

ALBERTO COELHO



A experiência estética com imagens numéricas em propostas artísticas interativas

RESUMO

O presente artigo aborda experiências estéticas realizadas por um corpo-interagente que se vê implicado com as imagens numéricas de três propostas de instalações interativas por computador. Este corpo-interagente desempenha um exercício que é produtor de sentido, através de sua presença (imagem), seu sopro e suas mãos, dispositivos escolhidos para que um diálogo com a máquina seja efetuado. Buscando-se pensar em cada experiência um “para além” do corpo como organismo mental, pergunta-se: como as tecnologias digitais na arte têm promovido experiências estéticas quando a referência está no corpo como *força*? O que guardam as instalações abordadas quanto à relação *funcionamento* e corpo-interagente? Que forças captadas? Que *sensações* são provocadas quando a interação envolve o *píxel* da informação?

PALAVRAS-CHAVE

Experiência estética; tecnologias digitais; instalações interativas por computador; corpo.

A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA COM IMAGENS NUMÉRICAS EM PROPOSTAS ARTÍSTICAS INTERATIVAS

Este artigo aborda três experiências estéticas com instalações interativas por computador (IIC),¹ especificando suas imagens numéricas: *Interfaces Digitais POA_VAL, Laboratório I* apresentada na pinacoteca do Instituto de Artes da UFRGS, em Porto Alegre, novembro de 2007. Este trabalho foi realizado pelos participantes do projeto de pesquisa *Interfaces digitais na arte contemporânea*, que integra Porto Alegre e Valência, e dois trabalhos presentes no evento *Emoção Art.ficial 3.0*, em São Paulo, em 2006: *Software mirrors* de Daniel Rozin, artista norte-americano, e *Les pissenlits* de Edmund Couchot e Michel Bret, artistas franceses.

Priorizando as imagens em sua constituição tecno-estética e artística, interessa pensar a seguinte questão: o que reserva a natureza numérica das imagens que compõem as experiências interativas destas três IIC, em sua capacidade de afecção e percepção do interagente? O objetivo proposto, e que parece relevante para o campo da arte neste momento é, partindo das experiências de um corpo-interagente, trazer cada *encontro* na sua singularidade, desvelando a experiência estética que se problematiza no próprio funcionamento de cada IIC, na constituição de suas imagens. Quéau (1995) diz que os *mundos virtuais* vieram permitir um giro por dentro das imagens, pois antes só era possível ao redor delas. Para ele, *Las imágenes virtuales nunca son sólo imágenes y tan sólo imágenes; tienen cosas debajo, detrás, acá, allá, configuran mundos.*² A experiência estética de um corpo-interagente problematizada aqui a partir das imagens numéricas, leva a indagar sobre as formas de viver o “mundo real” a partir de outras condições perceptivas e afetivas, estas formas de viver encontram-se nos mundos virtuais que cada IIC oferece.

INTERFACES DIGITAIS POA_VAL, Laboratório I

A instalação-panorama interativa “Interfaces Digitais POA_VAL, Laboratório I” resultou de um processo de trocas realizado por artistas de Porto Alegre (Brasil) e Valência (Espanha). A proposta final compõe-se por oito fotografias digitais em 360°, com edição e animação, divididas em dois blocos. Ambos disponibilizam *mouse* para interagir com telas de grandes dimensões, superfícies formadas por projeções de imagens exploradas mediante a seqüência de *clics*. A instalação propõe ao corpo-interagente uma ação de idas e vindas num labirinto de imagens digitais que se fecham em forma de

¹ A partir daqui as iniciais IIC estarão designando as Instalações Interativas por Computador.

² QUÉAU, 1993, p. 11.

anéis, sendo que a imagem nos seus 360° nunca se mostra totalmente. É a partir do diálogo com o fragmento que se mostra visível enquadrado na tela, que a interatividade acontece. Aos poucos se descobre os *links* que conectam sons, vídeos, imagens, dando a dimensão da multilinearidade do espaço-tempo proporcionado pela tecnologia hipertextual. Cabe ao corpo-interagente desvelar o que se esconde, fazendo aparecer de forma aleatória, as cidades, com seus habitantes, naturezas, mercados públicos, cenários. Realidades apreendidas pelo olhar de cada artista quando, fixando a máquina fotográfica, sobre si mesmo ou um tripé, pondo-se a girar como um eixo registra seu entorno numa sequência de instantes captados e fixados em uma faixa de espaço-tempo preparada para a interatividade do público.

SOFTWARE MIRRORS

A proposta de Daniel Rozin consiste na disposição, lado a lado, de telas em tamanho natural, os *mirrors* (espelhos ou reflexos). Três espelhos interligados com os quais se interage pela presença e movimentação corporal. Quando o corpo-interagente atravessa a área que demarca a instalação é capturado por uma câmera que funciona como sensor, ela envia as imagens aos espelhos através de um *software*, que interpreta cada imagem capturada, um dispositivo desenvolvido pelo próprio artista. Os espelhos mostram uma configuração de formas geradas por *softwares* diferentes, e recebem títulos individuais: *Mirror n.2*, faz o reflexo do interagente assemelhar-se às pinturas impressionistas; *Mirror n.5*, às figuras do jogo Pac-Man e *Mirror n.9* à mosaicos em preto e branco.

Daniel Rozin vem criando propostas artísticas nas quais utiliza diversos materiais para investigar o *pixel*,³ com uma gama que envolve latas de refrigerantes, lâmpadas, bolinhas, além dos *bits*⁴ de programas de computadores. Por exemplo, em *Wooden mirror* de 1999, ele utilizou 830 pequenas peças de madeira, cada uma sendo movida por um motor, formando um conjunto de *pixels* que tem as dimensões de 1,70 x 2,03 x 0,25m, composto por controles eletrônicos, vídeo câmera e computador. Em outro trabalho, *Trash mirror*, de 2001, ele utilizou 500 peças variadas de lixos coletados pelas ruas de Nova Iorque. Os trabalhos do artista estão assim classificados:⁵ espelhos mecânicos, espelhos de *softwares*, *video painting* (pintando com vídeo), *glass sculptures* (esculturas de vidro) e *Proxxi prints*.

LES PISSENLITS

Les pissenlits, proposta de Edmund Couchot e Michel Bret, nasce de uma versão anterior, cujo título é *La pluma et le pissenlit* (A pluma e o dente-de-leão), instalação presente na II Bienal de Artes Visuais do Mercosul, Porto Alegre, 1999. Nesta versão a interatividade se realiza com duas imagens interativas: a peninha que flutua e o *pissenlit* que se despedaça pelo sopro. A experiência com a pena e com a flor começa frente a

³ PIXEL: aglutinação de *picture* e *element*. Menor unidade ou elemento de uma imagem, em um dispositivo de exibição. (ex.: tela de vídeo).

⁴ BIT – do inglês *binary digit*, (dígito binário), é a menor unidade de informação que se pode armazenar na memória do computador, tem valor 0 ou 1.

⁵ ROZIN, 2006.

uma tela negra vazia, sem ainda mostrar qualquer imagem, estas configuradas na cor branca. Na nova versão chamada *Les pissenlits*, os autores investem na temática da flor dente-de-leão. Convidam o corpo-interagente a posicionar-se frente a três grandes telas com imagens de dente-de-leão coloridas e um dispositivo para interatividade, o captor de sopro. O que o corpo-interagente deve fazer é soprar neste captor e contemplar o que se passa nas telas. O que se passa? O ritmo da experiência é dado pela energia do corpo que assume o papel de disparador, sopro que faz dispersar as flores sobre o vasto campo onde se encontram “plantadas”, retornando em seguida para outras experiências. Edmond Couchot e Michel Bret vêm desenvolvendo pesquisas sobre a *segunda interatividade*, um desdobramento que pensa na constituição dos programas informáticos como redes neuronais, ou seja, os programas agenciam-se com maior independência a partir de um comportamento complexo sobre respostas inteligentes, mais próximo das ciências cognitivas. A idéia básica é que os dispositivos interativos, com referência a cibernética de segunda ordem, podem desenvolver capacidade semelhante aos mundos naturais. “Na segunda interatividade, as tecnologias são capazes parcialmente de perceber, analisar e evoluir em algumas situações, respondendo com auto-regenerações que determinam novas formas de vida relacionadas ao artificial”.⁶ As flores dente-de-leão de *Les pissenlits* estão nesta ordem de auto-regeneração uma vez que, a cada interação, o programa estabelece uma nova visualidade para as telas, não se pode esperar que uma determinada flor mantenha-se sempre no mesmo lugar, do mesmo tamanho ou com as mesmas tonalidades de cores. O programa irá decidir, nas suas múltiplas combinações, como a imagem nas três telas se processará, um efeito diferente do reativo, pois não há uma rigidez sequencial e pré-determinada para a formação das imagens.

Vinculadas às tecnologias digitais, as imagens numéricas manipuladas pelos artistas, mostram efetivas alterações no seu estatuto e, conseqüentemente, mudanças evidentes na percepção, âmbito de uma subjetividade em desenvolvimento na atual tecno-cultura comunicacional e informática. Após o modelo óptico do século XX, quando a imagem se funda em uma física dos raios luminosos e em uma lógica da representação - como por exemplo tem-se o modelo do cinema, o numérico altera a imagem ao torná-la um corpo efêmero, transitório, vivo. O computador gera imagens a partir de modelos lógico-matemáticos, as chamadas imagens numéricas, sintéticas ou digitais se configuram como 0 e 1 e são desprovidas de uma materialidade real, palpável, constituindo o substrato de um mundo virtual tecnológico, transformações que vem alterar os modos de ser da experiência estética com arte. A relação dialógica da interatividade acentua o caráter tátil presente no encontro do corpo-interagente com a imagem. O tato manifesta-se não só neste enlace perceptivo, mas também, na disponibilidade dos dispositivos sensoriomotores que, como se fossem extensões da *pele*⁷ (Kerckhove) do corpo-interagente, permitem “tocar” sons, imagens e textos.

⁶ DOMINGUES, Diana. *Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade*. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100008. Acesso em 05 de dezembro de 2007.

⁷ KERCKHOVE, 1997.

Os *encontros* realizados em cada IIC têm na interatividade com imagens numéricas um modo específico que faz pensar a experiência estética com arte na contemporaneidade. As imagens numéricas são elementos que concentram força e intensidade, revelando inevitáveis imposições de uma realidade tecnológica digital. Elas acentuam os efeitos do momento vivido, no contato do artista com os *pixels* e sua abordagem temática, promovendo processos de sinergia com todo corpo-interagente.

A interatividade implica na recepção das imagens numéricas à razão de 25 quadros por segundo. O computador processa as informações transmitidas,

*las numeriza, las trata y modifica los parámetros visuales de la imagen siguiente que devuelve a nuestros ojos, o la impresión que devuelve a algún otro de nuestros sentidos. Esta operación es muy rápida, por lo tanto, es imperceptible porque se ubica en el umbral de nuestra percepción, la demora o desfase no existe para nosotros.*⁸

O diálogo técnico (*input/output*) ocorre mediante as ações de um corpo-interagente que são recebidas pelo programa, é no tempo real que os dados numéricos são tratados, e numa rapidez imperceptível. Cabe ressaltar que as pesquisas em informática vêm buscando, cada vez mais, fazer com que a experiência interativa ocorra na mesma duração temporal da realidade cotidiana, sem esperas e sem interferências. A recepção das imagens em tempo real movimentava o diálogo em cada IIC, dá andamento ao *encontro* que põe junto corpo e máquina.

Software mirrors oferece uma experiência onde o espaço-tempo próprio ao entorno criado modifica-se durante a posição e o deslocamento do corpo-interagente, que tem suas imagens capturadas em tempo real pela câmera e enviadas aos espelhos. Interage-se posicionando o corpo para vê-lo transformado em cada tela, deslocam-se os braços para cima, lentamente, depois para baixo, vira-se de costas, atravessa-se o espaço rapidamente até a imagem sumir das telas, enfim, exerce-se a interatividade com liberdade de movimentos, exercício lúdico de ver-se “pixelado”, decodificado como uma obra de arte impressionista ou *op*, bastante viva não só pelo brilho e intensidade das cores mas, inclusive, no seu modo de configurar um corpo-interagente como *bits*.

O efeito da experiência em tempo real em “Les pissenlits” surpreende cada vez que o corpo-interagente sopra o captor, forte ou fraco, pois as muitas flores dentes-de-leão que estão a sua frente recebem o efeito e se despedaçam em milhares de partículas, as chamadas “para-queda”. As imagens remetem a uma indagação: para onde vai a *forma-flor*? E após se desintegrar, para onde voam as formas-*pixel*? Dois modos de ser que se re-combinam. O *pixel* como menor unidade da imagem, se refaz em outras flores dentes-de-leão que mudam de tamanho, de peso, de altura de hastes, crescem mais próximas, ganham outras tonalidades. Estas novas flores dentes-de-leão se configuram

de uma mesma matriz digital, que repete o processo natural da botânica ao “nascerem” de novo. Nascem e morrem, aparecem e vão embora com o vento, parece que onde caem germinam o solo fazendo nascer mais flores.

Em *Interfaces Digitais POA_VAL, Laboratório 1* a experiência do tempo real da informática se desenvolve no comando do *mouse*, ele é a chave que abre as portas do hipertexto, passaporte que permite navegar e interagir com realidades distantes, que se encontram entrelaçadas no digital. Por uma sequência de *clicks* dispara-se um encontro, entre as vidas de habitantes e continentes geograficamente distantes. O corpo-interagente é um nó, um ponto que é movimentador e provocador de sensações. Estando suscetível às condições do entorno de cada proposta, o corpo-interagente se configura em uma multisensorialidade, seus sentidos - visão, tato, audição e propriocepção, se vêm sempre convocados a se manifestarem simultaneamente, para então alcançar o que é da ordem do incorporeal, do invisível, excitação pura.

Nas três IIC o corpo-interagente se hibridiza às imagens no tempo em que ambos são absorvidos, este enlace pode ser visto na imagem pixelada do corpo, no sopro que chega ao programa, no *click* da mão sobre o *mouse*. Mas, há que se pensar em um outro *corpo* que interage quando afetado pelo entorno alcançado pelos órgãos dos sentidos. Este corpo fundamenta-se no *corpo vibrátil*⁹ de Suely Rolnik, conceito que resultou das experiências realizadas com Ligia Clark, com esta noção de *vibrátil*, aquilo que pode viver em um corpo, se estabelece uma importante distinção quando o assunto é interação.

Rolnik denuncia a suposta intenção “relacional” quando esta se encontra “na fachada das coisas e de nossos próprios corpos, e não por trás e através deles”.¹⁰ A autora defende que o fascínio pela tão em moda “interatividade” não deve impedir que as relações busquem tornarem vivos os corpos, para além da carne, atrás e através dela, lá “onde tudo se descoisifica e as relações entre os corpos tornam-se vivas”.¹¹ O corpo que se mostra vivo e que se faz presente em cada IIC acaba por constituir a interatividade para além de sua condição técnica/ tecnológica. A experiência que permite ao *corpo* uma *vibração* para além dos aparatos tecnológicos revela um funcionamento, modos de ser que uma proposta interativa exercita. Sabe-se que a condição técnica não é suficiente para sustentar uma proposta artística, é necessário sentir-se a *vibração* para que o plano técnico seja absorvido ou recoberto pelo plano estético, trabalho das sensações.¹²

Com o corpo-interagente desintegrado, traduzido em milhares de *pixels*, têm-se a impressão de que assim numerizado ele passa a constituir o universo digital das imagens, com todo o colorido, o brilho e os efeitos visuais próprios da imagem numérica. O corpo-interagente faz-se presente, tanto na sua forma visual, em *Software mirrors*, como também na sua potência interior, invisível e determinante, tornado sopro. O sopro dispara combinações nos programas, revelando mudanças perceptíveis à experiência. Em “*Interfaces digitais POA_VAL*” o numérico da imagem – que em *Software mirrors* se hibridiza com o corpo-interagente, que em *Les pissenlits* se confunde com o sopro –

9
ROLNIK, 2008.

10
ROLNIK, 2007.

11
Idem.

12
DELEUZE; GUATTARI, 1992.

ganha a dimensão do hipertexto, impondo ao corpo-interagente deslocar-se sob o comando da mão, transitando em um universo numérico no qual a experiência com a distância, a ubiqüidade, a conexão de culturas sem sair do lugar, implica no próprio sentido alcançado durante a experiência, acentuando a irredutibilidade e a extensão do “sentido” quando relacionado à natureza da linguagem.

Nas instalações apresentadas o corpo-interagente problematiza as tradicionais relações dicotômicas - corpo x mente, razão x emoção, sensível x inteligível, mas também, homem x máquina, natural x artificial, situações perceptivas que destituem a segmentação, propondo maneiras mais híbridas de produzir sentido na experiência com arte, desmanchando o que pode servir como limite, fronteira, separação. É o corpo-interagente envolvendo-se com um espaço-tempo gerado pelo fluxo numérico das interfaces (programas de *softwares* e *hardwares*).

Não há um cansaço, uma saturação vendo-se sempre o mesmo tema - aquele conjunto de dente-de-leão que retorna após a interação, com o sopro? Ou, como Narciso que tantas vezes para frente ao espelho a admirar-se? Ou, ficar deslizando o *mouse* para encontrar uma entrada, um *link*, um outro lugar a percorrer, um outro botão a clicar? Cansaria, não fosse a provocação sedutora e potencializadora que cada trabalho carrega. Onde se concentra este poder de sedução? Na vontade de experiência que um cenário como o de *Les pissenlits*, campo aberto repleto de flores dente-de-leão, desperta; no brilho das suas imagens, nas telas dispostas no espaço levemente anguladas, como se quisessem ser mais aconchegantes, mais envolventes, como se quisessem abraçar os corpos-interagentes que ali se instalam. Nos jogos visuais dos espelhos de *Software mirrors*, que tornam o corpo-interagente uma superfície de *células digitais* ao trocar-se a pele do corpo por outra. Na grande dimensão das telas de *interfaces digitais*, suas panorâmicas, uma navegação hipertextual que permite ao corpo-interagente transitar por paisagens e lugares interligados pelo seu gesto, pelo seu ímpeto de descobridor.

O corpo-interagente nas propostas interativas apresentadas não se torna outro por mutação biológica, mas por mutações afectivas, sensoriais, estéticas. Talvez esteja nestas forças transformadoras aquilo que o prende, que o amarra ao instante, ao acontecimento, o que efetivamente marca os *encontros* realizados. O poder do *encontro* e da possibilidade das *sensações* serem geradas nele ocorre em consonância com as forças que se chocam e que vem travar o diálogo, segundo as condições específicas dado pelo numérico.

Cabe lembrar que um *encontro* se apresenta de maneira individualizante segundo as condições de experiências de cada corpo-interagente. Espinosa diz que “Qualquer paixão de cada indivíduo difere da paixão de outro, à medida que a essência de um difere da essência do outro”.¹³ Salienta-se, ao destacar esta citação, que as forças, como *paixões*, são mutantes e variam conforme o caso e as partes envolvidas.

Para concluir, alcançar as experiências com propostas interativas mediadas pelo computador permite entender como

*as máquinas tecnológicas de informação e comunicação operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes.*¹⁴

É neste sentido que a arte das IIC se abre como um campo problemático aonde todas estas operações se acentuam, cabe às propostas artísticas se afirmarem como produtoras de *afectos* e *perceptos*,¹⁵ especificando uma produção de saberes que se potencializa quando chegam novas tecnologias.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DOMINGUES, Diana. Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade

Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100008.

Acesso em: 05 dez. 2007.

ESPINOSA, Baruch de. *Ética demonstrada à maneira dos geômetras*. São Paulo: Martin Claret, 2005.

GUATTARI, Félix. *Caosmose. Um novo paradigma estético*. São Paulo: Ed. 34, 1992.

HERNÁNDEZ, Ilana. **Estética Contemporânea. Nuevas subjetividades en el cruce entre ciencias, artes y tecnologías**

Disponível em: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria_red/htm/hernandez.htm. Acesso em 20 set. 2007.

KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógios D'Água, 1997.

QUÉAU, Philippe. *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós, 1993.

ROLNIK, Suely. *Afinal, o que há por trás da coisa corporal?* Disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/coisacorporal.pdf>

Acesso em 24 ago. 2007.

ROLNIK, Suely. "Fale com ele" ou como tratar o corpo vibrátil em coma. Disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/falecomele.pdf>

Acesso em: 20 out. 2008.

ROZIN, Daniel: Daniel Rozin interactive art.

Disponível em: <http://www.smoothware.com/danny/index.html>

Acesso em: 3 mar. 2006.

14

GUATTARI, 1992, p. 14.

15

DELEUZE; GUATTARI, 1992.



ALBERTO COELHO

Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002). Atualmente é doutorando-pesquisador da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e professor titular do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, campus Pelotas.