfil: à medida que o espectador passa a agir de forma ativa, a obra de arte torna-se receptiva e passiva a mudanças, conforme a ação do interpretante. Esta ação não é restrita a um determinado público. A construção da obra é dada de diversas formas e por múltiplos participantes, desde a sua concepção, com a parceria entre técnicos e artistas, entre outros.

Mais ou menos ligada, conforme o caso, à característica precedente, a organização dos processos de criação coletiva é a igualdade típica das artes do virtual: colaboração entre iniciantes (artistas) e participantes, estabelecimento de uma rede entre os artistas que participam da mesma produção,

<sup>5</sup> COUCHOT, Edmond. *Arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*. In: DOMINGUES. Op. cit., p. 138.

<sup>6</sup> PRADO, Gilberto. *Experimentações artísticas em redes telemáticas e web*. Disponível em: <<http://wawrwt.iar.unicamp.br/textos/texto14.htm>>. Acesso em 20 jul. 2004.

<sup>7</sup> LÉVY, Pierre. *Quatro obras típicas da cibercultura: Shaw, Fujihata, Davis*. In: DOMINGUES. Op. cit., p. 95.

registros de traços de interações ou de percursos que acabam por constituir a obra, colaboração entre artistas e engenheiros.<sup>8</sup>

Contudo, esta ação de “partilhar” o processo artístico tiraria do artista a sua ação criadora como forma pessoal, ou seja, à qual é dada uma existência singular, irreproduzível. Para Luciana Martha Silveira esta é uma questão a ser debatida frente aos artistas que utilizam esta forma de produção. Silveira acredita que há uma grande dificuldade em trabalhar com processos alternativos inovadores, pois as soluções para os eventuais problemas que podem existir não estão facilmente disponíveis.

Trabalhar em parceria. Criar um ambiente de interação com a máquina e com o outro, ou outros, seres-humanos, formando um grupo produtor de arte, que envolveria pessoas de várias áreas. Essa opção pode se transformar num problema, se vista de um ângulo fora da interação, pois a parceria exige outras partes dispostas a participar de processos alternativos e inovadores, que nem sempre se encontram facilmente disponíveis.<sup>9</sup>

Como se pode perceber, toda a estruturação artística se alterou em decorrência destes meios de comunicação.

Uma vez que o interventor se desloca a cada ponto na rede, ele carrega consigo todos os outros. Ele faz valer suas intervenções até o próximo contato a partir do qual ele se torna espectador sem poder de ação, mais como um propulsor da situação que ele mesmo iniciou. Este encadeamento de transformações está relacionado tanto ao processo quanto ao produto. É todo um imaginário social e artístico que está em jogo e em transformação.<sup>10</sup>

Estas interações entre artistas e profissionais de diversas áreas provocam, em muitos, uma impressão de entretenimento. E na medida em que os meios de comunicação produzem entretenimento no receptor, outras questões são levantadas, principalmente no que diz respeito à alienação deste usuário.

A cultura de massa aliena, forçando o indivíduo a perder ou a não formar uma imagem de si mesmo diante da sociedade, uma das primeiras funções por ela exercidas seria anarcotizante, obtida através da ênfase ao divertimento em seus produtos. Procurando a diversão, a indústria cultural estaria mascarando realidades intoleráveis e fornecendo ocasiões de fuga da realidade.<sup>11</sup>

No entanto, estas questões variam de acordo com os propósitos e a forma como a produção é vinculada. Para Gilberto Prado, é notório o caráter lúdico da arte digital interativa, contudo, as proposições artísticas articulam seus trabalhos na ênfase à experimentação individual.

---

<sup>8</sup> LÉVY, Pierre. Quatro obras típicas da cibercultura: Shaw, Fujihata, Davis. In: DOMINGUES. Op. cit., p. 95.

<sup>9</sup> Revista eletrônica *A Fonte*. Disponível em: <[http://www.geocities.com/a\\_fonte\\_2000/](http://www.geocities.com/a_fonte_2000/)>. Acesso em 18 jun. 2004.

<sup>10</sup> PRADO, Gilberto. Experimentações artísticas em redes telemáticas e web. Disponível em: <<http://wawrwat.iar.unicamp.br/textos/texto14.htm>>. Acesso em 20 jul. 2004.

Os intercâmbios artísticos em rede abrem uma área de 'jogo' e um espaço social lúdico que acentua o sensível e as estratégias de partilha, mas que procuram articular no trabalho artístico as experiências do indivíduo confrontado a uma realidade complexa e em movimento, a desordem do mundo e a de cada um em particular.<sup>12</sup>

Estas experimentações individuais entre o usuário/usuários e a obra podem dar-se em diversos níveis, segundo Lucia Santaella.<sup>13</sup> O primeiro nível é o de *Imersão por Conexão*, quando os sentidos do tato e da visão são primordialmente aguçados. É dado quando, por exemplo, o receptor navega pelas redes telemáticas em frente ao computador. Outro é a *Imersão por Avatares*, os quais são “máscaras digitais” que o receptor coloca para adentrar no ciberespaço. A *Imersão Híbrida* mistura paisagens geográficas, as ciberpaisagens, num sistema interativo, muitas vezes tridimensional. A *Telepresença* é outro “nível interativo” proporcionado pelos recursos digitais. “Nas aplicações de telepresença, tecnologias de realidade virtual são conectadas a sistemas robóticos que estão fisicamente presentes em algum lugar distante”.<sup>14</sup> Por fim o *Ambiente Virtual* é o nível mais profundo de interação entre o interventor e a obra, porque cada instrumento eletrônico que está conectado ao usuário tem a intenção de anular por completo a experiência deste com o mundo real, no instante em que o usuário está envolto com a obra. Neste estágio, os instrumentos eletrônicos empregados são de última tecnologia, sendo que as experiências corpóreas e mentais do participante são orquestradas pelo computador.

## A PRODUÇÃO E A RECEPÇÃO NA INFLUÊNCIA ESTÉTICA

De acordo com Júlio Plaza, a teoria da comunicação pode auxiliar os artistas na compreensão de três momentos da comunicação artística: a emissão de mensagens, sua transmissão e sua recepção.<sup>15</sup>

A preocupação de Plaza no que diz respeito à relação entre o produtor e o receptor da obra de arte é uma questão fundamentalmente oriental, como o próprio autor explana.

As questões relacionadas à abertura da obra de arte fazem tradicionalmente parte do Oriente (a arte Taoísta, por exemplo) que sempre deu ênfase às relações entre receptor e percepção, entre a obra de arte e a recepção, através de várias chaves estéticas como: ressonância, ritmo vital, reticência e vazio. Estas chaves foram incorporadas ao Ocidente pelas vanguardas.<sup>16</sup>

<sup>11</sup> NETTO, J. Teixeira Coelho. *O que é indústria cultural?* São Paulo: Brasiliense, 1980. p. 24.

<sup>12</sup> PRADO, Gilberto. Experimentações artísticas em redes telemáticas e web. Disponível em: <<http://wawrwrt.iar.unicamp.br/textos/texto14.htm>>. Acesso em 20 jul. 2004.

<sup>13</sup> BARDONNÉCHE, Dominique de. Espécies de espaços. In: DOMINGUES. Op. cit., p. 200.

<sup>14</sup> BARDONNÉCHE, Dominique de. Espécies de espaços. In: DOMINGUES. Op. cit., p. 200.

<sup>15</sup> Revista eletrônica *A Fonte*. Disponível em: <[http://www.geocities.com/a\\_fonte\\_2000/](http://www.geocities.com/a_fonte_2000/)>. Acesso em 18 jun. 2004.

<sup>16</sup> Revista eletrônica *A Fonte*. Disponível em: <[http://www.geocities.com/a\\_fonte\\_2000/](http://www.geocities.com/a_fonte_2000/)>. Acesso em 18 jun. 2004.

A *ausência* que Plaza expõe pode ser colocada num processo análogo juntamente com a arte que se apropria dos meios digitais, pois esta arte não explora os recursos materiais; ao contrário, explora a imaterialidade, que é configurada pelos *pixels*.

Esta questão é abordada por Alice Stefania que desenvolveu um estudo de mestrado no Departamento de Artes Visuais da UnB sobre a Performance em Telepresença, em que comenta a utilização dos meios digitais nas performances artísticas.

Mediação se refere ao fato de que, entre uma corporalidade concreta e uma corporalidade projetada, há uma mídia, há uma tecnologia que serve justamente para aproximar algo de nossa percepção. [...] Entenderemos que as mídias que permitem telepresença (telefones, TVs, diversos dispositivos de uso médico etc.) são mídias que somam, ampliam, amplificam nossa capacidade de percepção.<sup>17</sup>

Na medida em que o performer se utiliza destes meios, algumas questões são levantadas, sendo que em primeiro lugar questiona-se a importância do ser uno na ação performática, pois se o ato executado durante uma performance é mediado por um meio digital, a presença física deste performer fica num plano secundário. Toma-se a questão do pixel como preponderância sobre o material.

A outra questão refere-se a uma característica deste campo das artes: a ação dentro de um espaço e tempo. Via de regra, a ação performática não é repetida, sendo que a presença do público é determinante na ação do performer.

À medida que o performer passa a utilizar elementos eletrônicos a propriedade do seu trabalho submerge, pois o fato da ação ser reproduzida descaracteriza a singularidade da performance.

## Referências

DOMINGUES, Daiana. (Org.) *A arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

NETTO, J. Teixeira Coelho. *O que é indústria cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1980.

PRADO, Gilberto. *Experimentações artísticas em redes telemáticas e web*. Disponível em: <<http://wawrwt.iar.unicamp.br/textos/texto14.htm>>. Acesso em 20 jul. 2004.

Revista eletrônica *A Fonte*. Disponível em: <[http://www.geocities.com/a\\_fonte\\_2000/](http://www.geocities.com/a_fonte_2000/)>. Acesso em 18 jun. 2004.

---

<sup>17</sup> Alice Stefania é atriz, performer e pesquisadora. Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília, integra o Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos desde 1992. O Grupo é coordenado pela Professora Doutora Maria Beatriz de Medeiros.