

# CORPOS VIRTUAIS

curadoria IVANA BENTES

Anita Cheng (NY)  
Arthur Omar (RJ)  
Carlos Azambuja (RJ)  
Diana Domingues (RS)  
Eliseo Reategui (RS)  
Grupo Artecno (RS)  
Gilberto Prado (SP)  
Hapax (RJ)  
Jurandir Muller (SP)  
Kiko Goifman (SP)  
Lucas Bambozzi (SP)  
Mário Maciel (DF)  
Regina Silveira (SP)  
Ronaldo Kiel (NY)  
Simone Michelin (RJ)  
Suzete Venturelli (DF)  
Walter Silveira (SP)

12 de maio a 10 de julho de 2005  
Centro Cultural Telemar  
Rio de Janeiro, Brasil



Criado a partir do conceito de uma malha imaginária das comunicações, que interliga o mapa do país, o Centro Cultural Telemar surge, no cenário do Rio de Janeiro, como um espaço voltado para a convergência – de tempos, pessoas, linguagens e tecnologias – onde tudo é ao mesmo tempo agora. A começar pela fachada, onde a arquitetura industrial de 1918 dialoga com uma contemporânea caixa de vidro e zinco, rasgada por luzes que remetem às fibras óticas, o conceito de convergência se espalha pelos ambientes internos, que se comunicam sem barreiras e se reconfiguram a cada manifestação artística que exhibe.

Aqui, uma exposição pode estar na galeria, ou se espalhar pelas escadas, paredes, ou até mesmo pelo teatro. Um espetáculo de teatro pode determinar novas configurações de palco e platéia ou mesmo se realizar dentro da galeria. Paredes se transformam em telas, telas viram janelas abertas ao mundo, via Internet, ou se transformam em simples páginas que transmitem uma única informação. Na área de convivência, o público é convidado a viver experiências sensoriais e interativas, tem acesso livre a catálogos de arte contemporânea e à informação, através de jornais e revistas de diferentes pontos do país. No terraço, um *cyber bistrô* reúne cadeiras de telefonistas, do tempo em que telefone se escrevia com ph, ao mobiliário de design contemporâneo e lap tops *wireless*.

Por tudo isso, e por chegar à cena brasileira no início deste século XXI sem fronteiras, em que todas as linguagens se contaminam e se encontram, é que o Centro Cultural Telemar, orgulhosamente, elegeu Corpos Virtuais para abrir as suas atividades ao público. Ao materializar concreta e virtualmente o conceito do espaço, a exposição reúne obras de 15 artistas de diferentes regiões, que lançam mão de diversos suportes e aparatos tecnológicos para explorar ao máximo o espaço físico, através da exibição, imersão, interatividade, experimentação e jogo, em um instigante e emocionante painel da produção contemporânea brasileira. Mais do que uma exposição, Corpos Virtuais é uma verdadeira celebração da união da arte e da tecnologia que se inscreve, a partir de agora, na história deste Centro Cultural.

**Maria Arlete Gonçalves**  
Diretora  
Centro Cultural Telemar

O Centro Cultural Telemar trabalha com um perfil curatorial que visa apresentar trabalhos e experiências poéticas, no âmbito das novas mídias e linguagens eletrônicas, relativas às atividades contemporâneas, potencializando a interação entre arte, ciência e tecnologia. Esta orientação sugere a apresentação de obras de arte que exploram as imagens técnicas, desde a fotografia até as mais recentes atividades artísticas que utilizam meios eletrônicos, viabilizando novas categorias do fazer artístico, que abrange uma grande quantidade de obras interativas, imersivas e imersivas interativas.

Neste sentido, toda profusão de ações artísticas recentemente realizadas, expandidas e atualizadas pelos artistas em sua tentativa perscrutadora e investigativa de transformar a realidade e atualizar o mundo, exige novos espaços institucionais capazes de corresponder a esses anseios como centros catalizadores e fomentadores da arte.

A partir do conceito de convergência, o Centro Cultural Telemar busca corresponder às necessidades dos artistas e, conseqüentemente, da arte contemporânea, ao criar espaços que possibilitam a apresentação, a experimentação, a investigação e criação da obra de arte, apresentando trabalhos de web-arte, game-arte, software-arte, net-arte, video-arte, video-instalação, computação gráfica, vida artificial, sound-art, música eletrônica, cinema digital, vídeos interativos, inteligência artificial, robótica, hipertexto, video-poesia, web-poesia, e-book interativos e toda ordem de ações em arte eletrônica que possa apresentar, constantemente, um panorama nacional e internacional da arte, em suas relações com a ciência e a tecnologia.

**Alberto Saraiva**  
Curador de Artes Visuais

# CORPOS VIRTUAIS

TRAMA BENTES

- Anita Cheng [NY]
- Arthur Omar [RJ]
- Carlos Azambuja [RJ]
- Diana Domingues [RS]
- Eliseo Reategui [RS]
- Grupo Artecno [RS]
- Gilberto Prado [SP]
- Hapax [RJ]
- Jurandir Muller [SP]
- Kiko Goifman [SP]
- Mário Maciel [DF]
- Regina Silveira [SP]
- Ronaldo Kiel [NY]
- Simone Michelin [RJ]
- Suzete Venturelli [DF]
- Walter Silveira [SP]
- Lucas Bambozzi [SP]



# CORPOS VIRTUAIS

IVANA BENTES

Como as tecnologias usadas no cotidiano, na internet, nos celulares, em games e computadores, podem ser “reapropriadas” pela arte?

As obras apresentadas na exposição *Corpos Virtuais: arte e tecnologia* exploram as possibilidades estéticas e sociais das imagens e dispositivos tecnológicos que, extraídos da sua banalidade cotidiana, mobilizam o visitante e criam uma interação multisensorial.

Os artistas convidados usam diferentes tecnologias. Alta tecnologia, derivada da indústria da simulação e da realidade virtual. *Low-tech*, instrumentos e ambientes forjados com materiais precários. Tecnologias de massa, usadas em câmeras, aparelhos digitais, telecomunicações. Ou ainda as “tecnologias da mente”, desenvolvidas em milênios de história.

O visitante, interator e participante, é convidado a compartilhar sons e imagens em ambientes multisensoriais. Jogar um game colaborativo, inspirado num ritual indígena, em que os participantes têm que chegar ao final empatados. Manipular fragmentos da memória do outro, lhe emprestando novos significados. Numa sala sem espelhos descobre seu reverso.

A arquitetura se torna suporte, com obras que vestem o edifício. Ao subir as escadas de vidro fosco do Centro Cultural Telemar, o visitante é acompanhado por seres virtuais, que deixam traços e pegadas. E pode vislumbrar de qualquer lugar do edifício um intenso Mar azul, disposto na fachada. O íntimo se torna público, e descobre paisagens e cenas vistas da janela de umquinho.

Ao entrar num ambiente fechado vai conviver e escutar atentamente pessoas que mataram uma única vez. Diante de imagens precárias pode posar, fotografar e colocar no visor do seu celular suas imagens superpostas a de moradores de rua. Envolvido pelo cosmos, num ambiente de realidade virtual, envia mensagens para estrelas e popstars. Participa de um ritual singular de sábios sufis no Afeganistão do pós-guerra, semi-destruído, onde a única tecnologia é mental. Percepção e sensação são a base de obras e performances em que a potência vem dessa mente-corpo virtualizada.

O tema do corpo foi um ponto de partida. O corpo físico, que sofre inúmeras *panes* e *upgrades* ao longo de uma vida. O corpo pós-biológico, potencializado pelas próteses e extensões tecnológicas. Os corpos lúdicos, fluídos, feitos de imagens. Os corpos digitalizados, “transportados” pelas redes, compartilhados *online*. Potencializados e expandidos. Mas também os corpos despotencializados, esgotados, pelo excesso ou pela falta de trabalho, pela exclusão, encarceramento ou imobilidade social. Os corpos parasitados pelo capital.

O corpo é nossa base, mundo-abrigo, equipamento vulnerável e “pesado” que se mistura, indiscernível, com nossa mente veloz e leve. Mente-programa. Nosso *software*.

Nessas obras (instalações, ambientes-multimídias, projeções, performances), corpos e mentes se potencializam em imagens, sons, sensações, conceitos. Cada obra só existe quando o visitante e participante faz dela seu habitat, se instala e passa a ser, ele próprio, parte desse corpo híbrido e coletivo, virtual.

(maio de 2005)

# Anita Cheng Regina Silveira Ronaldo Kiel

## Tracks (2004 / 2005)

Tracks é uma videoinstalação criada especificamente para as escadas do prédio do Centro Cultural Telemar no Rio de Janeiro, em regime de colaboração entre os artistas Anita Cheng, Regina Silveira e Ronaldo Kiel.

A vídeo-instalação propõe a visualidade de um acontecimento inusitado. O Centro Cultural como parte de uma trilha freqüentada por animais que, apesar de nunca vistos, deixam vestígios de sua passagem. Utilizando um conjunto sincronizado de projeções, que tem como suporte os próprios degraus das escadas de acesso aos diversos andares do prédio, esta instalação apresenta a sucessão gradual e contínua de pegadas de animais de diversas espécies.

Esses mamíferos, roedores, répteis e pássaros, invisíveis aos visitantes do Centro Cultural, têm a capacidade de deixar seus rastros sobre os degraus, formando trilhas que se acumulam gradualmente com o passar do tempo.

O movimento das pegadas constrói rastros que avançam de um lance de escadas ao seguinte, em direção aos andares superiores. As escadas do Centro Cultural estão posicionadas na parte central do prédio, onde ficam totalmente visíveis a partir de diversos ângulos. Todos os degraus são de vidro fosco, apropriado à utilização de "back projections" (neste caso, as imagens são projetadas de baixo para cima); deste modo as projeções não serão bloqueadas pelo trajeto do público. Os visitantes, enquanto estiverem subindo ou descendo as escadas, poderão ver as pegadas desses animais virtuais entre seus pés.

Com o passar do tempo, as trilhas se regeneram. Novas pegadas, de diferentes animais, substituem as trilhas que se desenvolveram até o topo do prédio. Não só a variação introduzida pela diversidade de pegadas, mas a velocidade e concentração variável das trilhas proporcionam uma experiência de movimento em contínua mutação para o visitante da instalação.

A instalação Tracks apresenta os rastros deixados por criaturas ausentes. A ilusão de uma ação é apresentada apenas através dos efeitos resultantes, dos vestígios deixados sob a forma de uma prova visual. Somente na imaginação do público a ação causadora pode existir. Num universo mais amplo de significações, a videoinstalação Tracks se inscreve em intenções poéticas recorrentes e comuns aos artistas/autores, de apresentar um híbrido entre o real e as ficções da visualidade.

A instalação Tracks utiliza de quatro a seis canais de vídeo sincronizados. A animação é composta por quatro vídeos/DVDs. Quando sincronizados e apresentados simultaneamente os 4 vídeos formam uma imagem contínua. A animação em vídeo foi criada a partir de pegadas de inúmeros animais, cujas trilhas se acumulam e se regeneram com o passar do tempo. [RS e RK]



Foto: Raimundo Bandeira de Mello.

# Nascido na hora certa

## Ronaldo Kiel

Trabalhando durante a virada do milênio, eu pude viver a revolução tecnológica que transformou (e continua a transformar) o modo como as pessoas trabalham e se relacionam com o mundo. As mudanças na forma em que eu penso e produzo arte hoje são reflexo destas alterações na tecnologia.

A informação codificada digitalmente é representada pela presença ou pela ausência de pulsos de força igual – os dígitos. A máquina que opera dados na forma de dígitos é chamada digital. Esta tecnologia, foi aplicada aos computadores, neles a informação é processada através de zeros e uns.

Os primeiros computadores eram enormes em tamanho e custo. Estas máquinas pioneiras desenvolvidas pelo exército americano não passavam de gigantescas calculadoras.

Cinquenta anos depois, o PC chegou às mãos do artista. O que mudou radicalmente a situação foi a idéia do microchip que veio possibilitar a criação do computador pessoal. Mas o computador pessoal foi apenas um dos elementos necessários para tornar esta tecnologia útil ao artista. O scanner, inventado por Whirlwind em 1957, trouxe o mundo visual para dentro do computador, e dois anos mais tarde, um mecanismo de traçado [o ploter] fez com que a primeira máquina de desenhar pudesse existir.

William A. Fetter que trabalhava na Companhia Boeing, descreveu seus desenhos de uma cabina de avião, gerados por computador e impressos em um plotador, como “computação gráfica”. Em 1960 a expressão “computação gráfica” passou a ser usada corriqueiramente, um termo genérico designando uma grande variedade de aplicações visuais para computadores.

Em 1963 a revista chamada “Computadores e Automatização” anunciou a primeira competição de computação gráfica. Dois militares ganharam. Primeiro e segundo lugares, foram para os laboratórios de pesquisa de míssil balístico do exército dos

Estados Unidos, dois desenhos feitos no plotador. Naquela época muito poucas pessoas tinham acesso a este tipo de equipamento.

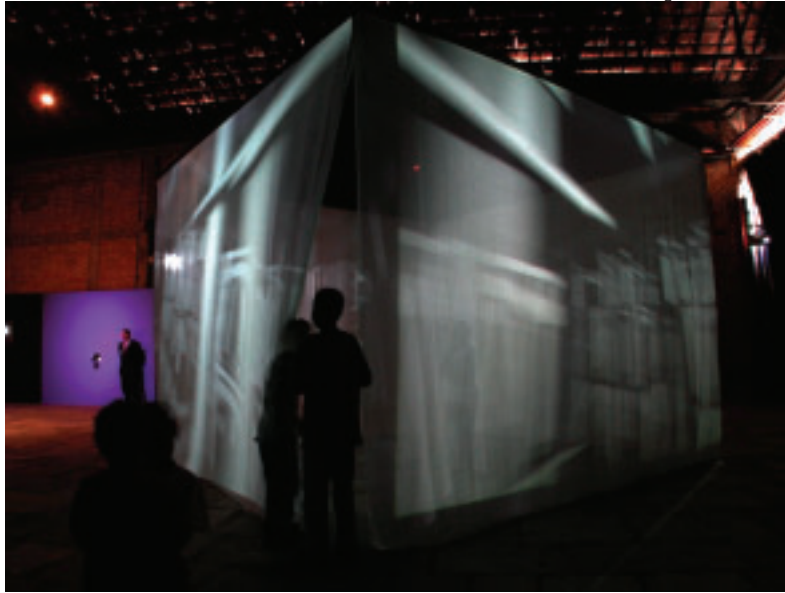
Com o passar do tempo, a idéia de gerar arte com este tipo de tecnologia começou a receber atenção. Em 1965, na Alemanha Ocidental e em New York as primeiras exposições de arte eletrônica foram anunciadas. No início, a idéia não foi bem recebida. Assim como quando a fotografia foi inventada, tanto o público como os próprios artistas não consideraram a fotografia como uma forma de expressão artística.

Nos anos oitenta, no programa de Mestrado em Artes Visuais da USP, eu comecei a me envolver com computadores. Meu objetivo era gerar imagens em uma tela de computador usando “vídeo texto”. Neste primeiro contato, o computador me pareceu tão precário e limitado quanto uma máquina de escrever, e muito mais difícil de usar, pois o que eu queria fazer era desenhar.

Um fator curioso que observei logo de início, foi que o trabalho no computador introduziu uma nova dimensão no processo de criar e apresentar imagens, o tempo. Sempre presente no processo de criação, o tempo não era necessariamente parte do produto final. Um desenho ou uma pintura não necessitam do tempo como a música ou a dança para existir. Os poucos segundos necessários, para uma de minhas imagens se formar na tela, e o fato de que eu podia apresentar uma seqüência de imagens, me alertou sobre o uso do tempo.

O que vejo hoje como uma limitação técnica do equipamento, naquela época era interessante e desejável. O tempo necessário para construir a imagem na tela, era uma qualidade que eu não podia incorporar em meu trabalho de nenhuma outra forma. O computador gerava uma espécie de animação rudimentar ao apresentar a imagem, e assim o tempo passou a fazer parte de minhas imagens. Naqueles computadores, sem o tempo a imagem não existia.



*D'invenzione*, de Ronaldo Kiel

Eu sempre estive interessado em incorporar o tempo em meu trabalho. Por vários anos, eu registrei o tempo, carimbando nas margens de meus desenhos as datas em que trabalhava neles. Mas os desenhos não necessitavam do tempo para existir e as minhas experiências com o computador usavam o tempo como condição para sua existência.

Em 1990 no Brooklyn College em New York eu novamente me envolvi com computadores. Trabalhando paralelamente em meu mestrado em pintura, eu reiniciei minhas experiências. Uma grande variedade de software gráfico foi desenvolvida naquela época. A mídia impressa foi a primeira a se transformar.

No início dos anos noventa um computador pessoal com alguma capacidade gráfica custava cerca de \$ 4000 dólares. Mas apesar do preço, o fato de que um único artista gráfico bem treinado, com um computador e alguns programas, poder criar o layout, desenvolver e produzir a tipografia [com uma flexibilidade e precisão que jamais havia existido], retocar fotografias, criar ilustrações, produzir a arte final e até imprimir um filme, pronto para uma máquina de impressão, era uma economia no final das contas. O artista gráfico passou a exercer as funções de pelo menos três ou quatro profissionais, os empresários não resistiram. Gráficas, editoras e agências de propaganda, em poucos anos, passaram a usar computadores para preparar todo seu material impresso.

Naquela época, eu passei a usar computadores diariamente. 1991 foi o ano de minha primeira exposição em New York e minha última exposição de pintura. Meu estúdio passou a existir em um disco rígido e meu trabalho se dirigiu para formas de arte que se estruturam no tempo. O computador como uma ferramenta para produzir arte expandiu minhas possibilidades de expressão artística. Meu trabalho passou a incorporar vídeo, áudio, e animação. A própria mídia digital, naquela época, na forma de floppy disks, passou a ser para mim um meio tão real quanto a pintura ou o desenho.

O surgimento da Editoração Eletrônica foi seguido pela publicação e distribuição de Multimídia, primeiro através de CD-ROMs e depois pela Internet. A terceira etapa veio com a transformação do vídeo analógico em digital. Hoje, vídeo é gravado editado e processado digitalmente. Da câmera para o computador e de volta para o tape ou direto em um DVD, tudo digitalmente.

A mais recente transformação esta acontecendo com o cinema. Aos poucos, os filmes vão se tornando mais e mais digitais e os computadores utensílios de trabalho para cineastas. Em pouco mais de uma década, "personal computers" com o software apropriado, passaram a ser ferramentas de trabalho para artistas nos mais vários campos das artes.

Atualmente a "computação gráfica", ou a "arte eletrônica", ou a "arte de computador", vem sendo chamada com frequência de "arte digital". Até o departamento de artes onde dou aulas adotou esta terminologia, "Digital Art". O uso de tecnologia na produção artística tem recebido muitas designações e já desenvolveu suas próprias subcategorias como por exemplo a Net Art e a Media Art, entre outras. Eu continuo a chamar meu trabalho de arte visual, e continuo a usar tecnologia para criar e produzir idéias artísticas que as vezes se materializam como instalações, ou vídeo projeções para performances, outras vezes se tornam vídeos distribuídos em DVD, ou encontram seu lugar na internet ([www.dailydance.org](http://www.dailydance.org)) como websites. Certas imagens vindas de meus vídeos, ou modelos 3D acabam no laboratório fotográfico, outras são impressas digitalmente. ["Digital Photography" é mais uma categoria muito discutida recentemente]. O ponto que estou tentando fazer é que a arte que usa tecnologia em geral, e o computador especificamente, é por definição, uma forma de arte muito flexível em termos de suas possíveis manifestações materiais e que não é nossa tarefa, como artistas, descobrir como rotular nosso trabalho.

A maior parte de minha produção recente tem sido alguma forma de colaboração, "site-specific" e "public art" (mais dois termos





## Biografias

**ANITA CHENG E RONALDO KIEL** são artistas que colaboram em mídias digitais para criar instalações, vídeos e performances. Cheng é coreógrafa e Kiel é artista visual. Eles trabalham com idéias envolvendo percepção e realidade. Suas colaborações exploram as conexões entre o objeto, sua imagem e a audiência.

A coreógrafa e Media Artist Anita Cheng trabalha frequentemente com as relações entre o corpo humano e a tecnologia. Ela é a diretora artística da companhia de dança moderna Anita Cheng Dance. Cheng é também professora adjunta no Departamento de Filme e Mídia do Hunter College.

A coreografia de Cheng e seu trabalho em mídia foram apresentados em teatros, galerias, em DVD e na Internet. Em Janeiro deste ano, a companhia de dança de Anita Cheng mostrou seu trabalho no teatro do Joyce Soho. Entre outros espetáculos em 2004, a companhia foi apresentada pelo Projeto Danspace como parte da série City/Dans. Cheng recebeu numerosas bolsas de estudo, incluindo uma da Fulbright em coreografia para viajar a Hong Kong (1991) e duas vezes, recebeu subsídios do Experimental Television Center para a realização de danças com vídeo. Outros prêmios, incluem as participações no oitavo e nono Simpósios Bienais de Arte e Tecnologia da Faculdade de Connecticut. Em 2001 Cheng foi uma das quatro coreógrafas convidadas a participar do Festival de Dança de Jacob's Pillow que se desenvolve paralelamente aos workshops com compositores no Centro de Música de Tanglewood. Cheng recebeu seu Mestrado em Dança pela Universidade de Michigan.

O artista visual Ronaldo Kiel usa o computador como uma ferramenta para explorar as possibilidades expressivas da tecnologia digital. Seu trabalho usa tecnologia para discutir questões sobre percepção e o conhecimento. Kiel estudou no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e recebeu seu Mestrado em Arte pelo Brooklyn College. O trabalho de Kiel foi escolhido para participar de festivais, exposições e simpósios

de arte e tecnologia tais como o Prix Ars Electronica e a WRO International Media Art Biennale. Ele exibiu seu trabalho na Áustria, Brasil, Canadá, Itália, Paraguai, Polônia, Ucrânia e em muitas cidades do Estados Unidos. Este ano, Kiel criou uma instalação de vídeo para a biblioteca pública do Brooklyn em colaboração com Cheng. No ano passado Kiel apresentou uma de suas instalações na exposição internacional Sem tempo - Em Tempo no Paço das Artes em São Paulo. Em 2003, Cheng & Kiel receberam a bolsa da New York Foundation for the Arts em Computer Art. Ronaldo Kiel é professor assistente na Faculdade do Brooklyn, ensinando arte digital no departamento de artes.

Cheng e Kiel compartilham também a bolsa Artist Resource and Media Lab (ARM) do Dance Theater Workshop (2004-5) e a bolsa do Brooklyn Arts Council 2005 (Conselho das Artes do Brooklyn). Este verão, Cheng e Kiel foram convidados para uma residência no Centro do Estudo Bellagio da Fundação Rockefeller, na Itália.

**REGINA SILVEIRA.** Pintora, gravadora, desenhista, artista intermídia, curadora e professora. Conclui bacharelado em pintura no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - IA/UFGRS em 1958, onde estuda com Aldo Locatelli (1915-1962) e Ado Malagoli (1906-0994). No ano seguinte, licencia-se em desenho pela Faculdade de Filosofia da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. No início da década de 1960, tem aulas de pintura com Iberê Camargo (1914-1994), xilogravura com Francisco Stockinger (1919), litogravura com Marcelo Grassmann (1925), no Ateliê Livre da Prefeitura Municipal de Porto Alegre. Entre 1960 e 1966, realiza ilustrações para o jornal *Correio do Povo*. Como bolsista do Instituto de Cultura Hispânica, em 1967, estuda história da arte na Faculdade de Filosofia e Letras de Madri. Em 1969, é convidada a ministrar cursos no Departamento de Humanidades da Faculdade de Artes e Ciências da Universidade de Porto Rico. Em 1970, ainda em Porto Rico, realiza suas primeiras serigrafias. Volta para o Brasil em 1973, e passa a residir em São Paulo. Leciona e coordena, até 1985, o setor de gravura da Faap. Entre 1974 e 1993, é professora do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP. Defende dissertação de mestrado em 1980, com a exposição Anamorfás, no Museu de Arte Contemporânea da USP e, em 1984, obtém o título de doutora com a exposição Simulacros. Com *Monudentro* ganha o Prêmio Associação Paulista dos Críticos de Arte, melhor instalação de 1987. De 1991 a 1994, concentra suas atividades artísticas em Nova York, com bolsas de estudo concedidas por instituições estadunidenses, entre elas The John Simon Guggenheim Foundation Fellowship, The Pollock-Krasner Foundation Grant, Fullbright Foundation. Em 1995, recebe bolsa de artista residente da Civitella Ranieri Foundation. Em 2000, recebe o Gran Premio Banco de La Província de Buenos Aires, na 1ª Bienal Argentina Gráfica Latino-Americana, Museo Nacional del Grabado, Buenos Aires, e o Prêmio Cultural Sergio Motta 2000, instituído para contemplar novas linguagens em arte e tecnologia. (<http://www2.uol.com.br/reginasilveira/>)



# Arthur Omar

## **Dervix (2005)**

DERVIX é uma instalação composta de 4 canais de vídeo projetados sobre quatro paredes representando o interior estilizado de uma mesquita, despojada de qualquer ornamento. O chão é forrado de tapete vermelho, com diversas almofadas, onde se pode sentar ou deitar. Uma experiência de “imersão” numa cerimônia filmada pelo autor no Afeganistão, quando um grupo de “derviches” movimenta seus corpos em sincronia com sons e a respiração. Os corpos reais em sintonia com um espaço sonoro que produz o transe. As imagens foram feitas em janeiro de 2002, numa comunidade de sufis nos arredores de Kabul, onde nenhum ocidental havia penetrado até então, dois meses depois do final da guerra, numa cidade ainda traumatizada.

O visitante é convidado a participar de um ritual de derviches, extremamente puro e fechado, num estilo pouco conhecido no ocidente, exclusivo do Afeganistão. Os homens, sentados em círculo, executam complexos exercícios de respiração e canto, associados a movimentos ritmados do corpo, gerando um campo de energia psíquica intenso e emocionante, próximo do êxtase, e introduzindo os participantes em uma experiência de transformação radical da Realidade. O virtual na sua potência máxima, gerador de real. Ao final do ritual, a instalação se abre para duas possibilidades: uma sequência de imagens dos rostos que se fundem e são imersos nas águas de um mar estrelado e imemorial em que o ritmo das ondas, o canto sufi e um poema de Rumi estabelecem um mantra ou ideograma visual, o Mar emblemático do inconsciente e da reabsorção do sujeito na totalidade da tradição. Mar que se estende pela arquitetura do prédio, conectando a instalação *Dervix* e a intervenção na fachada do Centro Cultural, intitulada *O Mar*.

A segunda sequência, apresentada apenas na abertura da exposição *Corpos Virtuais*, explode o círculo sufi, embaralhando violentamente, caoticamente e em velocidade altíssima as imagens do rosto de cada participante. Desimersão radical, vertigem, desconstrução, criação de uma temporalidade externa que rompe o círculo e cria outro transe. O som atonal e desconstrutivo, o barulho de um avião que corta o céu, abrem a fortaleza do círculo às sugestões de uma outra realidade: a guerra, a destruição, o caos, a tecnologia ocidental fazendo oscilar e acelerar o mundo. Os rostos permanecem na sua integridade, o ritual continua em meio às sensações de um retorno ao caos universal. (AO)

*Arthur Omar esteve em diversas regiões do Afeganistão em 2002, por ocasião do seu trabalho para a 26 Bial de São Paulo. O imenso material reunido, fotografias, vídeos e gravações sonoras, anotações de diários, em sua maioria ainda inédito, continua e prolonga com novas dimensões o trabalho do autor no campo da sua antropologia fundada em práticas estéticas e radicalmente experimental. D&R VIX, apresentada no Centro Cultural Telemar é uma primeira versão, determinada pelo espaço disponível, de trabalho que poderá assumir formas diversas em novas situações, com a multiplicação de seus elementos.*

DERVIX, vídeoinstalação de Arthur Omar para ambientes variáveis. 2005.

Formato atual: DVD para 4 projetores de vídeo

Imagens, câmera e fotografia: Arthur Omar

Edição: Evângelo Gasos

Apoio técnico: Igor Cabral

Agradecimentos: Sérgio Gills, Luís Nascimento





### **O MAR, de Arthur Omar**

Uma intervenção na fachada do prédio do Centro Cultural Telemar, realizada pelo artista para sua inauguração em 11 de maio de 2005. A imagem, de um mar virtual e vertical de 14 metros de altura, pode ser vista de fora ou de dentro do prédio. A construção de costas para o mar, serve de “espelho” e meio para deslocá-lo para sua fachada. Uma imagem fluída de um azul profundo, tela-azul, elemento líquido e aéreo que forma uma coluna vertebral singular flutuando em meio à transparência do vidro da fachada. Mar à vista, próximo para quem olha de dentro subindo ou descendo as escadas do prédio e simultaneamente distante, para quem olha de fora. A imagem é presença, mas também tele-ausência. Mar distante. O mar é um dos temas recorrentes nas imagens e instalações do artista que transporta e mistura o azul de céus e águas e cria matéria-corpo-cor.



# A f e g a n i s t ã o / I m a g e m / M e m ó r i a

## DERVIX versus MATRIX.

### A tecnologia é mental.

## Arthur Omar

### 1. Memória e contra-imagem

No texto a seguir, escrito num só jato, sem pensar e sem voltar atrás para corrigir, tento acompanhar os movimentos desses objetos puramente mentais que se formam no meu pensamento quando eu me concentro nos DERVIX. Quando eu penetro dentro dos meus arquivos, e busco um sentido nesses tesouros que trouxe do Afeganistão. Memória, corpos, deserto, distância, aparelhos, imagem, despertar.

A imagem da memória não corresponde à imagem captada [fotografias, vídeos] por um aparelho de imagem, pois este obedece às leis da representação espaço-temporal, obedece às leis da cultura e obedece às leis dos objetos físicos e dos objetos simbólicos. Muitas vezes, por descontentamento com a representação, e por não tolerarmos as suas limitações diante da complexidade da nossa experiência da memória, procuramos desconstruir essa imagem criada por aparelhos, atacar as suas estruturas, distorcê-la ao máximo, atravessá-la com outras imagens, ou criar ausências no seu interior, suprimir elementos, trocar de lugar, aplicar um nome, reduzi-la a um nome, inseri-la em toda sorte de recontextos, percuti-la com sugestões vindas de programas científicos paradoxais. Ou então, ao contrário, tornar a imagem tão crua, tão ela mesma, tão sem qualquer intervenção, e tão nua, que ao se oferecer a si mesma nas paredes de uma instituição, ela surge como hiper-ela-mesma.

A arte contemporânea faz isso de forma quase obrigatória, e, por vezes, quase sonambulística, ao sabor de pressões culturais que vem do mercado ou do desejo de poder, quando não da pulsão estético-erótica em pessoa. Isso pode ser bom para o exame das leis da arte, ou para criar novas experiências com obras de arte. Mas, o que essas imagens dizem sobre o processo da memória, sobre a experiência da memória, o acesso a ela? Seriam capazes de reconstruí-la ou estar mais próximo dela?

Para mim, Afeganistão é memória. E ao voltar do Afeganistão, pude reconfigurar melhor, as relações entre imagem e memória. Porque vivi, no campo da memória, uma experiência singular, que nunca havia experimentado antes, e que não encontrei descrita nos livros tal como a vivi, mesmo que as palavras que vou empregar sejam as mesmas, memória, imagem, etc.

Fixamos, ou registramos, a título de memória, em objetos exteriores como fotografias, vídeos, anotações, instantes que julgamos dignos de serem memorizados. No entanto, em nós, a memória, que é uma verdadeira atividade, permanece, e algo dela continua agindo, justamente numa operação invisível, composta de efeitos sem causas aparentes, ou sensíveis, ou perceptíveis pelos sentidos. Esse agir é o que justifica o seu nome de memória, mais que qualquer imagem fixa que ela possa apresentar.

As imagens no interior da memória, ao contrário da fotografia e do vídeo, são cambiantes, são flutuantes, são evanescentes e permanentemente se transformam, por vezes desaparecem, deixando seu lugar vazio, para em seguida se esboçar e se refazer e algum ponto aleatório do espaço da memória.

Memória não é uma série de fotografias ou uma coleção de fotografias. Memórias são eventos mentais, que devem ser recapturados ou ativados como experiências. Às vezes, carregam imagens, às vezes até mesmo fotografias ou filmes. Outras vezes, se escondem por detrás de imagens ilusórias e se disfarçam delas, justamente porque elas não o são. Outras vezes, aderem tanto às características de certas fotos, que nos pomos a desconfiar disso e não damos importância às imagens, esquecendo que ali está tudo.

Há casos e casos. Nunca memória e imagem representada mantém a mesma relação, e nunca devem ser tratadas de uma única maneira em cada caso. Cada caso cria sua própria relação entre memória e imagem, e portanto sua própria linguagem.



Dervix, de Arthur Omar. Foto: Raimundo Bandeira de Mello



No caso do Afeganistão, as imagens que eu trouxe de lá como “memória” fotográfica, de nada me servem como imagem desse estar lá, que foi para mim estar no Afeganistão. Mostrar essas imagens, para mim mesmo ou para outra pessoa, não serve como instrumento de lembrança da experiência que eu estava tendo no Afeganistão enquanto fiz essas imagens, porque o Afeganistão que ficou na memória não ficou como experiência visual ou sensorial de nenhum lugar em que eu tenha estado ou que eu tenha visto enquanto estava lá.

A memória do meu Afeganistão, o Afeganistão que eu experimentei enquanto estava no Afeganistão, se eu quiser me reportar ao que sucedeu lá, terá que ser, antes de mais nada, uma memória da minha construção in loco de um país desconhecido que eu vivia em mim mesmo sob o nome de Afeganistão, e justamente o que ocorria comigo lá, inesperadamente, inopinadamente e sem precedentemente em todas as minhas experiências anteriores em lugares desconhecidos, foi que, no Afeganistão, minha atividade de memória, a memória como um todo, e não só a memória que eu estava guardando dos lugares que eu percorria, estava se comportando de um modo especial.

Mais que um lugar para ser lembrado quando eu estivesse em outros lugares (inclusive através das fotografias que eu não cessava de bater, e dos vídeos que eu não cessava de gravar, até exageradamente, pois só de fotos, passei de 10.000), o Afeganistão era um lugar que ativava minha memória de outros lugares, lugares anteriores, lugares visitados muitos anos antes em minha vida, e com uma intensidade quase alucinatória, como se estivesse dado um passo atrás no meu ser, e voltando no tempo, em tempo real, ou, ao contrário, como se tivesse dado um passo à frente em direção a alguma parte oculta das minhas experiências. Não que qualquer coisa vista ali me parecesse correspondente a algo vivido antes. Ao contrário, nada ali me parecia corresponder a nada que eu pudesse ter a memória de haver experimentado. Mas era um fato, minha memória girava como uma máquina fora de controle, re-absorvendo as coisas que ela própria desejava, e que ela tinha reservado ocultamente para uma ocasião especial.

Nada dessa disposição da minha memória de então ficava como memória nas fotos captadas, embora o movimento da minha memória, isto é, a minha experiência intensificada e exaltada, fosse um fator decisivo que me levava a enquadrar certos pontos e outros não. Em suma, as fotografias como memória não eram uma memória da minha memória, isto é, da forma como a minha memória estava se comportando, essa sim o grande evento para mim naquele lugar, e essa era a grande novidade que precisava ser memorizada.

O Afeganistão, para mim era o lugar da estranheza máxima, da absoluta distância, o lugar onde eu não ocupava nenhum lugar, e onde tudo me era alheio. Portanto, o lugar mais distante do mundo, o outro lado, a alteridade sem limite. Por isso mesmo, e paradoxalmente, eu podia caminhar facilmente em direção a mim, a uma miragem de centro que eu teria, porque todas as coisas à minha volta diziam não a qualquer investimento afetivo que eu pudesse ter com elas.



Isso influiu a memória geral, a memória de tudo, e, naquele país arruinado pela guerra, cada ruína vista lembrava diretamente a minha infância, não memórias de ruínas que eu tivesse visto, ou metáforas da minha infância como ruínas, mas porque tudo se tingia das cores de uma memória pura, de flocos de memória que vinham à tona não motivados por nenhum objeto exterior, e, no entanto, a ruína concreta estava ali, bombardeando a memória com tantas visões de lugares nunca visitados.

Cada pessoa que eu encontrava no caminho, figuras sem nenhuma possibilidade de integração comigo, absolutamente estranhos, e que eu não iria rever jamais, e cuja língua eu desconhecia, cada uma delas me lembrava de todas as pessoas que eu conheci, fazendo emergir na minha mente novos tipos que não estavam ali, as tintas da memória atirando no espaço personagens virtuais como quem verte um caldeirão de sopa fervendo.

Mais que conhecer o Afeganistão, era a mim que eu era apresentado, uma experiência pessoal sem precedentes. Tudo era novo, e tudo era ofertado pela memória. No lugar mais distante da Terra, e enfrentando toda sorte de dificuldades concretas, a viagem, o meu trabalho ali, finalmente me sentia em casa. Mas toda a minha relação com a imagem, seja fotográfica, seja o vídeo, praticadas por mim freneticamente naqueles dias, estava sendo contestada e desconstruída.

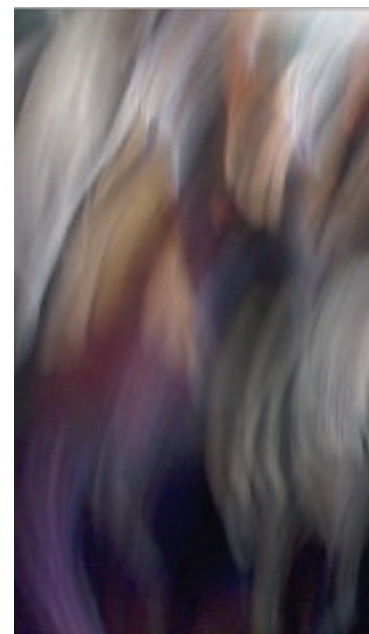
O Afeganistão, para mim, para a minha experiência profunda era o oposto do representável, o oposto de um lugar lembrável, como até então foram todos os lugares para mim, lugares que eu poderia registrar com imagens e usar essas imagens para ativar memórias do que eu teria passado lá. O Afeganistão era muito mais que um país. O Afeganistão era o que aconteceu com a minha memória enquanto eu experimentava o Afeganistão.

E essa memória, que eu vivia lá, o processo de lembrar de coisas completamente inesperadas enquanto circulava pelo Afeganistão, o processamento das imagens mentais que afloravam enquanto, sem querer ou me esforçar, eu ia me lembrando de pedaços sepultados da minha vida, o processo dessa memória exaltada e extática, que me sucedeu por lá, é muito mais importante que qualquer coisa que eu possa ter encontrado ou visto concretamente no Afeganistão, de tal modo que o Afeganistão, para mim, hoje, retrospectivamente, é essa sensação de memória que eu tive por lá, que eu vi enquanto estava lá. E me lembrar do Afeganistão nada mais é, para mim, hoje, que forçar a memória dessa memória, me re-lembrar do que eu fui lembrado naquele então.

Rever fotos, assistir fitas de vídeo, conversar com quem esteve comigo em aventuras múltiplas e inesquecíveis, nada disto me restitui o que era o Afeganistão enquanto o acontecimento em que ele se tornou para mim, o acontecimento da minha memória que aflorou como capa radical reposta sobre a paisagem. O perigo seria esquecer disso e reter apenas os quadros visuais da afegânica partitura.

O Afeganistão, para mim, hoje, pensar no Afeganistão, não se dá mais como uma sucessão de quadros, mas como o implante da memória que eu preciso ter da intensificação da memória que eu estava tendo ali. O acontecimento desse encontro com a minha memória, memória generalizada, se chama Afeganistão, não as imagens que eu poderia colher diante daquele espaço.

Assim, re-ver, ver de novo uma fotografia, por exemplo, ou um fragmento de um vídeo, olhar para as imagens que eu colhi simultaneamente ao que ocorria comigo naquele tempo, usar a imagem fotográfica como memória da minha estadia no Afeganistão, era justamente produzir o esquecimento em vez da



recordação. Era encenar justamente o que não foi, era caminhar na direção errada, e voltar as costas para a singularidade do que me havia acometido. Recordar se tornou paradoxalmente sinônimo esquecer. E para me lembrar de verdade, eu teria que re-esquecer. A memória do Afeganistão teria que ser, para mim, a memória da memória que eu estava tendo então, a maré de lembranças que vinham à tona na consciência naqueles momentos e lugares, muito mais que o registro visível daqueles lugares onde a “paixão” se executava.

Minha memória no Afeganistão, e não do Afeganistão, para mim, tornou-se o objeto privilegiado de busca e recuperação, as coisas que eu lembrei quando estava lá, que não eram coisas de lá. Rever as fotografias tomadas no Afeganistão e os vídeos, e me concentrar neles, era produzir um esquecimento, era apontar para o caminho de uma ausência, e me perder do centro que adquiri ao estar lá, era dissolvê-lo. E eu não deveria fazer isso. Assim, paradoxalmente, a memória do Afeganistão só era possível com o meu esquecimento do Afeganistão, ao menos um desvio das lembranças “imaginantes” fotográficas que eu pudesse ter trazido de lá, porque a imantação da minha memória estava ausente daquelas imagens, eu estava ausente, portanto, o país que se formou naquelas três semanas dentro da minha atividade psíquica como decorrência do refluxo de ondas de memória [referentes a toda a minha história anterior, pessoas, eventos, infância, sonhos, idéias desaparecidas] não era o país visível nas fotografias e imagens de vídeo.

Para mim, hoje, a produtividade da palavra Afeganistão é colocar em movimento a sensação de distância, de ausência, de afastamento, de mergulho, de desligamento, de desconexão. Tudo se torna mais próximo, no tempo e no espaço, porque eu estive no lugar mais afastado de mim e vivi, lá dentro, o não repouso absoluto, portanto, tudo agora é casa, como lá, que a casa

não se dá no visível, o Paraíso não se atinge por transporte, nem é um lugar que se possa visitar, ou fotografar, ou mesmo perceber. Não há geografia que possa situar esse lugar. Todo o meu trabalho com imagem é feito a partir dessa suposição.

## 2. Rumi-nação

A seguir pequeno fragmento inédito de uma entrevista dada a Emília Tavares, Lisboa 2003, para a revista Pangloss, bem a propósito de tudo que foi falado anteriormente.

Há os mestres, e entre eles Rumi, de pensamento, onde se evidencia uma tecnologia mental muito mais sofisticada que a nossa. Esse é o ponto que eu tomo como base para avaliar qualquer produção contemporânea de arte, principalmente quando se propõe a introduzir um elemento tecnológico de expansão da realidade.

Haveria que se considerar, como tecnologia, todas as modalidades de transformação de pensamento, dos seus objetos e da produção de subjetividade, e fazê-las conviver lado a lado, independentemente da relação com a técnica e seus aparelhos. Somente assim, a arte dita “tecnológica” poderia sair da sua infância de fascinação superficial com os brinquedos sugeridos pela ciência, estágio em que se encontra no Brasil, e caminhar na direção de uma experiência humana mais densa, como todos os grandes artistas e mestres fizeram. As lições têm que vir de todos os lados, mas há que ter sabedoria para mantê-las conectadas. Cito Rumi porque teve importância dentro do espaço sufi dos derviches, objeto da instalação DERVIX. Poderia citar outros muitos.

O poeta persa, mestre sufi do século XIII, Rumi disse num poema algo que pode ser orientação curiosa para a questão dos sentidos e da percepção [traduzo para o português a partir da clássica tradução inglesa de Nicholson]:

### Percepção mística, Rumi (século XIII)

Os cinco sentidos espirituais estão interligados entre si:

todos cresceram a partir de uma raiz comum

A força de um revigora todos os outros: cada um oferta a taça para o resto

A Visão aumenta o poder da Palavra, o discurso inspirado torna a Visão mais penetrante

A Clarividência aguça todos os sentidos, e assim a percepção do invisível se torna familiar para todos eles

Quando uma ovelha se atira num riacho, todo o rebanho vai atrás e pula também

Leve as ovelhas dos teus sentidos para pastar, deixe-as se espalhar pelo prado verdejante da Realidade

Que cada sentido teu possa se tornar um apóstolo de todos os outros e conduzi-los a esse Paraíso

E então os sentidos revelarão o seu segredo para ti, sem palavras e sem precisar de significados literais ou metafóricos

Emília, cada frase pode ser analisada como uma síntese de sabedoria e de colocação correta do problema da informação sensorial. O meu trabalho está ali, inteiro nesse poema, através dos conceitos de Paraíso, a unidade do aparato sensorial, a inter-fecundação entre os sentidos não como tradução, a consciência da metáfora, a presença do invisível, a palavra realidade grafada com maiúscula, e a expectativa de um segredo a ser revelado num estágio posterior à obra, quando a obra se tornará desnecessária, assim como as palavras. O poema aponta para algo do qual ele próprio tem consciência que não pode representar diretamente. É uma bela obra, Rumi! E, Emília, repare como é interessante que não se trata de ver, ou avistar, de fora, como uma cena, ou um quadro, o Paraíso, com os sentidos tal como os temos hoje, mas de conduzir os próprios sentidos ao Paraíso, e, numa certa medida, transformá-los nele.

### 3. Sobre a instalação Dervix

O material foi filmado numa favela de Kabul, numa mesquita onde uma comunidade Sufi local, bastante fechada, realizou um encontro ritual e tradicional extremamente simples, isto é, nada espetacular, como seria próprio das imagens que fazemos no ocidente dos dervixes. Em nada corresponde à nossa imagem de danças dos dervixes turcos que dançam e giram de forma espetacular e encantatória.

Assim como a Afeganistão, para mim, é o emblema do irrepresentável, este ritual igualmente é, para nós espectadores, inacessível enquanto experiência. Vemos um grupo de homens que vive uma técnica de pensamento que nós não dominamos. Perceber isso e guardar a distância dessa consciência é um dos efeitos dessa instalação. Mais do que uma imersão, diríamos que é uma desimersão, uma tomada de distância, um passo atrás, com todo o respeito, impedir de mergulhar, pois o mergulho ali seria apenas um reforço na ilusão da condição psíquica em que nos encontramos, e que aqueles homens justamente estão lutando para transformar, neles mesmos. Os homens diante de nós estão em busca da percepção de uma realidade diferente da nossa, utilizando um aparato técnico mental interior talvez infinitamente mais sofisticado que as nossas tentativas com as chamadas novas tecnologias de imersão e realidade virtual. Trata-se de uma luta entre duas propostas de transformação e expansão daquilo que chamamos de realidade.



### Biografia

ARTHUR OMAR é um artista múltiplo com presença de destaque em várias áreas da produção artística contemporânea. Trabalha com cinema, vídeo, fotografia, vídeoinstalações, música, desenho, além de reflexões teóricas que acompanham suas obras. Formado em sociologia, desenvolveu sua própria “antropologia experimental” que transformou em imagens e obras. Temas como o êxtase estético, a violência social e sensorial, as metáforas visuais, as tecnologias da mente e a busca de uma nova iconografia para a representação de elementos da cultura brasileira marcam toda sua obra, fortemente experimental.

Sua produção em cinema e videoarte é um dos marcos da arte experimental dos anos 70 e atravessa diferentes suportes e materiais, tendo sido integralmente exibida no Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMa-NY) em 1999, que adquiriu 5 trabalhos para a coleção do Museu. Arthur Omar vem se destacando no campo da fotografia pelas séries temáticas: *Antropologia da Face*



*Gloriosa, working in progress* desde 1972 com centenas de imagens em preto e branco de rostos em êxtase extraídos do Carnaval e a série *O Esplendor dos Contrários* figurativismo transcriado em paisagens míticas da Amazônia brasileira, premiada como melhor exposição de 2001 pela Associação Paulista de Críticos de Arte (APCA). Destaca-se ainda a série *Viagem ao Afeganistão*, espaços paradoxais e simbólicos extraídos das ruínas do Afeganistão pós-guerra. As formas simbólicas, as imagens paradoxais, o figurativismo transcriado, a busca de uma nova visualidade e o impacto sensorial são as marcas de trabalhos como *Frações da Luz*, *A Pele Mecânica*, e as *videoinstalações Fluxos*, *Atos do Diamante*, *Muybridge/Beethoven*, *Inferno*.

Como artista plástico, Arthur Omar participou das *Bienais de São Paulo* (1997 e 2002), *Bienal do Mercosul* (1999), *Bienal de Valência* (2000), *Bienal de Havana* (2000) ARCO (2000 e 2003), Museu de Arte Contemporânea da *Coréia* (2002), *LisboaPhoto* (2003), *Neue Kunsthalle* de Munique (2004) entre outros. Fez

exposições de fotografias e videoinstalações para o *Itaú Cultural*, *Casa das Rosas*, *Paço das Artes*, MASP, MAM-SP, *Museu Nacional de Belas Artes* do Rio, *Galeria Nara Roesler* e MAM-RJ. Em 2005 apresenta duas exposições fotográficas no Ano do Brasil na França, no *Grand Palais* de Paris e no *Encontro Internacional de Arles/França* e uma exposição em Bogotá, Colômbia.

A obra em cinema e videoarte de Arthur Omar foi exibida no evento *Passages de L'Image* (Beaubourg, Paris, 1990), *Festival de Toulouse* (1993 e 2001), *Festival de Nantes* (1982), *Festival de Clermont-Ferrand*, no *Centro de Arte Reina Sofia* (2001), ARCO (2001), no *Festival de Locarno*, *Festival de Toronto*, *Festival de Oberhouse*, *Festival de Karlov Vary*, *Festival de Caracas*. No Brasil teve *Retrospectiva* no *Centro Cultural do Banco do Brasil* do Rio e São Paulo (2001), no MIS-SP, no *Festival Internacional de Curta-Metragens* (Kinoforum), no *Foum.doc* (BH) e na *Mostra do Filme Etnográfico* (BH) entre outros.

[[www.arthuromar.com](http://www.arthuromar.com) e [arthuromar@uol.com.br](mailto:arthuromar@uol.com.br)]

# Carlos Azambuja

## Irreflexos e irreflexões (2005) à beira de um outro abismo

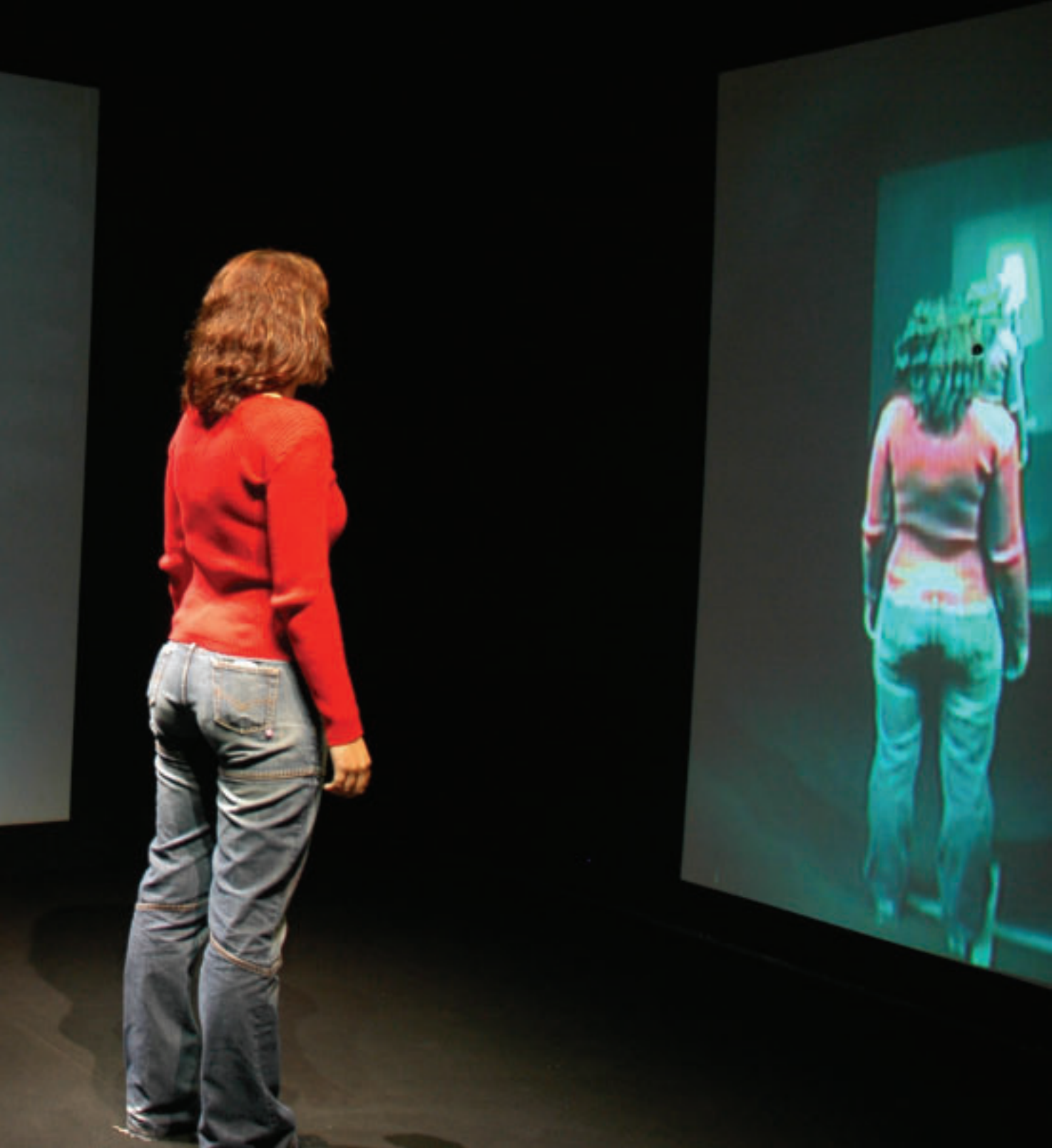
O que são os *Irreflexos* e *irreflexões*?

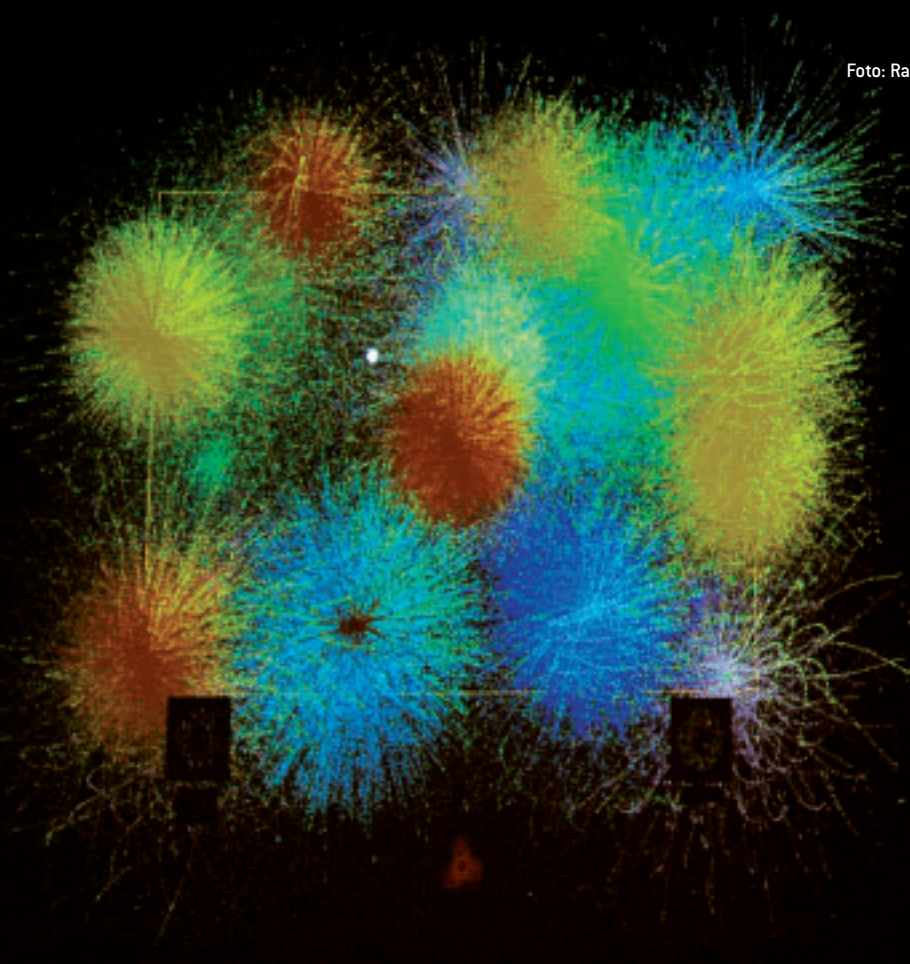
Os *Irreflexos* e as conseqüentes *irreflexões* surgem numa instalação – em forma de *cubo* com quatro paredes, ou então conformada num *corredor* entre duas paredes. Cada uma dessas “paredes” é na verdade uma tela sobre a qual se projeta – preferencialmente por *back-projection* – uma imagem capturada por uma microcâmera (como as utilizadas em dispositivos de vigilância / segurança) colocada (e oculta) no centro de cada tela. O diferencial da instalação reside no fato de que a imagem produzida por cada câmera é enviada para o projetor que gera a imagem que é projetada na outra tela/parede oposta e não na sua própria tela/parede. Assim, o observador sempre vê a sua própria imagem de costas, e nunca pode ver o seu próprio rosto na tela /parede que está observando.

O estranhamento causado por esta experiência: não poder se ver de frente, não poder enxergar os próprios olhos, justamente num ambiente que nos oferece algo que se assemelha a um jogo de espelhos, pode evocar todo um conjunto de questões relativas à identidade, subjetividade e à natureza do próprio espaço (tecno-virtual) que é observado. Questões que não precisam ser aqui *explicitadas* – como há muito já se ensaia fazer em textos acadêmicos –, mas *experimentadas*, como sensação atual do *interator* – aquele que busca, em vão, a própria imagem entre esses “*anti-espelhos virtuais*”. O observador, que logo descobre que ali, às vezes, o seu ser se oculta atrás das suas próprias potências. Produz-se assim uma imagem (e uma simulação) na qual, para poder encontrar-se e, portanto, identificar-se, é preciso a dis-simulação de um soslaio, de um olhar que finge não ver. [CA]









## THE LITTLE BANG, de Carlos Azambuja

O que é o *The Little Bang* ...

O TLB - *The Little Bang*, é uma "Interface Poética Interativa" de pintura, que oferece ao interator um certo grau de controle - na posição, na cor e forma de spin - dos "*Little Bangs*" que vão surgindo ininterruptamente na tela. A música ambiente é a conhecida *Tão Longe* de Carlos Gomes. A programação é do próprio autor, tendo sido feita a partir de recursos de uma versão antiga da ferramenta de autoria "Director".

Os "*Little Bangs*" se sucedem na tela e, como é sugerido pela tela de abertura ( "...in the Beginning was Click and Drag" ) o interator deve arrastá-los, mudando assim a sua posição e também criando novos desenhos diferentes a cada nova progressão. Aquele que experimentar *The Little Bang* poderá criar formas para um universo imaginário onde as diversas explosões permitem misturar formas e cores, numa ação lúdica que iguala "A Criação" de universos a uma comemoração, na qual o interator-demiurgo diverte-se como alguém que está apenas soltando fogos de artifício.

A área onde ocorrem os *Little Bangs* é delimitada por um retângulo e há três botões para click que são oferecidos na base deste quadro. Estes botões apresentam animações baseadas nas formas dos orbitais atômicos [uma sutil referência à relação entre a cosmologia e a física de partículas] e também no desenho de "Crop Circles" [os estranhos e belos "círculos no feno", que volta e meia surgem nas plantações no norte da Inglaterra].

Os botões são denominados : "NOVAE", "BLACK HOLES" e "COLLAPSE", e permitem, respectivamente: A mudança da cor [randomizada dentre 24 bits possíveis] do *Little Bang* [com o botão "NOVAE"], a criação de *Little Bangs* negros [com o botão "BLACK HOLES"] e o encerramento da sessão de desenhos em andamento e o retorno à tela-título inicial [ clicando-se o botão "COLLAPSE" ]. Para deixar definitivamente o programa é necessário apertar a qualquer momento a tecla ESCAPE.

É altamente recomendado o uso de uma sala escura com headphone e mouse. O uso de óculos tridimensionais de refração [ como os da tecnologia "3D Vision" distribuídos no Brasil pela Pancrom ] trás ótimos resultados imersivos.

*The Little Bang* roda em Windows 2000 ou MAC OS 9, e necessita de Quicktime e Quickdraw [ na versão para Windows ]. [CA]

# Rumo às interfaces lúdicas

## Sobre interface, informação e sentido, ou...

### Do que é que o Buda ri?

## Carlos Azambuja

Escreveu Sigmund Freud em *Além do Princípio do Prazer*:<sup>1</sup>

"Imaginemos um organismo vivo em sua forma mais simplificada possível, como uma vesícula indiferenciada de uma substância que é suscetível de estimulação. Então a superfície voltada para o mundo externo, pela sua própria situação, se diferencia e servirá de órgão para o recebimento de estímulo... Este pequeno fragmento de substância viva acha-se suspenso no meio de um mundo externo carregado com as mais poderosas energias, e seria morto pelas estimulações delas emanadas, se não dispusesse de um escudo protetor contra os estímulos."

[Freud, pag.39]

Este mundo externo a que se refere Freud é, então, tudo aquilo que não é o organismo. É um meio físico, material, que o envolve e no qual o próprio organismo está inserido, e do qual se diferencia através de um escudo protetor que ao mesmo tempo o diferencia, o protege, e também permite que se comunique com as forças do meio circundante. Seria despropositado identificar nesse "escudo" um tipo de interface? Não será o nosso corpo – e o corpo de qualquer coisa – a nossa primeira [no sentido de precedência, e talvez até mesmo de importância] interface?

A interface, no sentido em que o termo é utilizado em informática, pode remeter a diversas instâncias diferentes de um mesmo sistema: pode significar os tipos de conexões entre os diversos dispositivos de *hardware*, como também pode remeter às sucessivas compilações e interpretações realizadas, num nível crescente de sucessivas abstrações, pelas diversas linguagens de programação. Nós nos acostumamos, porém, a restringir seu significado àquilo oferecido a um sujeito – o usuário – como ponto de contato com um sistema fechado em si, que tem um corpus diferenciado: o computador. Talvez pudéssemos afirmar então que isso se deve muito provavelmente a um reconhecimento implícito – ainda que talvez inconsciente – da importância

essencial do elemento humano na produção das tecnologias e, por conseguinte, na definição dos seus diversos sentidos. Assim, quando se fala em interface atualmente, imediatamente somos remetidos àquilo que, em jargão de informática, se dá o nome de GUI [Graphics User Interface].<sup>2</sup>

É claro que o atual quadro contemporâneo, no qual a tecnologia tem tido uma posição destacada, explica e justifica esta abordagem. Sempre que ouvimos a palavra "interface" nos remetemos à tecnologia. Porém, para além da relação homem-máquina, o que pode significar uma interface?

Numa definição singela, uma interface pode ser considerada como o ponto de encontro ou o plano comum entre dois corpos ou ambientes diferentes. E ela será, ao mesmo tempo, o meio pelo qual deverá se dar a comunicação entre esses dois corpos e também a própria marca da sua diferença. Mas devemos nos perguntar porque não nos preocupávamos, pelo menos até o advento da questão tecnológica, em definir nossas relações com todas as coisas a partir deste conceito? Esta aquisição intelectual deve-se a algo de novo oferecido pela tecnologia ou, muito pelo contrário, surge justamente por uma carência, algo de que sentimos falta nos dispositivos tecnológicos digitais?

Um corpo no mundo se relaciona com os demais entes de uma forma mais ou menos promíscua: inspiramos, expiramos, ingerimos, expelimos, penetramos, nos deixamos penetrar por diversas coisas. Algumas destas ações têm mesmo um caráter vital, pois não há vida – pelo menos nas formas superiores aos vírus e bactérias – sem respiração, alimentação, excreção e sexo. A maioria destes atos faz sentido, apresentando-se como uma destinação comum à sobrevivência. E quando a sua realização não demanda qualquer reflexão, eles são ditos atos instintivos. São atos em que o corpo não se aparta do outro, pelo contrário, procura até, de uma forma às vezes incontrolável, uma



"La Reproduction Interdite" de René Magritte, 1937.  
Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.

certa fusão: é o ar, algo de fora que ponho para dentro de mim inconscientemente; são os amantes que se penetram e se agarram; o alimento que mastigo faminto. Nestas situações, antes de dar atenção às nossas diferenças, visamos, muito pelo contrário, ignorá-las. Tudo se passa como se, para sobreviver, fosse necessário abrir-se mão da diferenciação frente aos demais, ganhando-se com isso, pelo menos durante o período que durasse aquela experiência, a ilusão de uma integração com outro, a anulação do próprio ser agora reunido a outro num só evento, numa só ação, num mesmo espaço-tempo, numa só existência. Um momento em que o ser vivente poderia experimentar – como quando a fome fica saciada, ou durante uma inspiração profunda ou no orgasmo – uma sensação de plenitude, de completo envolvimento e integração com o que lhe é exterior.

Nesses momentos não existe interface, ou pelo menos, ela é absolutamente transparente, invisível, e, portanto, indescritível. Seria justamente a impossibilidade de permanecer nessa interpenetração entre corpos – o fracasso desta fusão das coisas que após tais encontros continuam, entretanto, apartadas e desiguais –, seria essa frustração o que nos leva sempre a enxergar o limite e a solidão de ser e também o que nos faz perceber as interfaces?

Não nasceria então uma interface na constatação da presença de um outro, e, ao mesmo tempo, justamente da impossibilidade de sê-lo? Não estaria o conceito de interface mais ligado a uma estranheza da (e na) diferença, do que propriamente a um desejo natural da sua própria superação? E, o que parece-nos mais interessante: se isso for certo — se o conceito de interface estiver mais ligado à uma estranheza no regime da diferença –, não seria uma hibridação justamente a tentativa de anular, ou mesmo de não estabelecer, a própria interface?

É interessante observar aqui que tanto a estranheza (afirmação) quanto a ignorância (negação) da diferença, se não cumprem o mesmo papel em relação à troca de informações entre coisas diferentes, pelo menos ambas – estranheza e ignorância – oferecem sempre a esse encontro algum sentido (e, lembremos aqui, um destino). Assim é que mesmo o ruído, aquilo que faz falta numa informação, pode sempre me esclarecer algo sobre o outro com que me comunico. Os diversos sentidos dos eventos e das coisas se constroem, então, tanto por algo que ocorre durante os próprios encontros (ou desencontros), quanto pelas informações neles obtidas. Tudo se passa então, como nestas belas palavras que Jean Brun escreveu, em *A Mão e o Espírito*:<sup>3</sup> [BRUN, J., 1991]

*" Toda mão que agarra deve primeiro escolher a sua presa. Toda a mão que toca descobre que a superfície é o limiar de uma profundidade que permanece inacessível. Quanto à mão que modela não transporta a vida.."*

Ele conclui...

*"... É por isso que todas as mãos que manipulam materiais que vão transformando, todo o agarrar que se prolonga em empreendimentos onde o utensílio permite dispensar a mão, não nos*

*devem fazer esquecer o que há de simples, de profundamente trágico e de verdadeiramente significativo no gesto do homem que procura dar a mão a outro, ou tomar outra mão na sua, com o fim de conseguir chegar a uma experiência cuja própria impossibilidade lhe esclarece todo o sentido.*" (BRUN, pág.15 )

No entanto, quando esta observação é transposta para o contexto as tecnologias digitais, sabemos de antemão que, num ambiente virtual, num ciberespaço, nunca poderá mesmo ser a mão de alguém aquilo que vou poder tocar. Há de ser sempre um dispositivo interativo – um mouse, uma tecla, uma tela – que transmitirá meus movimentos e animará a interface segundo a minha ação. É nesta dança, na qual ela responde aos meus movimentos tal e qual uma dama recatada que segue o cavalheiro, que uma interface gráfica se atualiza e se revela.

Todo o sentido nasce então dessa dis-posição (mudança de posição) do usuário que também dis-põe da interface numa composição (uma dis-posição mútua) que desvela algo antes oculto e ausente (virtual) a cada novo movimento. Nessa dança, o cavalheiro deve conduzir a dama, que por sua vez deve sempre reagir à sua ação, sob o risco de interromper o relacionamento. Assim, a interface está obrigada, mesmo no seu passivo recato, a sempre responder a cada ação do usuário, pois senão este pode considerá-la *frígida demais* – congelada – e desistir daquela dança. Já aconteceu com qualquer um: todos nós já tivemos, pelo menos uma vez, que *reinstalar* o computador.

Por que apresentamos aqui esta metáfora da dança da interação? Simplesmente porque estamos (mal) acostumados a considerar a relação com um determinado sistema e a sua interface a partir daquilo que supomos que ele oferece de imediato como informação – esta é a abordagem não só da Ergonomia Computacional mas também de muitos teóricos da Comunicação –, e não damos a devida atenção aos diversos novos sentidos que podem surgir durante o próprio fenômeno de interação com uma interface, enquanto ele acontece. E é neste momento que uma outra questão aparece e se desvela: por que será que interagimos? Por que, independentemente da necessidade ou finalidade imediatas (no sentido restrito da *causa finalis* aristotélica), aceitamos ou somos induzidos a interagir?

Desnecessário talvez lembrar que é do corpo do usuário que emanam as energias que põem o casal em movimento, pois é ele então quem conduz a dança e lhe dá sentido. Assim, o corpo vivo e a sua preciosa energia são imprescindíveis e, portanto, em nada obsoletos – a despeito do que supõem alguns apaixonados *hibridantes*. Porém, por que se pre-dispõe o usuário a gastar a sua energia? Não existe uma tendência nas pessoas justamente para o contrário, para justamente se poupar?

Vejamos, à propósito, o que escreveu o articulista Charle Platt num interessante artigo sobre *Interactive Entertainment*, escrito anos atrás, para *Wired*:<sup>4</sup> (Platt,1995 )

*" Considere a seguinte cena doméstica da vida moderna americana. Jane e Joe terminaram o trabalho, pegam as crianças na*

*creche e vão para casa. Depois de lidar com colegas e chefes durante todo o dia, o jovem casal deve agora mediar a briga dos filhos.*

*Finalmente, quando as crianças dormem, Joe e Jane ligam a TV ou põem um vídeo no VCR. Eles tomaram decisões e interagiram com pessoas desde quando levantaram de manhã. Será que eles realmente querem um entretenimento interativo? O fato é que eles não querem interagir com nada agora. Podem achar que não é sua responsabilidade entreter-se a si próprios – e pagam um roteirista, um diretor e alguns atores para fazê-lo. Como muitos casais, depois de um dia cheio e extenuante, Jane e Joe querem ser entretidos." ( Platt, pág.147-148 ) [TM]*

O direito à preguiça é sagrado. Ele foi mesmo uma conquista do trabalho sobre o capital, muito antes de se falar em ócio criativo, como o fazem hoje em dia alguns espertos consultores das grandes empresas.<sup>5</sup> Mas se o ser humano tende mesmo a poupar suas energias – a chamada lei do menor esforço que todos conhecemos –, o que poderia fazer com que ele se disponha a gastá-la, além, por exemplo, de uma eventual necessidade imperativa, como a do envio da uma "declaração de vencimentos" pela internet ?

Talvez a resposta a esta indagação apareça na mesma metáfora que usamos há pouco... A Dança. Aceitamos participar de uma interação com a interface, e muitas vezes somos atraídos a isso não somente pela sua beleza – produzida pelo artista –, mas também pelo que nos promete de diversão o próprio ato de interagir. Mas e o que é este dançar? Ora, dançar é uma atividade lúdica. Diremos então que a interatividade é, para além de tudo o que possa representar como uma forma de apresentação e de acesso a informações, essencialmente uma atividade lúdica, pois devemos ser sempre induzidos e seduzidos à interação, e o lúdico é a principal estratégia – senão a única – para levar alguém a manipular uma interface e com isso desprender energia. Portanto, as boas interfaces, além de intuitivas e funcionais, devem ser também **interfaces lúdicas**. Devem oferecer algo divertido, diverso daquilo que se propõe a ser a sua finalidade imediata (a sua imediata *causa finalis*).

Mas existe algo curioso com o que é divertido: em geral, aquilo que é uma diversão não tem nenhuma utilidade. E isso é o mesmo que podemos dizer também sobre a discussão do sentido das coisas... Mas assim como aqui não paramos de invocá-la – já que consideramos a questão do sentido, como fundamental para a compreensão do papel da interatividade no contexto as tecnologias digitais –, também as pessoas de um modo geral não cessam de querer sempre se divertir.

Portanto, se podemos afirmar que a interatividade é o modo próprio de atualização (de se tornar presente, de se realizar) do virtual tecnológico, podemos também afirmar ainda que ...

**O Lúdico consiste num convite estratégico: ele é a principal forma de induzir alguém a interagir com um novo ambiente (uma interface) tecno-virtual no contexto das tecnologias digitais.**

Não é por outra razão, por exemplo, que aquilo que restou como atividade econômica relevante do *boom* da multimídia interativa – a febre dos CD-ROMs –, no final da década de 1990, tenha sido a indústria de criação de jogos. As crianças, mais do que ninguém, sabem como é bom brincar. Ao ouvirem música, saem logo dançando... E, é este comportamento um tanto infantil, algo irresponsável, que está na raiz do risco, dos avatares, e das diversas formas de virtualizações presentes atualmente na nossa cultura: da guerra à economia baseada nos humores do mercado financeiro, tudo hoje em dia se parece com um grande jogo. Mas mesmo as crianças ou quaisquer outros filhotes, como os cachorrinhos que brincam de se morder, sabem que existe uma profunda diferença entre brincar de ferir e ferir, entre morrer na brincadeira e morrer para o mundo. Portanto, é necessário ressaltar que, ao invés de ser um modo de alienação ou confusão entre o real e a imaginação, entre o virtual e o atual, o lúdico é essencialmente uma forma de aprendizado – um modo de entender a si mesmo e ao mundo, de descobrir uma verdade e, assim, enxergar e produzir sentido oculto nas coisas.

Assim, se entendermos uma simulação, este *lato sensu* de uma interface, como a forma de re-afirmação de uma verdade justamente por aquilo que sabemos de antemão nela faltar – i.e., o conjunto de potências ocultas da Natureza que sempre se renovam a cada nova descoberta –, o Lúdico nas tecnologias digitais passa a ter então aquela mesma função com a qual aparece na obra de Tomás de Aquino, e que nos é bem apresentada pelo professor Jean Lauand, do Departamento de Filosofia e Ciências da Educação da USP, nestes trechos: [Lauand, 2000]<sup>6</sup>:

"*'Lude et age conceptiones tuas'* [brinca e realiza tuas descobertas] ... trata-se de um convite ao homem – com sua limitada inteligência – a entrar no jogo do *Verbum*... descobrir suas peças, seu sentido: a 'lógica lúdica' do *Logo Ludens*."

Ou ainda, mais adiante:

"*Afirmar o 'Logos Ludens' é afirmar a 'contemplatio'* – os deleites do conhecimento que têm um fim em si –, contemplação que é o fim da educação proposta por Tomás. Mas o reconhecimento do *Logo Ludens* traz consigo também o sentido do mistério... Isto é, o brincar do homem que busca o conhecimento deve significar também o reconhecimento desta nota essencial na visão-de-mundo de Tomás: o mistério." [Lauand, 2000]

Se a *razão-de-ser* do Lúdico – o *Logo Ludens* – é onde se guarda "também o sentido do mistério, nada mais adequado que introduzir este conceito na discussão de um *sentido fenomenológico* como o que desenvolvemos aqui. Mas devemos também ressaltar a importância deste conceito no que tange à natureza das tecnologias digitais e que, a meu ver, tem sido negligenciada por aqueles que pensam estas tecnologias seja no campo do Design, seja no campo da Comunicação. O Lúdico é um conceito extremamente *pregnante* nos campos da Pedagogia e da Arte, mas não pertence só a eles, porque deve e pode também ser pensado, pelo menos no que tange às tecno-

logias do tecno-virtual, pelos homens de Comunicação e do Design. Pois nele (no Lúdico) é que se aninha a questão mais profunda que mantemos com o Virtual, a questão do sentido: a origem e o fim do fluxo de coisas que, vindas deste "não-se-sabe-de-onde", nunca cessam de nos chegar.

Fazer a experiência do lúdico é então essa aproximação com o *Mistério* de Tomás de Aquino, ou com aquela "*Verdade*" heideggeriana. Isso porque, quando se brinca, quando se joga, até os filhotes (humanos ou não) sabem, mesmo que inconscientemente, daquilo de que nos previne Johan Huizinga no seu *Homo Ludens*: [Huizinga, 1999]<sup>7</sup>:

"*A essência do Lúdico está contida na frase 'há alguma coisa em jogo'.*"  
[Huizinga, pág 35]

Isto que está em jogo não é somente um exercício de sobrevivência nos jogos dos animais ou um ganho de conhecimento oriundo de uma brincadeira que sirva de aprendizado para um animal humano. Pode ser também algo mais. Algo como o primeiro jogo inventado pelo homem: o jogo da designação, de dar nome às coisas. Ou como nos ensina ainda Huizinga: [Huizinga, op.cit., 1999]

"*É a linguagem que lhe permite (ao homem) distinguir as coisas, defini-las, constatá-las, em resumo, designá-las, e com esta designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas.*"

E conclui:

"*Por detrás de toda expressão abstrata oculta-se uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.*" [Huizinga, pág 7]

Ora... Não podemos – já que as interfaces e as simulações podem ser, antes de mais nada, lúdicas –, pleitear a construção de um tecno-virtual mais poético? Não podemos, como artistas, reivindicar a abertura de um campo de possibilidades de significação no ciberespaço que ultrapasse a questão do mero acesso à informação e que não se limite também a uma análise empírica das potencialidades de um dispositivo tecnológico? Ou devemos continuar a nos perder na afirmação de uma funcionalidade um tanto o quanto óbvia – como teima em fazer uma visão mais tacanha da Ergonomia Computacional no campo do Design –, ou então na discussão de um determinismo tecnológico estéril, que às vezes menospreza outras questões que não surjam exclusivamente das características explícitas do próprio dispositivo – como acontece numa abordagem ainda, hoje em dia, *pregnante* em alguns círculos de estudo na Comunicação?

Em ambos os casos, entretanto, a questão do sentido (*a razão-de-ser* de alguma coisa) deverá sempre re-aparecer, como o teimoso boneco de brinquedo – *Lúdico* – que retorna tantas vezes quantas for enxotado. Simplesmente porque ali, onde se discute uma tecnologia que patrocina o encontro de pessoas e se pensa sobre um ambiente no qual os homens inter-agem mutuamente, é por direito o seu lugar: sempre há de se estabelecer a discussão do sentido, a busca de algo verdadeiro. Por isso, antes de nos oferecerem um acesso fácil a informações e de pôr à nossa disposição novidades tecnológicas, as interfaces com o tecno-virtual são lúdicas: podem nos ensinar algo fundamental – mesmo que não possa ser explícito, mesmo que *inominável* – como *alegria de viver*. Algo que, desconfio, é o mesmo que faz o *Buda Sentado* – uma conhecida estátua, que vi outro dia na casa de um amigo – sorrir...

Afinal...

*Do quê é que o Buda ri?*

## Notas

<sup>1</sup> FREUD, Sigmund. *Além do Princípio do Prazer e Casos Clínicos*. Rio e Janeiro, Imago, 1975.

<sup>2</sup> Toda a pesquisa ergonômica sobre interfaces (Ergonomia Computacional, Usabilidade, etc.) rende-se ao fato de que é o homem – ou sua variante reducionista, o usuário – que está mesmo no centro desta questão.

<sup>3</sup> BRUN, Jean. *A Mão e o Espírito*. Lisboa, Biblioteca de Filosofia Contemporânea Edições 70, 1991.

<sup>4</sup> PLATT, C. *Interactive Entertainment. Who writes it? Who reads it? Who needs it?* Wired. Setembro 1995, pág.145.

<sup>5</sup> LAFARGUE, Paul. *O Direito à Preguiça*. São Paulo, Kairós Liv. e Editora, 1980. O Direito à Preguiça é justamente o título de um livreto de Paul Lafargue, o mestiço genro de Marx que, como socialista militante, lutou pelas *Huit heures de Sommeil, huit heures de Travail et huit heures de Loisir*. Não deixa de ser triste constatar que, hoje em dia, neste período de restauração do capitalismo mais selvagem, o ócio a que se vê submetida uma crescente parte da massa trabalhadora deve-se mesmo ao desemprego. Nestas circunstâncias, este ócio tem de ser mesmo extremamente criativo para um chefe de família, e assim não parece ser por acaso então que Domenico de Massi prega suas idéias para empresários.

<sup>6</sup> LAUAND, L. Jean. *Deus Ludens - O Lúdico no Pensamento de Tomás de Aquino e na Pedagogia Medieval*. Texto de Prova Pública de Erudição para Concurso de Professor Titular da USP, em: < <http://www.hottopos.com/notand7/jeanludus.htm> > [acessado em Março 2004]

<sup>7</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*. 4ed. São Paulo, Editora Perspectiva, 1999.

## Biografia

CARLOS AZAMBUJA Carioca, na década de setenta estudou litografia e Desenho na Escola de Artes Visuais, tendo trabalhado com Fotografia e participado de exposições como a Mostra “*Nossa Gente*”, que inaugurou a Galeria de Fotografia da Funarte em 1979 e IIº *Colóquio Latino-Americano de Fotografia*, realizada na cidade do México em 1981.

Ainda nos anos oitenta terminou os estudos de Design na ESDI e trabalhou com cinematografia, tendo participado de dez longas-metragens e de diversos curtas e filmes publicitários no período, com destaque para o vídeo *O Nervo de Prata* (1987), de Arthur Omar sobre a obra do artista plástico Tunga, com o qual foi premiado pela direção de fotografia na *Xª Jornada Nacional de Cinema & Vídeo*, realizada em São Luís - MA

A partir dos anos 90 vem trabalhando com mídias digitais tendo participado de mostras de realidade virtual no Brasil e também de eventos no exterior, como os encontros do *ISEA - The Inter-Society for the Eletronic Arts* realizados nos EEUU e no Canadá em 1993 e 1994 e no *Multimedia Ausstellung* (Exibição de Multimídia) do *Transmediale 98 - 11º Berlin VideoFest*, na Alemanha.

Atualmente, desenvolve e dirige programas de multimídia interativa e autora DVDs, como o que foi criado para o livro *Entre os Olhos, o Deserto com imagens* da instalação homônima de Miguel Rio Branco, publicado pela *Cosac & Naif* em 2001. Recentemente, foi um dos ganhadores do Concurso de Idéias para Jogos Eletrônicos, patrocinado pelo Ministério da Cultura.

É *Mestre em Design* (PUC-Rio, 1998), *Doutor em Comunicação e Cultura* (ECO-UFRJ, 2003) e professor adjunto da *Escola de Belas-Artes da UFRJ*, onde coordena o *LIVE - Laboratório da Imagem de Vídeo Experimental*. É responsável também pelas pesquisas do *IMAGINATA - Grupo de Estudos de Filosofia da Arte e Estética Contemporânea*, e do *LABIRINT - Laboratório da Imagem e de seus Recursos Interativos*, voltado a pesquisa das interfaces interativas e de game design.

e-mails: [azambuja@ism.com.br](mailto:azambuja@ism.com.br)  
[azambuja@acd.ufrj.br](mailto:azambuja@acd.ufrj.br)

# Diana Domingues Eliseo Reategui

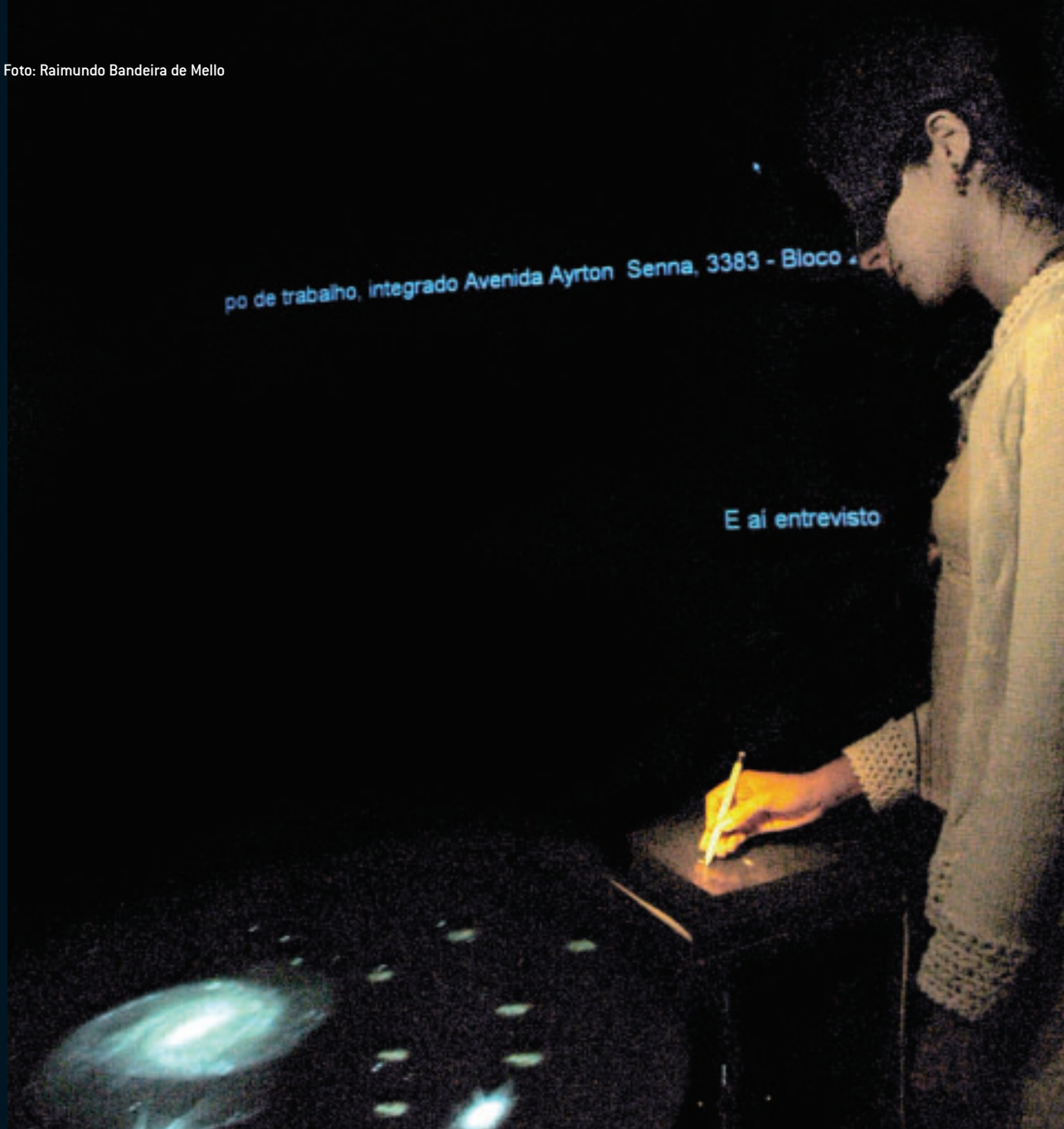
## Grupo Artecno

### Firmamento PopStars (2005)

No meio da paisagem, um lago (olho da terra) vê um cosmos virtual onde a vida é desenhada pelo comportamento das estrelas que simulam um organismo em mutação. Um mundo artificial, acumulado de pontos luminosos e sonoros, gera, pela interatividade, a reconfiguração do céu, com a auto-organização regida por programa de inteligência artificial. O ambiente imersivo apresenta um comportamento coletivo, baseando-se na proximidade e no desejo de luz das relações das estrelas umas com as outras. Cada estrela é um agente que manifesta seu desejo de viver em comunidade. Estrelas, em bandos, perseguindo uma fonte luminosa, fazem aparecer constelações mutantes, e determinam a instabilidade e autonomia do cosmos. O diálogo do visitante com as estrelas tocadas, através da interface, provoca aproximação das formas em gradações de tamanho. Figuras em relevo entram no vazio da paisagem e iludem os sentidos pela visão estereoscópica. As estrelas chamadas emitem sons que se tornam mais fortes, num desejo de se comunicar, de desvelar identidades. As estrelas/personagens da história da humanidade são reconhecidas na abstração dos sons, das vozes, dos ruídos. A identidade do mito conectado entre a população de *pop stars* que habita o firmamento, através de “ícones sonoros”, desencadeia fluxos de imagens mentais que nos fazem reconhecer o mito chamado.

Mensagens trocadas com uma base de dados composta por ações, objetos, qualidades e outras circunstâncias que demarcam a vida dos mitos, entram pela Internet, gerando uma hipermemória do planeta na era digital. Frases são buscadas e escritas, em tempo real, acrescentando à abstração dos sons e das palavras, narrativas sobre cada mito, em partilhas com a comunidade virtual. O processo de consciência vivido entre a fisiologia do corpo e as epifanias do mundo virtual faz com que a percepção seja um fenômeno de laboratório. O corpo interligado ao ambiente experimenta a sensorialidade da interface, e as noções de interior e exterior do cosmos são eliminadas. A metáfora da esfera, originada da física, é abalada pelas tecnologias de imersão em realidade virtual e pelas hiperconexões planetárias. Reafirma-se o princípio da incerteza e a fertilidade do “phaos” luminoso em regeneração. O diálogo com o cosmos nos coloca na condição xamânica de entrar na intimidade de fenômenos físicos. O corpo em simbiose com o virtual experimenta formas interativas de viver da era pós-biológica. Reafirma-se a premissa: “eu sou na medida de minhas conexões”. Caxias do Sul, abril de 2005. <<http://artetecno.ucs.br/firmamento>> [DD]





Grupo de Pesquisa ARTECNO UCS, Lab. Novas Tecnologias nas Artes Visuais – NTAV, Universidade de Caxias do Sul.

Coordenadora

Prof. Dra. Diana Domingues – UCS/CNPq

Ciências da computação

Maurício dos Passos – IC FAPERGS

Gelson Cardoso Reinaldo – UCS

Gustavo Brandalise Lazzarotto – IC CNPq

Ângela Candeia Todescatto – PIBIC CNPq

Prof. Eliseo Berni Reategui – DEIN

Artes e comunicação

Mona Carvalho – BIC UCS

Elisabete Bianchi – UCS

Solange Rossa Baldisserotto – UCS

Eleandra Gabriela Massing Cavali – IC CNPq

Luiz Fernando Oliveira – BIC UCS

Ana Rita Kalinoski – AT CNPq

Paulo Ivan Rodrigues Vega Júnior

Felipe Egger

Agradecimentos

UCS, CNPq e FAPERGS

Centro Cultural Telemar

[ <http://artecno.ucs.br> [diana@visao.com.br](mailto:diana@visao.com.br) [ebreateg@ucs.br](mailto:ebreateg@ucs.br) ]

# Ambientes imersivos de realidade virtual

Diana Domingues

Estamos somente no início da era pós-biológica, da condição humana estendida pelas tecnologias interativas. Entre experiências de relações humano/interfaces/tecnologias com alto poder sensorial está a realidade virtual que consiste em imagens que geram computacionalmente ambientes 3D habitáveis. Sabe-se que entre o homem e a realidade existem as imagens que homologamos e às quais conferimos o estatuto de reais. A história da humanidade é permeada por representações do real. As técnicas de representação nos defrontam com mundos feitos por imagens, e as tecnologias de simulação do universo numérico de realidade virtual nos colocam agora dentro dessas imagens, num processo que chamamos de imersão. O que difere em relação ao tipo de presença diante das imagens é que o sujeito contemplador se torna um sujeito interfaceado<sup>1</sup> por tipos diversos de dispositivos que, na realidade virtual, oferecem a imersão e o colocam multisensorialmente dentro desses ambientes, permitindo-lhe agir nas cenas. Nos ambientes de realidade virtual, a relação com o real em simulações do real fenomênico é feita num ambiente modelado por lógica e matemática.

Esse ambiente oferece mundos que não pretendem ser simulacros ou imagens enganosas do real, mas sim interpretações da realidade formalizada por leis da racionalidade científica. É uma realidade aumentada que possibilita ao corpo viver *memescapes* ou paisagens não mais feitas de terra, mas feitas de unidades de memória e que somente podem ser vividas pelo corpo que estiver conectado através de dispositivos ou interfaces. Cabe lembrar, que a realidade virtual não se constitui mais em rerepresentação do real com os meios técnicos anteriores como a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo e nem mesmo com meios digitais de rede como a telepresença. A RV é feita por imagens que substituem a representação ou transmissão de cenas por simulações que ocorrem por sínteses resultantes de cálculos puros. São cenas simuladas que permitem experiências no interior de mundos 3D gerados computacionalmente e dotados de interfaces para gerar a sensação de imersão.

A virtualidade sempre nos propõe outra experiência do real a partir de imagens. Narciso, ao se olhar no lago, surpreende-se pela imagem que tem de si próprio. Mas o realismo dos mundos imersivos não se limita ao grau de representação enganosa da realidade de mundos virtuais por imagens figurativo/realistas, com graus de semelhança com o real pela sua iconicidade. Não se trata somente de representar o real em graus de mais alta ou mais baixa taxa de realismo, ou gerando cenas com qualquer tipo de figuração. As imagens que constituem esses ambientes além da aparência respondem, ou seja, são *“responsive environments”* (Krueger: 2001). O corpo se move entre a paisagem que muda conforme o ponto de vista, uma bola pode ser jogada, a luz é apagada, um alvo é atingido, um personagem é seguido, uma porta pode ser aberta pela ação de quem está dentro do ambiente artificial. Esses mundos podem fazer com que até mesmo abstrações radicais se comportem com graus de realismo, respondendo ao ato de andar, matar, respirar e mudar as imagens. O maior ou menor peso de “verdade” – a veracidade do ambiente – está no tipo de processo de comunicação resultante do comportamento do participante num processo relacional no qual o objeto simulado se aproxima de situações da vida, através de ações físicas daquele que imerge na conexão com esses mundos artificiais. Por outro lado, os mundos de realidade virtual com imagens sintéticas mesclam-se a tópicos científicos relacionados ao campo de investigação interfaces/humano/tecnologias que expandem o sentir pelas tecnologias numéricas por decisões processadas no ciberespaço e em graus de um realismo comportamental dentro do ambiente. O corpo age em situações de dinâmica e com efeitos cinemáticos a partir de dispositivos de imersão nos mundos simulados, ou seja, em mundos sintéticos estruturados em linguagem numérica que dão acesso às informações que respondem de acordo com a ação. Não é mais uma janela, mas um lugar que vai sendo vivido, em descobertas do corpo. É um lugar para entrar e agir.



Cabe lembrar que questões da representação técnica e conceitos de realidade, realismo e virtualidade acompanham a história da imagem com discussões que incluem desde a “finestra aberta” para a realidade, que no Quattrocento inventa o código de representação perspectivista, colocando dentro de uma janela, *frame*, ou moldura um pedaço da realidade. Depois da invenção da fotografia, no século XIX, baseada no código perspectivista que captura o índice ou os rastros, vestígios do mundo, chegamos agora a mundos simulados em linguagem numérica por processos de puro cálculo que geram ambientes em 3D estruturados nas mesmas coordenadas cartesianas dos meios ópticos. Estas são representações que sempre oscilam em seus graus de imitação do mundo, em processos de ilusão ou de *trompe l’oeil*, que nas tecnologias de realidade virtual estão acrescidas de vivências multissensoriais pelo toque, movimento, estereoscopia em situações de *“trompe les sens”*. Na história da imagem técnica, as imagens que reapresentam o real em processos analógicos de natureza fotográfica, enquadram, recriam, subvertem cenas do mundo exterior. Há ainda as cenas que ganham maior grau de realismo pelo movimento no cinema e no vídeo, outras que são reconfiguradas em montagens formais e temporais ou pós-produzidas com efeitos especiais e que, nas técnicas videográficas, em suas varreduras e congelamentos de 1/60 quadros por segundo, podem ainda ser transmitidas por telecomunicação com imagens gravadas ou transmitidas ao vivo pela televisão ou mesmo por *web cams*. Outra, entretanto, é a situação das cenas simuladas de ambientes em 3D que nos colocam diante de lugares artificiais, através de imagens que nos levam a habitar esses mundos. São cenas geradas por algoritmos nos quais há uma inversão entre paradigma e sintagma. Não existem mais os sintagmas por imagens como relações em presença de cenas existentes no tecido semiótico, seja ele fotoquímico ou em fluxos luminosos. O que existe como tecido são números, em cálculos que geram algoritmos que, por sua vez, se constituem por suas funções nos elementos geradores das cenas e narrativas geradoras

dos mundo virtuais em estados de renderização em tempo real. O sintagma é *downloaded*, e o paradigma está presente com sua estrutura não mais de imagens, mas numérica. A visualização das imagens se dá pelas ações do corpo munido de interfaces em sua interação com o ambiente. Os algoritmos constroem os acontecimentos que dependem dos comportamentos de quem interage, propiciando espacialidades e temporalidades que homologam graus de realidade a um mundo virtual no qual estamos imersos.

#### Emergência e complexidade: um espaço que sente<sup>2</sup>

Nesta direção, é preciso evocar os mundos virtuais como sendo realidades de um real que está além da aparência das coisas. O *software* ou programa que rege esses ambientes “mente” ou simula experiências espaciais e temporais a serem experimentadas em simulações interativas comportamentais. A fruição desses ambientes proporciona a amplificação do campo perceptivo em níveis de interatividade por situações que nos surpreendem e com respostas em graus mais complexos, por comportamentos que são processados no interior das máquinas. São oferecidos diálogos com os sistemas artificiais que excedem e ampliam a primeira interatividade e seus processos de comunicação. Desencadeiam-se contínuas e imprevisíveis respostas entre o corpo e o ambiente, expandindo os modos de comunicação previstos por Norbert Wiener em suas teorias da primeira Cibernética para situações de uma segunda Cibernética, e de Segunda interatividade [Couchot 2001] por comportamentos interiores ao sistema em níveis mais complexos e autônomos. Em suas respostas que se auto-organizam, os sistemas complexos possibilitam que mundos artificiais se constituam em experiências arrebatadoras como um grande mecanismo de *feedback*, somente experimentadas quando estamos em estado de conectividade com essas tecnologias.

Os ambientes virtuais com renderização em tempo real ligam-se à lógica da catástrofe, de René Thom, onde estados mutantes

surgem de estados contínuos pela passagens de uma para outra forma, oferecendo estados dialéticos, em suas variáveis de fluxos de ruptura e construção. A lógica do caos vivida nas imagens mutantes articula os mais variados conjuntos e ciclos em desordens reorganizadoras. Em todas as situações, a interatividade ocorre por situações compartilhadas do corpo com a linguagem abstrata de *softwares* e de seus cálculos com funções que transformam e devolvem sinais enviados do ecossistema, (corpo e ambiente) para o tecnossistema (*hardware, software, interfaces* e ambiente). Entretanto, como toda linguagem, as ações em ambientes interativos e, no caso, imersivos, constituem-se sempre num processo gerador de sentido e estão inseridas em uma lógica participativa, comum aos processos comunicativos. Mas doravante a comunicação com sistemas artificiais está permeada por fortes ressonâncias das imagens com questões da ciência em virtude de sua dependência das leis de funcionamento das tecnologias computadorizadas em mesclas com a fisiologia do corpo enquanto sistema natural a elas conectado

Assim, devemos nos dar conta que existem outras formas de compreensão do universo quando se trata de ambientes de realidade virtual, de uma realidade artificial imersiva, ou ainda nos mundos de vida artificial que estão situados em um novo paradigma de realidade: aquele da ciência da complexidade. Ocorrem estados de emergência que vão desencadeando realidades efêmeras em mundos artificiais. O corpo que vive nesses ambientes faz parte de um sistema complexo, com seu cérebro, seus músculos, suas células, seus neurônios em estados extremamente complexos de simbiose com um ecossistema artificial, que se auto-organiza em sua estrutura numérica. Não é uma cena a ser contemplada, mas um lugar que vai sendo vivido, em descobertas experienciadas no ciberespaço.

Roy Ascott (1997) é definitivo em suas afirmações de que a arte interativa não é mais a arte da aparência, mas a arte da aparição, o que significa que algo ocorre, ou seja, a arte como processo. A arte interativa, de natureza comportamental, é mais do que a arte da contemplação de objetos fechados. É uma arte da interação e, no caso da realidade virtual, gera mundos que podem ser experimentados em sensações visuais, auditivas, musculares, no interior de mundos virtuais com respostas em tempo real. Essas respostas atualizam um ambiente que sente nossa presença e se modifica. O corpo sente num espaço que sente. O sujeito atuador está dentro da cena. Pela primeira vez na história da imagem, ele sai de sua visão diante de um panorama para atuar no mundo em que está imerso e reconfigurá-lo. O sujeito representado dentro da cena por uma câmera sintética assume vários pontos de vista ao se deslocar no ambiente: é o ponto de vista do sujeito contemplador alargado pelo *"point d'être"* (De Kerckhove:1999) Há uma consciência proprioceptiva do ambiente que muda em correspondência com as ações do corpo. As interfaces e as respostas do sistema nos levam a uma situação experiencial fortemente sentida e nos fazem ampliar a simples ilusão dos ambientes anteriores. Passa-se da representação à simulação imersiva comportamental com sensações fluidas de que não há limites entre o corpo e o mundo virtual. Alguns autores chegam a comentar esses ambientes negativa-

mente como momentos vividos com drogas. A fenomenologia da simulação se aproxima dessas experiências em que o corpo busca estados de ampliação da dimensão estética por um sentir dentro de uma realidade artificial penetrável. As tecnologias funcionam como uma espécie de inteligência, onde a experiência do real artificial é guiada por sistemas em processos de conhecimento que fundem o real com o real artificial. Nestes ambientes em estado de "renderização" ou de visualização em tempo real, a experiência se dá como uma expansão da consciência para estados de dimensões imprevistas. Há sempre uma certa surpresa diante do que vai acontecer, do desconhecido que se auto-regenera. Nessas situações está sendo confirmada aquela opinião de um de seus pioneiros, Myron Krueger, que nos coloca a RV como um "espaço responsivo". A realidade virtual cria um tecno-ecossistema que relaciona simbioticamente organismos vivos com o ecossistema, neste caso a ligação do organismo vivo, o corpo, com o sistema não vivo dos mundos de silício. Para o participante, trata-se de uma existência híbrida, com mesclas no mundo virtual, assentada em um remapeamento sensorial, onde o corpo sente a partir de próteses ou interfaces que lhe proporcionam conexões que virtualizam a sua materialidade e lhe permitem existir no ciberespaço.

#### Sujeito interfaceado<sup>3</sup>, corpo biocibernético<sup>4</sup>, homem simbiótico em ambientes imersivos

O virtual imersivo gera mundos construídos para serem experimentados, controlados, habitados, tocados através de ações. Pelas novas qualidades experimentadas, Couchot nos propõe o sujeito interfaceado, Lúcia Santaella nos fala de um corpo biocibernético, enquanto De Rosnay nos coloca diante de um homem simbiótico. Pensados numa perspectiva estética, os mundos de realidade virtual e seus dispositivos permitem ao corpo interagir e ganhar funções "intrínsecas" (De Rosnay 2000), pois são ações que movimentam e atingem microestruturas de números a partir do uso de tecnologias de computadores, interfaces e redes. Por sua vez, esse corpo biocibernético troca informações entre seu inframundo com suas unidades mínimas biológicas em funcionamento e as unidades numéricas dos ambientes virtuais. As interfaces exploram os sinais do corpo e os enviam para o ambiente que responde atualizando seus dados sintéticos em tempo real. Segundo De Rosnay, não se trata de um super-homem, nem de um bio-robô, mas de um homem simbiótico, em estado de total integração com essa natureza artificial São necessários computadores com alto poder de processamento e programações complexas para calcular as relações entre o homem e o universo de informações durante o processo de renderização que nos faz visualizar os cálculos em imagens. De Rosnay entende por simionomia o estudo da emergência dos sistemas complexos para auto-organização, auto-seleção, co-evolução e simbiose (De Rosnay 1995: 68). O processo experiencial vivido na realidade virtual se faz na perspectiva do homem simbiótico, tendo por simbiose os laços do homem com as tecnologias, no caso o computador e suas interfaces. A realidade virtual oferece experiências que não podem ser esquecidas e que estão no limite do sonho, abrindo uma situação radicalmente nova na forma e nos modos de comuni-

cação vividos nesses mundos virtuais. No que se refere às novas paisagens experienciadas pelo corpo em ambientes virtuais interativos, esses mundos, por sua natureza numérica e por serem dotados de interfaces de acesso como telas sensíveis, sensores, auscultadores, captadores de batimentos cardíacos, microfones, geram com seus dispositivos a comunicação em *inputs* que são devolvidos em *outputs* do computador. No campo da realidade virtual imersiva, há ainda a possibilidade de se imergir ou mergulhar em ambientes simulados usando dispositivos como capacetes, *emitters* e *trackers*, e com óculos para visão estereoscópica, onde a ilusão de realidade ganha tridimensionalidade.

Os sistemas de visualização em realidade virtual estão sendo utilizados em várias aplicações em indústrias, para a preservação cultural, para o comércio virtual, para a educação, para a cultura, em ambientes artísticos. Nos ambientes de treinamento virtual, a simulação visual interativa possibilita trocar as peças de um motor, dirigir um carro, mover um volume, fazer uma cirurgia virtualmente... Pode-se atravessar paredes, voar sobre paisagens, respirar e se deslocar no ambiente, matar inimigos, em situações que podem ser retomadas novamente, após uma primeira experiência e revividas também por outras pessoas. Neste sentido, as aplicações em realidade virtual permitem simulações para treinamentos em empresas, laboratórios profissionais com fins comerciais, estratégicos e industriais, ligados à simulação de situações que são vividas no mundo físico. A realidade virtual é também muito utilizada em situações aéreo-espaciais, desafiando leis da gravidade, simulando acidentes, comandando multidões, visualizando estradas, simulando espaços para tratamentos mentais, pilotando, entrando em sítios arqueológicos e arquitetônicos, e ainda na arte, com visitas a museus virtuais, deslocamentos em cenas de obras de arte. Nos mundos de realidade virtual de mundos gráficos de múltiplos usuários *MOOS*, podemos também criar uma identidade a partir de avatares que incorporamos e viver num espaço 3D, experimentando outras realidades paralelas, conectados em rede. Assim, na história da imagem, somente o virtual numérico nos permite agir nesses mundos, viver dentro deles, tocá-los por alguma ação. Mas são os artistas que radicalizam de certa forma o uso dessas tecnologias. Na sua dimensão poética, os artistas recriam esses mundos por leis sintáticas que ampliam o estar em mundos emergentes de um imaginário exacerbado, o que será comentado no final desse texto.

Pode-se, estabelecer uma classificação e tipologia dos ambientes imersivos: ambientes com imersão, com teleimersão (ambientes na rede), imersões em realidade ampliada, imersão total (*caves*) e imersões bidirecionais, imersão multi-local de mundo virtual para mundo virtual. A constante estabelecida é a vivência tridimensional do ambiente em linguagem numérica e a possibilidade de penetração e deslocamento espacial de natureza proprioceptiva, com correspondências entre as direções que o corpo assume e as mudanças na configuração do ambiente por pontos de vista mutantes. As variáveis são: as qualidades da realidade aumentada por sensações hápticas e estereoscópicas, ou o toque, a manipulação e a visualização por estereoscopia em

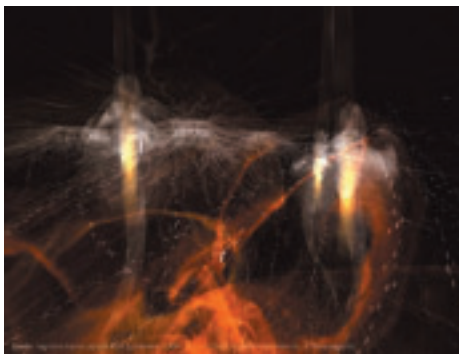
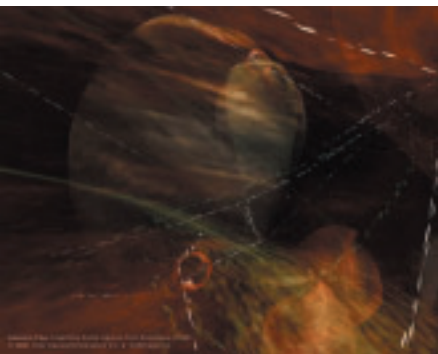
capacetes e *caves*, as possibilidades de se interagir em primeira e terceira pessoa e ainda a imersão bidirecional e multi-local entre mundos virtuais.

### Interfaces e imersão: a imersão total em espaços de *caves*

A imersão é oferecida nos ambientes de Realidade Virtual da Ciberarte graças a *softwares* e *hardware* de alta performance, incluindo interfaces que permitem o acoplamento do corpo com as tecnologias. É enorme a gama de captadores que recebem, transmitem sinais e processam um conjunto de sensações que são interpretadas por nosso cérebro de forma a nos fazer sentir atuando no ambiente virtual, configurando estados psíquicos de grande intensidade. Ou seja, o participante usa interfaces intuitivas, ou interfaces mais naturais como capacetes, óculos, luvas, rastreadores e *emitters*, roupas vestíveis, dispositivos de *feedback* de força, *joysticks*, *eye-trackings*, *brain wave scanners*, entre outras interfaces de *inputs* e *outputs* que possibilitam experiências de imersão. Interessa aqui pensar especialmente os ambientes de imersão total das *caves* com rastreadores, *emitters* e com óculos especiais, ou ainda em ambientes de realidade virtual com capacetes sofisticados, onde vivemos com a ilusão visual estereoscópica, o que configura um *trompe l'oeil*, misturada a sinais de deslocamento, de toque, de relevo, de respiração, de calor, de luz, de movimento dos olhos, de ondas cerebrais, num *trompe les sens* de natureza imersiva. Os artistas procuram utilizar algumas dessas interfaces e se interessam especialmente pelas “interfaces naturais” ou com qualidades biologicamente mais adaptáveis, onde voz, calor, ondas cerebrais, batimentos cardíacos, respiração, movimentos do globo ocular, entre outros sinais da linguagem natural de organismos e do ambiente são capturados e processados no interior do sistema. Tais dispositivos ampliam os sentidos de forma mais íntima e delicada do que os dispositivos comumente utilizados, como teclados e *mouses* ou *touch screens* que separam ou se interpõem de forma fisicamente mais radical entre o corpo e os mundos virtuais.

Na imersão total em espaços de *caves* para visualização, o corpo entra em um cubo imersivo que envelopa o corpo e elimina seu contato com o mundo exterior, mergulhando-o em um ambiente de realidade virtual em escala humana. São ambientes com multi-projeções em estereoscopia e que podem ser experimentados com rastreadores, que oferecem ações e modificam as posições do corpo em correlação com o espaço, em estados proprioceptivos.

No que se refere aos ambientes interativos da RV, as qualidades são: imersão, propriocepção e estereoscopia. A propriocepção se constitui em acontecimentos para o corpo em correspondência espacial com as trocas do ambiente experimentado. A estereoscopia corresponde à visão das cenas como um espaço em relevo com imagens que flutuam, dando a idéia de tridimensionalidade. Assim, a imersão em mundos virtuais é sempre fortemente experiencial em atividades para o corpo inteiro. As atividades perceptivas são de natureza fenomenológica e fisiológica, num ambiente que responde e funciona de forma integrada com as ações do visitante. Mas o que se experimenta nesses ambientes é uma “realidade” destituída de aspectos da materialidade e construída



*Ephemère*, de Char Davies.

por linguagem numérica. São experiências em espaços “habitáveis”, com qualidades estéticas diversas se comparadas aos espaços da hipermídia, cinema interativo, ambientes tridimensionais de animações, vídeo digital, *quick time VR*, ou ciberinstalações e outras situações interativas não imersivas.

### Poéticas imersivas

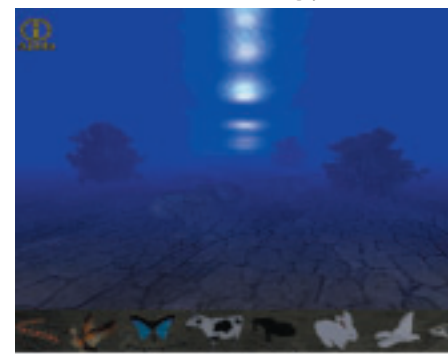
Entre os ambientes artísticos imersivos, exemplos dos mais poéticos são as criações de poética fluída da artista canadense Char Davies e sua equipe, primeiramente da *Softimage* e agora da *Immersence*, onde as pessoas vivem a imersão em paisagens artificiais que mudam com a respiração. Suas duas obras *Osmose* e *Ephemère*, expostas a partir de 1995, são dotadas de um dispositivo que controla a respiração e permite mergulhar no espaço virtual, imergindo-nos em paisagens nas quais nos deslocamos pelo simples inclinar do corpo para a direita, para esquerda, para frente ou ainda, expirando, vamos para o fundo de uma paisagem. Inspirando, ganhamos em leveza e flutuamos em zonas superiores da paisagem. A obra permite a imersão em um espaço em RV por meio de capacete e vestindo um macacão com ganchos que suspendem o corpo. Ao virar a cabeça, inclinar para frente e para trás, a paisagem muda. Uma música suave, flutuante, acompanha a travessia no espaço entre nuvens, ventos formados por palavras e frases. No caso de *Ephemère*, passa-se entre paisagens das quatro estações entre insetos, cobras, folhas, vaga-lumes, árvores, sua ramagens e troncos, um lago. Já Maurice Benayoun /Jean-Baptiste Barrière/F, em *World Skin*, oferecem a poética do preciso, por meio de um safari fotográfico na terra da guerra que ocorre em realidade virtual numa *cave*, gerando uma instalação que também conta com câmeras e impressoras. Armados com câmeras, caminhamos através de um espaço tridimensional, podemos fotografar, atirar nos alvos e imprimir as imagens.

Quanto aos ambientes de Realidade Virtual imersiva numa relação com interfaces biologicamente adaptáveis, o Grupo Artecno da UCS<sup>5</sup> recentemente instalou uma caverna ou *PC Cave*, uma *Pocket Cave* transportável, com tecnologias de baixo custo. Pela imersão em *HEARTSCAPES*, ou *Paisagens do Coração*, as pessoas podem se comunicar no interior de uma paisagem simulada, ganhando de certa forma poderes para agir em ambientes virtuais com sinais de seu corpo, como seus batimentos cardíacos, enviados através de um captador para as cenas imaginadas de um coração. No que se refere à visualização de espaços 3D por

estereoscopia, há o ambiente *OUROBOROS*, relacionado a rituais brasileiros e ao desejo de incorporar animais, recebendo seus poderes. Nele são estimulados momentos de vida em algum nível de sonho e imaginação relacionado a serpentes. Nossa cibercepção<sup>6</sup> alcança outro nível do ser: aquele do réptil. Essas produções em suas versões recentes estão sendo usadas com tecnologias de *caves* e de ciberinstalações.

Em *HEARTSCAPES* oferecemos a imersão na paisagem de um coração no espaço cúbico de uma *cave*. As cenas ficam condicionadas às entradas fornecidas pelo rastreador e são visualizadas nos *eyeglasses* (óculos especiais). A captura do batimento cardíaco é feita por interface que envia em ondas curtas o sinal do coração de quem interage; altera-se o ambiente e um dispositivo de *tracking* permite agir nas formas com controle háptico<sup>7</sup>. A comunicação com o mundo sintético gera estados de imersão em cenas com dinâmica de formas orgânicas simulando ações no cosmo desencadeadas por fenômenos físicos. A renderização em tempo real de terrenos virtuais para sistemas imersivos inclui experiências de simulação que produzem paisagens, texturas em animação e efeitos de fenômenos naturais, tais como chuva e fogo, entre outros elementos gráficos ligados à dinâmica de forças vivas como explosões. A gravidade de algumas formas pode ser controlada através de um dispositivo que as toca e que permite a ação em primeira pessoa e em tempo real. O grau de realismo dado ao mundo pelas respostas de quem interage no ambiente faz, por exemplo, com que uma esfera possa se tornar um coágulo tangível, a partir do retorno recebido de uma interface que captura o gesto, ou pela ação dos sons do coração. O ambiente permite ao usuário imergir em estados proprioceptivos, ou viver por correspondências espaciais que respondem às suas ações, ir para a direita, para a esquerda, para frente, para trás. O ambiente é uma cena dinâmica que responde através de mutações porque foi projetado para simular um ambiente sintético imaginário que tem o poder especial de oferecer algumas sensações espaciais que vivemos no mundo físico.

A teleimersão em realidade virtual *on line* e em forma de instalação em *TERRARIUM* da série *OUROBOROS/ PLACES*<sup>8</sup> possibilita gerar um *VIVEIRO* de serpentes *on line* e controlar a vida das serpentes e do ambiente de vida artificial. O ambiente não oferece propriocepção mas permite estereoscopia e integra inteligência artificial e o controle de vida artificial. Há ainda interfaces bidire-



Duroboros, do grupo Artecno da UCS.

cionais com informações trocadas entre mundos virtuais, em um sistema de comunicação de estruturas multilocal. O conceito poético se liga às antigas culturas e estabelece relações no inframundo a partir de serpentes que são animais de grande presença no imaginário mitológico das culturas mesoamericanas. Serpentes são associadas ao ambiente terrestre por seu poder de agir no cosmo, pela renovação da vegetação. Ao lincar seqüências de DNA de doze espécie de serpentes cujo código foi fornecido por pesquisadores em genética da Universidade de Caxias do Sul, podemos gerar criaturas virtuais. Como uma *net-based installation* (Weibel 2001:278), cada máquina conectada pode gerar serpentes que aparecem em todas as máquinas, isto porque a replicação de outras serpentes como um clone de memes é enviada automaticamente a qualquer outra máquina.

Criaturas obtidas pela combinação *cross-over* são reproduzidas em outras máquinas, sempre por meio da função “criar”, que nos permite agir no inframundo dos algoritmos e de suas funções e gerar serpentes de cor, padrão de pele e tamanho diferentes. A seleção de dados resulta na função *fitness* e o mesmo processo gera combinações de seqüências. As serpentes artificiais são controladas por dados algoritmos genéticos que simulam características de ambientes orgânicos. O comportamento do ambiente é controlado variando-se o calor e a dinâmica, e conseqüentemente o tempo de vida. Um comando que muda a temperatura influencia a velocidade de deslocamento das serpentes, o que, junto com a alimentação que elas recebem – animais e insetos artificiais –, contribui para que seu tempo de vida seja aumentado. Os agentes em *TERRARIUM* são serpentes virtuais que reconhecem características do território sintético e adquirem comportamentos inteligentes relacionados às ações no ambiente. Essas criaturas legendárias rastejam, reconhecendo topografias, subindo e descendo pedras, respeitando a presença das outras, pois cada uma tem deslocamentos relacionados às demais. Assim, o ambiente tem um nível relativo de sistemas de multiagentes, como sistema coletivo, cada uma tendo uma existência independente, mas respeitando a constituição das outras. No caso de se construir uma instalação, as mesmas imagens ganham o espaço do local e os monitores permitem a interação: todas as máquinas conectadas no planeta e as dos monitores *in-situ* enviam serpentes para o mesmo viveiro instalado no chão, onde somente as serpentes convivem, tornam-se mais rápidas, alimentam-se, funcionando como uma estrutura de comunicação multi-local.

### Firmamento<sup>9</sup>

É uma ciberinstalação que oferece um sistema interativo em realidade virtual acrescido de inteligência artificial, com agentes, música, modelagem 3D, e que tem como interface um rastreador para navegação e imersão. No espaço físico, constrói-se uma superfície com projeção de imagens de qualidades imersivas, proprioceptivas e estereoscópicas, que requerem o uso de óculos para realidade virtual. A projeção ampliada de imagens sobre uma superfície côncava, colocada no teto, dá maior grau de realismo ao ambiente, pois as imagens surgem em relevo, e a estereoscopia aumenta o grau de ilusão de realidade.

*Firmamento* é um sistema complexo de natureza poética que oferece interatividade e imersão em um cosmo virtual que simula vida, através de comportamentos de estrelas e constelações. Esse mundo artificial com pontos luminosos e sonoros interativos permite reconfigurar o desenho celeste, que se auto-organiza por funções do *software*, estimulado pela interação do visitante com uma lanterna. A interatividade com um cosmo mutante confere magia ao ato de ver, transformado em diálogo com as estrelas. Ações do visitante, utilizando o feixe luminoso da lanterna, permitem que do exterior sejam acionados mecanismos internos de um sistema não determinístico, que responde por configurações e sons em estados mutantes. O firmamento é desafiado em sua aparente estabilidade. Pontos luminosos, como unidades autônomas, provocados pela luz e pela gestualidade do visitante, decidem sua localização no cosmo instável, em isolamentos ou agrupamentos que geram outras constelações. Simultaneamente, uma base de dados sonora oferece associações inesperadas em correspondência com as formas efêmeras ativadas em cada ponto do mundo virtual. A abóbada torna-se um lugar que testemunha o nascimento de um cosmo artificial em constante mutação.

Imergir em realidade virtual, explorar capacidades autopoieticas de auto-organização, regenerar ambientes virtuais usando sistemas artificiais, fazer crescer mundos artificiais, estar teleimerso e agir em ambientes remotos, são situações, entre muitas outras, que alimentam a imaginação das mentes criativas dos artistas em seu território da liberdade.

## Notas

<sup>1</sup> Edmond Couchot (1998) levanta teorias sobre as relações de um “sujeito aparelhado” pelas tecnologias analógicas e de “sujeito interfaceado” a tecnologias numéricas. O autor faz estudos detalhados das tecnologias interativas onde se refere à condição de sujeito interfaceado pelas tecnologias que estendem os sentidos em conexão do corpo por interfaces que permitem ações em ambientes numéricos. Couchot, Edmond. “La Technologie Dans L’Art – De la photographie à la réalité virtuelle”. Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998.

<sup>2</sup> Vejam-se aqui as teorias de Edgar Morin e de Ilva Prigogine sobre complexidade, entropia, negantropia e auto-organização.

<sup>3</sup> Idem op. cit.

<sup>4</sup> Santaella (2002) nos fala do corpo biocibernético e examina diferentes formas dos artistas trabalharem o corpo nas suas produções.

<sup>5</sup> Grupo de Pesquisa Integrada ARTECNO – NTAV LAB: Novas Tecnologias nas Artes Visuais / Universidade de Caxias do Sul. Grupo NTAV2004: *Coordenadora*: Prof. Dra. Diana Domingues - UCS/ CNPq; *Ciências da computação*: Gelson Cardoso Reinaldo - UCS (programador chefe); Gustavo Brandalise Lazzarotto - IC CNPq (programador consultor); Maurício dos Passos - IC FAPERGS (programador assistente), Ângela Candeia Todescatto - PIBIC CNPq; Prof. Eliseo Berni Reategui - DEIN; *Artes e comunicação*: Eleandra Gabriela Cavali - IC CNPq; Elisabete Bianchi - UCS; Luiz Fernando Oliveira - BIC UCS; Mona Gazzola de Carvalho - BIC UCS; Solange Rossa Baldisserotto - UCS, Ana Rita Kalinoski - AT CNPq / Agradecimentos: UCS, CNPq e FAPERGS. <http://artecno.ucs.br> [diana@visao.com.br](mailto:diana@visao.com.br)

<sup>6</sup> Ver texto Ascott, Roy, in: Instrumental Poetics. In: DOMINGUES, D., *INS(H)NAK(R)ES*. Catalogue. Caxias do Sul: Lorigraph, 2001.

<sup>7</sup> O dispositivo é o *Flock of Birds*.

<sup>8</sup> <http://artecno.ucs/ouroboros/places>

<sup>9</sup> Autores: Diana Domingues, Eliseo Reategui e Grupo Artecno UCS - Brasil

## Bibliografia

ANDERS, Peter. “Envisioning Cyberspace – Designing 3d Electronic Spaces”. McGraw-Hill, the United States of America, 1999.

ASCOTT, Roy. Cultivando o Hipercórtex. In: DOMINGUES, D. (Org.) *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Ed. Unesp, 1997.

BIGUS, Joseph P. and BIGUS, Jennifer. “Constructing Intelligent Agents with Java – A Programmer’s Guide to Smartes Applications”. Published by John Wilwy & Son, Inc., Canadá, 1998.

BRET, M. *L’Évolutionisme en Image de Synthèse*. Art et Technologies de l’Image. Paris: Université Paris 8, 1999.

COTTON, Bob and OLIVIER, Richard. “Cyberspace Lexicon – illustrated dictionary of terms from multimedia to virtual reality”. Phaidon, London, 1994.

COUCHOT, Edmond. “Pour une pensée de la transversalité.” In: SOULAGES, F. (Org.) *Dialogues sur l’art et la technologie*. Autour d’Edmond Couchot. Paris: L’Harmattan, 2001.

COUCHOT, Edmond, BRET, Michel and TRAMUS, Marie Hélène. “A segunda interatividade”. In: DOMINGUES, Diana. *Arte e Vida no Século XXI: Ciência, Tecnologia e Criatividade*. Ed. UNESP: São Paulo, 2003.

COTTON, Bob and OLIVIER, Richard. “Cyberspace Lexicon – illustrated dictionary of terms from multimedia to virtual reality”. Phaidon, London, 1994.

DAMER, Bruce. *Avatars: Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley: Peachpit P

DOMINGUES, Diana. *A Humanização das Tecnologias pela Arte*. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997. p. 30

GAGNON, Jean. “Dionysius and Reverie: Immersion in Char Davies’s Environments” do catálogo ÉPHEMÈRE. National Gallery of Canada [Catálogo]. Ottawa, 1998.

DE KERCKHOVE, Derrick. “Connected Intelligence – The Arrival of



- the Wweb Society". In: Published by Somerville House Publishing a division of Somerville House Books Limited, Toronto – Ontario, 1997.
- DE ROSNAY, Jöel. "L'Homme Symbiotique". Paris, Éditions du Seuil, 2000.
- DENNET, Daniel C. "An Empirical Theory of The Mind: The Evolution of Consciousness, 1992". In: SPILLER, Neil (ed.). "Cyber Reader. Critical writings for the digital era", Phaidon, London, 2000.
- DOMINGUES, D. Art Interactif, corps couplé et sentiment post-biologique. In: SOULAGES, F. (Org.) Dialogues sur l'art et la technologie. Autour d'Edmond Couchot. Paris: L'Harmattan, 2001.
- \_\_\_\_\_. (Org.) *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Ed. Unesp, 1997 1997.
- \_\_\_\_\_. Criação e Interatividade na Ciberarte. Ed. Experimento: São Paulo, 2002.
- ENGELBART, D. *Augmenting Human Intellect: A conceptual Framework* [1962]. In: PACKER, R., JORDAN, K. *From Wagner to Virtual Reality*. New York, London: W. W. Norton, 2001.
- KRUEGER, Myron. "Responsive Environments". In: PACKER, Randall & JORDAN, Ken. *From Wagner to Virtual Reality*. New York - London, W.W. Norton & Company, Inc, 2001.
- FISCHER, S. Virtual Interface Environments. In: PACKER, R., JORDAN, K. *From Wagner to Virtual Reality*. New York, London: W. W. Norton, 2001.
- HOLLAND, J. *Hidden order: How adaptation builds complexity*. Reading, Mass.: Addison Wesley, Publishing Company, 1995.
- HEIM, Michael. "Virtual Realism". In: LARRETA, Enrique Rodriguez. *"Media and Social Perception"*. UNESCO/ISSC/EDUCAM, Rio de Janeiro, 1999.
- HEIM, Michael. "The Virtual Reality of the The Ceremony", 1998. In: SPILLER, Neil (ed.) "Cyber Reader. Critical writings for the digital era". Phaidon: London, 2000.
- JONES, Stephen. Towards a Philosophy of Virtual Reality: Issues Implicit in "Consciousness Reframed". In: Leonardo, volume 33, Number 2. 2000, MIT Press.
- JOHNSON, Steve. "A Cultura da Interface". Jorge Zahar Editor: Rio de Janeiro, 2001
- LÉVY, Steven, The strong Claim, 1992 in: Spiller Neil (ed), "Cyber Reader. Critical writings for the digital era", Phaidon, London, 2000.
- LOVEJOY, Margot. "Postmodern Currents – Art and Artists in the Age of Eletronic Media". Simon & Schuster/A Viacon Company, Prentice Hall, Upper Saddle, New Jersey, 1997.
- LUNENFELD, Peter. "Snap to Grid". MIT PRESS: Cambridge, 2001.
- MANOVICH, Lev. The language of New Media. The MIT Press. Cambridge, 2000.
- MATURANA, H., VARELA, F. *Autopoiesis an Cognition*. Boston.
- RANDAL Packer&Jordan, Ken, Multimedia From Wagner to Virtual Reality. W.w. Norton\$ Company. New York 2001.
- SANTAELLA, Lucia. "The arts of the biocybernetic body", Sektion A: Art, Body, and the Digital Media. 10<sup>th</sup> International Congress of the Deutsche Gesellschat für Semiotik - *Body – Embodiment – Disimbodiment*, University of Kassel – Germany, 21 Julho 2002.
- SPILLER, Neil (ed.) "Cyber Reader. Critical writings for the digital era". Phaidon: London, 2000.
- STUART, R., NORVIG, P. "Artificial Intelligence, A Modern Approach". Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 1995.
- SUTHERLAND, I. The Ultimate Display. In: PACKER, R., JORDAN, K. *From Wagner to Virtual Reality*. New York, London: W. W. Norton, 2001.
- THON, René. *Paraboles et Catastrophes*, Paris: Flammarion, 1989.
- WEIBEL, Peter. "The Art of Interface Technology" In: DIEBNER H. Hans, DRUCKER, Timothy, WEIBEL, Peter (ed). *Sciences of the Interface*, Tübingen, Genista, 2001.
- WIENER, N. Cybernetics in History. In: PACKER, R., JORDAN, K. *From Wagner to Virtual Reality*. New York, London: W. W. Norton, 2001.
- WILSON, Stephen. *Information Arts*. MIT Press, Cambridge Massachussets, 2001.

## Biografia

DIANA DOMINGUES Artista, professora, pesquisadora sênior, coordenadora do Laboratório NTAV – Novas Tecnologias em Artes Visuais da Universidade de Caxias do Sul, Diana Domingues tem um pós-doutorado em Realidade Virtual e Imagens Digitais Interativas na ATI, Paris VIII. É pesquisadora sênior do CNPq/Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, desenvolvendo pesquisas em arte/ciência relacionadas com ambientes interativos e imersivos. Leciona no Programa de Graduação do Departamento de Arte da Universidade de Caxias do Sul e realiza pesquisa e leciona no Programa de Mestrado em Comunicação e Linguagem na Universidade de Tuiuti. Diana Domingues publicou três livros (recentemente *Arte e Vida no Século 21: Tecnologia, Ciência e Criatividade*, Unesp, São Paulo, 2003) e diversos artigos relacionados a *cyberart* em livros, jornais e revistas, incluindo textos em Leonardo, Digital Creativity, Collection Esthétique des Arts Médiatiques e UQAM, entre outras. Membro do comitê editorial da Leonardo Media Art History, ISEA, Banff Advanced Research, Unesco Digi ARTS e Digital Creativity. Ela exibiu seus trabalhos e

fez palestras na Artmedia, ISEA, SIGGRAPH, na CAiA Conference, no Banff Summits, BIDART - UQAM, VSMM 2003 – Hybrid Reality: Art, Technology and the Human Factor. Foi curadora de *Arte no Século 21: A Humanização das Tecnologias*, São Paulo, 1995, e da exibição *Arte e Tecnologia – Cyberart: zonas de interação*, na II Bienal do Mercosul, foi diretora da Exibição de Arte Eletrônica SIBGRAPI – XIII Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica, entre outros eventos. Realizou cerca de trinta exposições individuais em espaços como The Kibla Center, na Eslovênia, Galeria Pancho Fierro, em Lima, no Museo de Ciencia y Arte, MUCA-UNAM, na Cidade do México, no Museo de Arte Moderna, em Buenos Aires, na Galeria do Século XXI do MNBA, no Rio de Janeiro, no Museo de Arte Contemporânea de São Paulo, no Museo de Arte do Rio Grande do Sul, além de participar de cerca de 130 exposições coletivas como a Bienal de São Paulo, Taiwan, Cuba, Estados Unidos, Espanha, Grécia, Itália, Suécia e outros países. Ela recebeu muitas bolsas e prêmios, tendo recentemente ganho o 2000 UNESCO Prize for the Promotion of the Arts, 7ª Bienal de La Habana, e o primeiro LEONARDO Global Crossing Prize, 2004. (ddoming@ucs.br URL: <http://artecno.ucs.br>)

# Gilbertto Prad<sup>o</sup>

## "9/4 Fragmentos de Azul"

A instalação consiste na disposição de um ambiente interativo, em que os participantes são solicitados a partilhar e a explorar um mesmo espaço, através de textos, sons e imagens que vão se modificando com toques dos dedos em telas de computadores. Os computadores estão dispostos acima das cabeças dos participantes e uma animação interativa possibilita diferentes caminhos de percepção/navegação.

O dispositivo consiste de 4 terminais interativos num conjunto de 9 monitores dispostos acima das cabeças dos participantes. Sua navegação se faz por meio de tela tátil (*touch screen*). À medida que se vai tocando a tela com o dedo, uma série de ações vão se sucedendo, sons, imagens e textos vão se encaidando em diferentes sequências e caminhos. No teto e na base desse espaço, uma chapa de acrílico espelhado reflete os participantes dentro desse ambiente. Compõem também a instalação 8 pequenas caixas de som distribuídas por cima da estrutura central.

Até 4 pessoas podem intervir simultaneamente na instalação. Quando mais de uma pessoa estiver atuando no ambiente, gera-se uma combinação particular de imagens e sons. As telas dos monitores dos computadores estão sensibilizadas em diferentes regiões mas, como isso não é aparente, o visitante tem que explorar tatilmente o teto-tela para descobrir as regiões sensibilizadas. À medida que essas regiões forem sendo tocadas e descobertas, elas se fazem perceber por diferentes sons, textos e eventuais animações que vão aparecendo e se dissolvendo em seguida nas telas, que voltam a ficar azuis. O teto da instalação, entre o vão das telas, é igual ao piso de acrílico espelhado, o que gera uma relação especular, justapondo-se também ao "azul eletrônico" das telas, cor base da animação interativa proposta.

A intenção é que o participante interaja de maneira íntima e partilhada. Ele faz isso numa manipulação direta: ao mesmo tempo em que vai modificando o ambiente ao qual está integrado, vai também partilhando-o eventualmente com outros. Por último, ao engajar o participante como *voyeur* e forçar a proximidade da tela, numa posição de leitura não usual, o dispositivo requer que se atue diretamente para invocar e responder aos eventos. Locomovendo-se no interior do dispositivo, os participantes vão interromper e modificar a sequência de sons e imagens, com os seus próprios toques. Efetivamente, o visitante entra e modifica o espaço interior. A animação vai se tornando fragmentada pelo observador, que adiciona um ritmo "imprevisível" ao dispositivo, incorporando a presença dos demais participantes em termos de ritmo e espaço.

As imagens, textos e sons tratam de "flashes", "fragmentos" de lembranças, de "souvenirs" de viagens. São fragmentos de elementos (ir) reconhecíveis que se encadeiam e se compõem em possíveis percursos. Através dos toques nos monitores que disponibilizam a animação, percursos oníricos se vão construindo e se fazendo compor e partilhar visual e sonoramente com os dos participantes. A diversidade de caminhos a percorrer permite estimular os sentidos do participante na exploração desse espaço imaginário. (GP)



Foto: Raimundo Bandeira de Mello

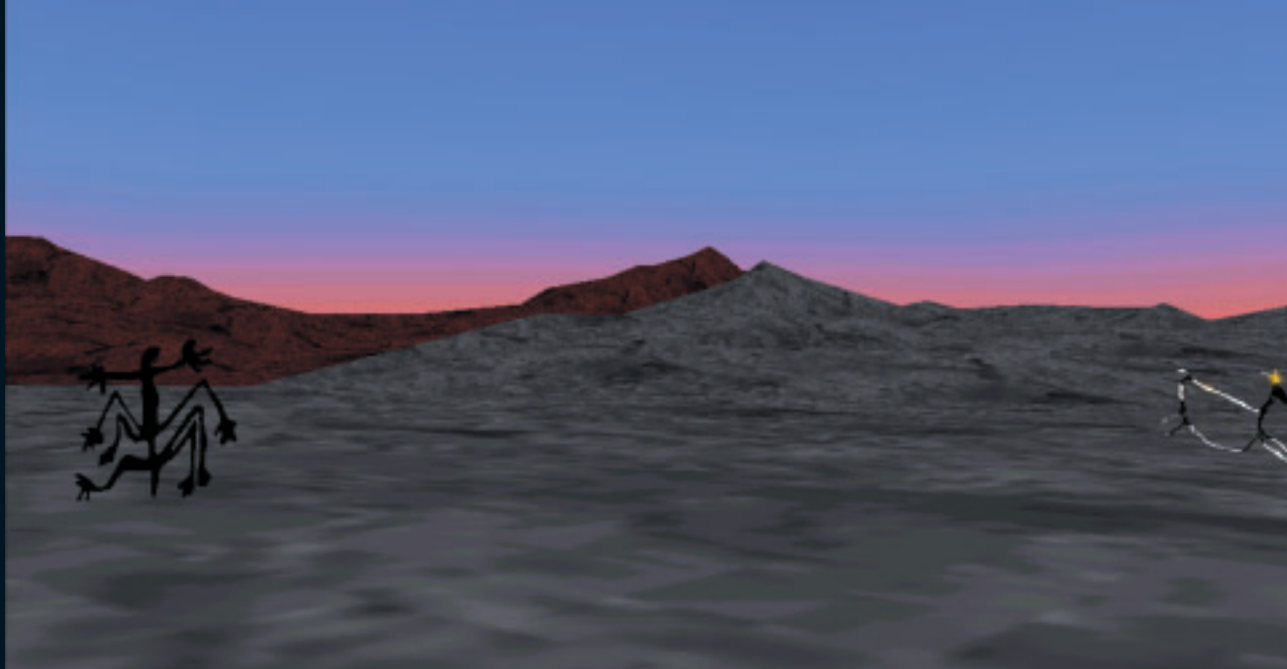


Imagem: Gilberto Prado

## DESERTESEJO, ambiente interativo de Gilberto Prado

Desertesejo é um projeto artístico de Gilberto Prado desenvolvido no Programa Rumos Novas Mídias do Itaú Cultural, São Paulo, Brasil, em 2000. O projeto é um ambiente virtual interativo multi-usuário construído em VRML que permite a presença simultânea de vários participantes.

Desertesejo explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha.

Ao entrar no ambiente virtual, o viajante encontra uma caverna de cujo teto caem pedras suavemente. Qualquer uma delas é clicável. Após o clique, o viajante é transportado para um novo ambiente, no qual carrega essa pedra. Poderá então depositá-la em algum dos montes (apaicheta) presentes nos diferentes espaços. A pedra constituirá um marco da passagem desse viajante e ficará como uma indicação, para outros, de que ele esteve ali.

Mas a entrada nesse ambiente pode acontecer de três formas diferentes. Ao clicar sobre uma pedra na caverna, o viajante poderá ser transportado como uma onça, uma cobra ou uma águia. Ou seja, poderá andar, arrastar-se ou voar sobre o ambiente, como em

um sonho xamânico, mas não saberá de antemão que forma assumirá nesse novo espaço. Os ambientes são compostos de paisagens, de fragmentos de lembranças e de sonhos, sendo navegável em três rotas distintas que se entrecruzam e se alternam, que se encadeiam e se compõem em diversos percursos oníricos:

### 1. Ouro é a zona do silêncio.

Nesse primeiro ambiente, a navegação é solitária.

### 2. Viridis é o espaço do céu e cores. Nele, o viajante vê sinais da presença de outros, mas sem ter contato direto com eles.

### 3. Plumas é o eixo dos sonhos e das miragens.

Nesse ambiente, o viajante interage diretamente com outros, via chat 3D. É a zona do contato e da partilha entre os avatares dos diferentes usuários.

### Ficha técnica

Projeto e direção: Gilberto Prado

Realização: Programa Rumos Itaú Cultural Novas Mídias

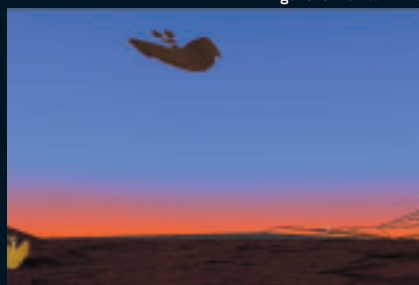
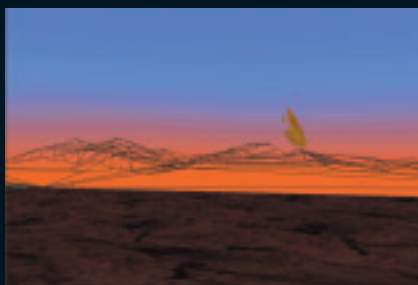
Produção: Flávia Gonsales

Modelagem 3D e VRML: Nelson Multari

Webdesign: Jader Rosa

Apoio: MinC / Intel-Pentium III

Imagens: Gilberto Prado



# Redes e espaços artísticos de intervenção

## Gilberto Prado

Vivemos em uma sociedade que já incorporou, através do telefone e outros dispositivos de comunicação, essa relação de contato à distância independentemente da localização e da mobilidade geográfica de seus usuários, em particular através da internet com sua popularização nos anos 90 e mais recentemente com os dispositivos vestíveis e *wireless*. As novas possibilidades de relação usuários/dispositivos habilitadas pela tecnologia de comunicação mediada por computadores no ambiente de rede, proporcionam um espaço de comunicação interativo que permite participar de eventos, experiências de presença e ação à distância explorando a sensação de ubiquidade, deslocamento e simultaneidade. A partir destes sistemas de percepção mediados por computadores estamos redescobrimo e reconstruindo nossas relações com o mundo, habituando-nos a conviver de forma crescente com uma enorme quantidade de dados e de interfaces que se distribuem em infinitos percursos e interconexões.

Ao mesmo tempo, a individuação e a mobilidade no uso dos meios apontam para diferenças culturais na interpretação do que percebemos e processamos. Acelera-se a transformação da maneira como passamos a nos relacionar e nos organizar social, política e economicamente. O funcionamento atual das redes nos faz vislumbrar um novo paradigma com a possibilidade tecnológica de difusão de “Muitos” para “Muitos”, no qual um indivíduo com acesso a recursos mínimos, pode funcionar como um produtor significativo de informação, de forma isolada ou criando redes, comunidades, grupos, que potencialmente podem “concorrer” ou “relativizar” o fluxo de informação unidirecionado e prevalente das mídias tradicionais. Hoje existe uma tendência a que o fluxo de informação não se dê mais de um centro para uma periferia silenciosa. Há, portanto, uma reversão de fluxo não alcançada por outros meios. Como consequência destas transformações encontra-se a renovação da percepção dos usuários das novas tecnologias de informação em relação às noções de temporalidade, espacialidade e

materialidade, gerando-se assim a possibilidade de novas construções e utopias.

Porém, antes de abordar alguns conceitos e questões relativas à arte em rede, acredito ser importante fazer uma breve referência a alguns movimentos dos anos 60 e 70, que utilizaram as redes, de forma diferenciada e que antecederam algumas das manifestações artísticas que estamos presenciando atualmente.

Na medida em que valoriza a comunicação, a arte postal é o primeiro movimento da história da arte a ser verdadeiramente transnacional. Esta é a razão de não podermos falar de redes artísticas sem nos referirmos à arte postal. Ao reunir artistas de todas as nacionalidades e inclinações ideológicas “partilhando” um objetivo comum, tratava-se de experimentar novas possibilidades e intercambiar “trabalhos” numa rede livre e paralela ao mercado “oficial” da arte. A arte postal é certamente uma das primeiras manifestações artísticas a tratar com a comunicação em rede, em grande escala. Ela encontra suas origens em movimentos como Neo-Dadá, Fluxus, Novo Realismo e o grupo japonês Gutai, formado no fim dos anos 50, antecipando grandes mudanças que viriam a ocorrer no mundo das artes ocidentais, como o *happening* e a *action painting*. O ano de 1963, data de fundação da New York Correspondence School of Art pelo artista Ray Johnson, pode ser considerado a “data de nascimento” da arte postal.

Esta rede desenvolvida por artistas explorou mídias não tradicionais, promovendo uma estética de surpresas e de colaboração. É importante salientar o uso desviado dessa estrutura em rede já estabelecida desafiando os limites e convenções estabelecidas, evitando o sistema oficial de arte com sua prática curatorial, mercantilização e valor de julgamento. Tornou-se uma rede verdadeiramente internacional, com centenas de artistas participando febrilmente num fluxo intenso de trabalhos e mensagens audiovisuais e em meios múltiplos.

Desde seu começo, a arte postal era não comercial, sem censura e de participação aberta e irrestrita. Talvez seja importante lembrar que entre os anos 60 e início dos anos 80, em países com regimes opressivos que silenciavam vozes dissidentes torturando e matando os seus próprios cidadãos, e onde as tecnologias eletro-eletrônicas eram inacessíveis à grande maioria dos indivíduos, a arte postal se tornou freqüentemente a única forma de intervenção artística anti-establishment. Por exemplo, no Uruguai, os artistas Clemente Padin e Jorge Caraballo, foram encarcerados em 1975 por crime de “difamação e zombaria das forças armadas”. Liberto da prisão em 1977, Padin foi impedido de deixar Montevidéu e sua correspondência proibida até fevereiro de 1984.

Não menos provocadora, foi a atuação de Paulo Bruscky. De cunho menos político, porém igualmente contestatório quanto aos regimes das instituições e sistemas de artes estabelecidos, ele iniciou e divulgou a arte-correio aqui no Brasil e foi também um dos pioneiros aqui na arte-xerox, entre outras tantas experimentações no campo artístico. Assinalamos também em 1981, a XVI Bienal de São Paulo, que teve a curadoria geral de Walter Zanini e a curadoria de Arte Postal a cargo de Julio Plaza e contou com a participação de mais de uma centena de artistas, entre os quais me incluo.

No início dos anos 70, começam a surgir novos recursos eletroeletrônicos/informáticos e novos dispositivos de comunicação que determinam diferenças entre a arte postal e as outras manifestações artísticas emergentes. Dá-se então a abertura da arte para a tecnologia em larga escala da sociedade ocidental, suas potencialidades e suas contradições. No início da década de 1970 já existia por parte de alguns artistas a vontade e a intenção de utilizar meios e procedimentos instantâneos de comunicação e suportes “imateriais”. Não se desejava mais trabalhar com o lento processo de comunicação postal, era preciso fazer depressa e diretamente, passar do assíncrono ao síncrono. O desejo de instantaneidade e de transmissão direta revelava que as questões de ubiquidade e de tempo real já estavam presentes nessa época. Outra particularidade dos anos 70, segundo Carl Eugene Loeffler, era a característica “instrumental”. Nesse período, começavam a se estabelecer e se desenvolver as bases de uma relação entre arte e telecomunicações, com artistas que criavam projetos de ordem global. Experiências dessa natureza proliferaram, utilizando satélites, SSTV, redes de computadores pessoais, telefone, fax e outras formas de produção e distribuição por meio das telecomunicações e da eletrônica.

Gostaria também de assinalar brevemente alguns artistas e o movimento da “Estética da Comunicação”. Esse movimento, campo de investigação que emergiu das novas tecnologias comunicacionais, foi fundado por Mario Costa, professor de estética da Universidade de Salerno, com o artista francês Fred Forest e o artista argentino Horácio Zabala. Em 1983, definiram “Estética da Comunicação” como “verdadeiro e próprio evento antropológico, capaz de reconfigurar radicalmente a vida do homem e a sua experiência estética”.<sup>1</sup> A este respeito nos diz Walter Zanini

*Os conceitos da “Estética da Comunicação” – que Mario Costa considera o presságio de uma nova idade do espírito, baseada numa extraordinária fusão da arte, tecnologia e ciência – foram por ele expostos consoante dez princípios fundamentais, publicados pela primeira vez na revista ArtMedia em 1986 e anos mais tarde em Leonardo. A “estética da comunicação” – afirma – “é uma estética de eventos”. O evento é definido em suas propriedades e, sinteticamente, podemos dizer: não se reduz a uma forma; apresenta-se como um fluxo espaço-temporal, um processo interativo vivente; expande-se ilimitadamente no espaço-tempo; sua importância não reside no conteúdo permutado, mas nas condições funcionais da troca; seu processo se faz em tempo real; é uma mobilização de energia que substitui forma e objeto; é o resultado de duas noções interativas temporais: o presente e a simultaneidade; consiste no emprego do espaço-tempo para criar balanços sensoriais: refere-se particularmente às teorias da “Escola de Toronto” (de H. Innis a McLuhan) e a hipóteses levantadas pelas pesquisas neuroculturais; ativa uma nova fenomenologia da presença puramente qualitativa e baseada na extensão tecnológica planetária do sistema nervoso; é o feeling de não se tratar do “belo” e sim do “sublime” e o fato inédito de este poder ser pela primeira vez “domesticado” pela estética da comunicação.<sup>2</sup>*

Quanto aos artistas, destacamos o já citado Fred Forest, que teve vários envolvimento com o Brasil, e que em Paris, em 1974, ao lado de Hervé Fischer e Jean-Paul Thénot, criou o “Collectif d’Art Sociologique”. Suas várias ações do período 1962-1994 estão descritas em seu livro *100 Actions*<sup>3</sup> e, mais recentemente, em 2004, em “*Un pionnier de l’art vidéo à l’art sur Internet*”. Fred Forest foi nos anos 60 e 70, um dos primeiros artistas a realizar trabalhos que utilizavam os meios de comunicação de massa de forma crítica e exploratória, o telefone ou o vídeo para explorar as novas formas de criação que escapavam aos critérios tradicionais da arte.

Ainda entre os artistas, assinalamos a dupla Kit Galloway e Sherry Rabinowitz, por projetos pioneiros com uso de satélites e pela criação do *Electronic Cafe (Communication Access For Everybody)* no Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles, em 1984, o qual posteriormente, sediado em Santa Mônica, na Califórnia, vai ser ponto de contato e conexão entre vários projetos e artistas. Salientamos ainda Roy Ascott, artista e teórico, que publica em 1966, o texto *Cybernetic Vision*, sobre a questão da cibernética nas artes. Ele é também considerado um dos pais da arte telemática. É autor do primeiro projeto de arte internacional, em 1980, de *computer conferencing* (sistema de comunicação via rede de computadores que permite ler e responder a mensagens dos participantes em fórum eletrônico público), entre o Reino Unido e os Estados Unidos, intitulado *Terminal Consciousness*, com uso da rede Planet, da sociedade Infomedica.<sup>4</sup>

Enquanto evento, não poderíamos deixar de também assinalar aqui no Brasil a 17ª Bienal Internacional de São Paulo, com curadoria-geral de Walter Zanini, em 1983, que apresentou no seu setor de Novas Mídias o evento Arte e Videotexto, organizado por Julio Plaza com a participação de vários poetas e artistas do país; e, sob curadoria de Berta Sichel, uma área de trabalhos composta de seis setores: cabodifusão, computadores, satélites



Imagens de Fred Forest.

de comunicação, TV de varredura lenta, videofone e videotexto. A iniciativa, segundo o próprio Zanini, mesmo com as grandes limitações tecnológicas do país, representava um passo adiante dos projetos habituais da instituição.<sup>5</sup> É dessa mesma época, no início dos anos 80, que Zanini, em conjunto com Regina Silveira e Julio Plaza, começam a convidar de forma sistemática para cursos na ECA/USP, artistas estrangeiros que influenciaram enormemente a produção brasileira no campo da arte e tecnologia, entre eles Doug Hall e Antoni Muntadas. Este, com vasta produção de cunho crítico e sem concessões, tem entre suas obras dos anos 90 um dos clássicos da Web, o “File Room”, que nos remete à questão da censura e é um bom exemplo de instalação híbrida, que funciona simultaneamente na internet. É um banco de dados que coleta em escala mundial casos de censuras de arte. Essa obra-arquivo foi apresentada em numerosas manifestações artísticas na forma de uma instalação kafkiana, rodeada de muros de caixas empilhadas, nas quais se intercalavam monitores de vídeo conectados à internet. Desde sua inauguração, em 1994, simultaneamente no Chicago Cultural Center e na web, *The File Room* oferece aos internautas a possibilidade de adicionar seus próprios exemplos de censura artística no site que é atualizado regularmente. No final dos anos 80, início começo dos anos 90, também assinalamos o grupo Art-Réseaux, coordenado por Karen O'Rourke da Universidade de Paris I, com a participação em Paris de Christophe Le François, Gilberto Prado, Isabelle Millet, entre outros, e em relação com vários nodos nos Estados Unidos, Inglaterra, Brasil, Alemanha, e artistas como Roy Ascott, Paulo de Laurentiz, Milton Sogabe, Eduardo Kac, Stephen Wilson, entre outros.

Todavia, os tempos são outros. Antes os artistas acreditavam que era suficiente colocar os trabalhos ao alcance de todos (como tentaram e/ou acreditaram vários artistas dos anos 60 e 70). Mais “realistas”, os que hoje experimentam os novos meios de difusão procuram menos esse grande público, quase mítico e sonhado, e optam por um público que tenha mais afinidade com suas idéias e propostas. É o espectador que “estabelece o contacto da obra com o mundo exterior, decifrando e interpretando suas qualificações profundas e, desta maneira, adiciona sua própria contribuição ao processo criativo”, como dizia Marcel Duchamp.

Nos anos 90, com a popularização da rede Internet, o uso tático das mídias ganha novo fôlego, o que vai propiciar o aparecimento mais à frente dos ambientes multiusuário<sup>6</sup> e da mídia tática, com grupos e coletivos de ação artísticas – formas distintas porém não excludentes de ação artística em rede. Uma trabalha a questão da imersão e eventual realidade virtual partilhada e a

outra tem cunho mais social, mas ambas, interativas, o fazem de modo tipicamente autoral e independente. E vêm colocar a questão da relação ambiente real ou virtual, da possibilidade de se transitar entre o ciberespaço e o mundo físico, capacitando talvez o acesso do usuário a várias “dobras”, ou planos de existência. A possibilidade de agenciar constantemente esses distintos “planos” potencializa a geração de singularidades e faz pensar: poderia ser uma proposta diferente de “organização do homem”, uma possibilidade de modulação da “auto-referência”? Porém devemos nos lembrar, como bem nos aponta Edmond Couchot, que o artista ainda está no mundo real, arraigado nisso, aliás, como a própria tecnologia que ele usa.

Sobre as mídias táticas, vou trazer a título de ilustração algumas citações do manifesto “O ABC da Mídia Tática” de Geert Lovink e David Garcia, de 1997, que – acredito – exprimem bem o espírito dessas manifestações:

*“Mídias Táticas são o que acontece quando mídias baratas tipo ‘faça você mesmo’, tornadas possíveis pela revolução na eletrônica de qualquer coisa que as separa das mídias dominantes ... Mídias táticas são mídias de crise, crítica e oposição ... Embora as mídias táticas incluam mídias alternativas, não estamos restritos a esta categoria. De fato, nós introduzimos o termo tático para romper e ir além das rígidas dicotomias que têm restringido o pensamento nesta área por tanto tempo, dicotomias tais como amador vs. profissional, alternativo vs. popular. Mesmo privado vs. público... Nossas formas híbridas são sempre provisórias. O que conta são as conexões temporárias que você é capaz de fazer aqui e agora, ...”*

Em outras palavras, as novas formas de engajamento social direto baseadas nas redes, as mídias táticas, a utilização de sistemas de distribuição multiusuário para a criação de obras colaborativas, partilhadas, a busca de novas políticas do corpo, a expressão de identidades culturais diferenciadas etc., vêm sendo objeto de indagação e crítica por artistas que usam os meios como práticas desviantes e experimentais. Nós vivemos hoje num mundo onde tudo está intimamente imbricado, interdependente. A estrutura de rede, interfaces e dispositivos de comunicação nos possibilitam novos esquemas de ação e de participação artística.

Com o advento da telemática acentua-se um nomadismo diferenciado, divergindo do antigo nomadismo que se caracterizava por linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada. A construção de uma paisagem informacional global, pautada pela interconexão de redes e sistemas on e off line, é um terreno de conexão de alguns dos nômades contemporâneos.

Se o nômade<sup>7</sup> solitário é uma imagem forte e metafórica, ela não é de todo verdadeira. O nomadismo, mesmo que por vezes seja exercido solitariamente, é fundamentalmente comunitário. O nômade ocupa o espaço não pela fixação de fronteiras, mas pela criação de redes imateriais que estão sempre prontas a serem utilizadas.<sup>8</sup>

O novo nômade se situa certamente sobre a grande cena tecnológica e cultural de nossa contemporaneidade. O artista é um, eterno viajante no mundo, com seus personagens que não terminam de dizer bom-dia e adeus, que passam carregados de suas bagagens e histórias. Mas a criação não termina em um produto, ela é, antes de mais nada, processo e engajamento no meio de dúvidas, e se prolonga em cada um de nós. Cada artista testemunha uma experiência da paisagem telemática atravessada em seu próprio ritmo, descartando-se do puro efeito técnico para ater-se sobre ínfimos eventos, que às vezes passam despercebidos no nosso cotidiano — povoado de máquinas que funcionam em grande velocidade e marcado por enormes diferenças socioeconômicas.

O trabalho artístico e o artista estão em profunda transformação. Num mundo onde tudo aparenta já ter sido pensado e realizado, as redes permitem, ao menos aos que têm acesso a esses “instrumentos de conhecimento/criação”, sonhar juntos uma união e partilha. Trata-se de reorganizar a maneira de ver o mundo, de reconhecer-se nele, de reinserir-se como interator. É uma tomada de consciência através de gestos de existência e de resistência.

Dito de outra maneira, trata-se de mover a sensibilidade, de ensiná-la a se locomover nessa zona onde o imaginário e o real se roçam, se tocam, se permeiam, sem que haja uma linha de separação/continuidade bem definida. Isso significa que a cada troca/ passagem, o artista/parceiro se engaja em um percurso de aprendizagem/participação que não se limita somente ao percurso em questão, mas que chama outros, em inumeráveis trajetões, lembrando o Jardim de Borges, cujos caminhos se bifurcam infinitamente.

## Notas

<sup>1</sup> COSTA, Mario. Per l'estetica della comunicazione. *Artmedia*, Salerno, p.125-127, 1984 Apud ZANINI, Walter. A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. 1998. 36 p. Texto a ser publicado.

<sup>2</sup> Idem, p. 11.

<sup>3</sup> FOREST, Fred. *100 actions*. Nice: Z'Éditions, 1995.

<sup>4</sup> ZANINI, op. cit., 1998, p. 16, nota 18.

<sup>5</sup> BIENAL INTERNACIONAL DE SÃO PAULO, 17., 1983, São Paulo, SP. *Catálogo geral*. Introdução Walter Zanini. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1983. p. 103-150. Ver também ZANINI, op. cit., 1998, p. 25, nota 18.

<sup>6</sup> No que diz respeito a experiências artísticas de ambientes virtuais multiusuário podemos citar, entre outros projetos, Desertesejo, de minha autoria, desenvolvido no Programa Rumos Novas Mídias do Itaú Cultural, em 2000. O projeto é um ambiente virtual interativo multiusuário construído em VRML que permite a presença simultânea de vários participantes. Desertesejo explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha. (<http://www.itaucultural.org.br/desertesejo>). A esse respeito, ler também: PRADO, Gilberto. *Arte Telemática:*

*dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

<sup>7</sup> São nômades os movimentos que não têm uma relação de estabilidade com o espaço, tal como determinado pela cultura moderna — estabilidade que é base política dos territórios nacionais. Todavia, a visão romântica do espaço dos nômades como um vasto e impreciso deserto é ilusória. Seu espaço não é ordenado por estruturas rígidas de controle, como discutiram os filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari; mas é estruturado por linhas de força, pontos de contato com o espaço sedentário, e formas de orientação específicos para uma vida em movimento.

<sup>8</sup> O mundo nômade se faz entre a *escala local* e a *escala global*. Os nômades, sem consideração a dimensões quilométricas de seu território, tinham uma concepção global de seu espaço, pois consideravam-no como sistema integrado de matérias e fluxos, sem preconceito a origens ou destinos. Desde a “aldeia global” proposta por Marshall McLuhan nos anos 1960, as ações e reações organizam-se num espaço crescentemente global.

## Bibliografia

- ASCOTT, Roy. “Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness”. University of California Press, 2003.
- BROWN, Paul. “Networks and Artworks: the Failure of the User Friendly Interface” in *Computers and Art*, (MEALING, Stuart - org.), Intellect, Exeter, pp. 129 - 142, 1997.
- CAUQUELIN, Anne. *A Arte Contemporânea*. Porto, RES Editora, 1994.
- COSTA, Cacilda Teixeira da. *Arte no Brasil 1950-2000. Movimentos e Meios*, Alameda Editorial, São Paulo, 2004.
- COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico*, Experimento, São Paulo, 1994.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003.
- COUCHOT, Edmond e HILLAIRE, Norbert. *l'Art Numérique: comment la technologie vient au monde de l'art*, Ed. Flammarion, Paris, 2003.
- DAMER, Bruce. *Avatars: Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley: Peachpit Press, 1998.
- DAVINIO, Caterina. *Techno-Poetry And Virtual Reality*, Sometti, Mantova, 2002.
- DOMINGUES, Diana [org.]. *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Editora Unesp, 1997.
- [org.]. *Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade*, Editora Unesp, São Paulo, 2003.
- DONATI, Luisa e PRADO, Gilberto. “Artistic Environments of Telepresence on the World Wide Web”, in *Leonardo*, Vol. 34, n. 5, pp. 437 – 442, MIT Press, USA, 2001.
- DRUCKREY, Timothy [ed.]. *Ars Electronica: Facing the Future*, MIT Press, 1999.
- DUGUET, Anne-Marie, KLOTZ, Heinrich and WEIBEL, Peter. *Jeffrey Shaw - a user's manual*. Karlsruhe: Edition ZKM, 1997
- FOREST, Fred. *Pour un art actuel: l'art à l'heure d'Internet*. Paris: L'Harmattan, 1998.
- GARCÍA, Iliana Hernández. *Mundos virtuales habitados: Espacios electrónicos interactivos*. Bogotá: CEJA, 2002.
- GIANNETTI, Claudia [ed.]. *Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de una Nueva Estética*, ACC L'Angelot & Goethe Institut, Barcelona, 1997.
- KERCKHOVE, Derrick. *Connected Intelligence: the arrival of the web society*. Toronto: Somerville House Books, 1999.
- LEÃO, Lucia [coord.]. *Interlab: labirintos do pensamento contem-*



porâneo, Editora Iluminuras, São Paulo, 2002.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. *O Quarto Iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

----- . *El Paisaje Mediático: Sobre el Desafío de las Poéticas Tecnológicas*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2000.

MACIEL, Kátia e PARENTE, André (coord.). *Redes Sensoriais: Arte, Ciência e tecnologia*, Contra Capa Livraria, Rio de Janeiro, 2003

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press, Massachusetts, 2001.

MEDEIROS, Maria Beatriz (coord.), *Arte e Tecnologia na cultura contemporânea*, Duplográfica Editora - UnB, Brasília, 2002.

MELLO, Christine. "Arte nas Extremidades" in *Três Décadas do Vídeo Brasileiro*, [org. Arlindo Machado], Itaú Cultural, pp. 143 - 174, São Paulo, 2003.

MEREDIEU, Florence de. *Arts et Nouvelles Technologies*, Paris, Larousse, 2003.

MUNTADAS, Antoni and DUGUET, Anne-Marie. *Muntadas: Media Architecture Installations*, Collection Anarchive. Paris: Centre Georges Pompidou, 1999.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.

O'ROURKE, Karen. "City Portraits: An Experience in the Interactive Transmission of Imagination", in *Leonardo*, Vol 24, nº 2, pp. 215-219, 1991.

----- . "Art, Media and Telematic Space" in *Teleskulptur*. Graz: Kulturdata, 1993, pp. 88-99.

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

POPPER, Frank. *L'art à l'âge électronique*. Paris: Hazan, 1993.

PRADO, Gilberto. *Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

----- . "Artistic Experiments on Telematic Nets: Recent Experiments in Multiuser Virtual Environments in Brazil", in *Leonardo*, Vol. 37, No. 4, pp. 297-303, MIT Press, USA, 2004.

----- . "As Redes Artísticas Telemáticas", in *Imagens*, nº 3, pp. 41-44, Editora da Unicamp, dezembro, 1994.

QUÉAU, Philippe. *Le virtuel : vertus et vertiges*. Paris: Champ Vallon, Collection Milieux, 1993.

RHEINGOLD, Howard. *Virtual Reality*. New York: Summit Books/Simon & Schuster, 1991.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da Linguagem e Pensamento* — sonora, visual e verbal. Iluminuras e Fapesp, São Paulo, 2001.

SCHWARZ, Hans-Peter [ed.]. *Media-Art-History: Media Museum, Zkm - Center for Art and Media Karlsruhe*. Munich-N. York: Prestel, 1997.

SINGHAL, Sandeep and ZYDA, Michael. *Networked Virtual Environments : Design and Implementation*, [Siggraph Series]. New York: ACM Press, 1999.

VENTURELLI, Suzete. *Arte:espaço\_tempo\_imagem*, Editora UnB, Brasília, 2004.

WILSON, Stephen. *Information Arts*, MIT Press, Cambridge, 2002

WEISSBERG, Jean Louis. "Real e Virtual". in *Imagem-Máquina — a era das tecnologias do virtual*, PARENTE, André [org.]. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, pp. 117-126.

ZANINI, Walter. "A Arte da Comunicação telemática – a interatividade no ciberespaço" in *Ars*, Revista do Departamento de Artes Plásticas, ECA/USP, ano1, n.1, São Paulo, 2003, pp. 11-34.

## Biografia

GILBERTTO PRADO. Artista multimídia, estudou Engenharia e Artes Plásticas na Universidade de Campinas – Unicamp. Em 1994 obteve seu doutorado em Artes na Universidade de Paris 1 - Sorbonne. Atualmente é professor do Departamento de Artes Plásticas da ECA – USP.

Começou suas atividades artísticas no final dos anos 70 participando intensamente do movimento de Mail Art e de diversas exposições e projetos, entre eles: *XVI Bienal de São Paulo*, [setor: Mail Art, 1981]. Organizou e concebeu diversas exposições como: *Welcomet Mr. Halley*, Paço das Artes [1985]; *A Terra e Seus Terráqueos em 88*, no Clube de Criação de São Paulo.

Nos anos 80 começa a trabalhar de maneira mais sistemática com as redes artístico-telemáticas participando de diversos projetos, entre eles, vários como membro do grupo francês *Art-réseaux* como: *City Portraits*, Galerie Donguy [1990]; *Mutations de l'image*, Vidéotheque de Paris [1994]. Concebe e realiza alguns projetos nessa mesma direção como *Connect*, Galerie Bernanos [1991]; *Moone* [1992], *Atelier des Réseaux - Machines à Communiquer*, La Villette, Paris.

Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior como *XVI Bienal de São Paulo*, [setor: Mail Art, 1981]; *Welcomet Mr. Halley*, *Paço das Artes* [1985]; *City Portraits/Art-réseaux*, Galerie Donguy [1990]; *Mutations de l'image*, *Vidéotheque de Paris* [1994]; *Arte e Tecnologia na MAC-USP* [1995], *Mediações no Itaú Cultural* [1997], *City Canibal*, no *Paço das Artes*, São Paulo [1998], *II Bienal do Mercosul* [1999], *Medi@terra*, Atenas [2000], *AAA/ISEA*, Paris [2000], *Link\_Age / MECAD*, Barcelona [2001] e *XXV Bienal de São Paulo [Net Arte]*, 2002. Em 2004, na exposição ">=4D", *Centro Cultural Banco do Brasil* em Brasília.

Tem feito curadorias pontuais, entre elas, em 2004 a exposição *Emoção Art.ficial II: Divergências tecnológicas* – Itaú Cultural, São Paulo, em parceria com Arlindo Machado e assessoria de Jeffrey Shaw; *Exposição de Arte Eletrônica do XII Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens - SIBIGRAPI*, em 1999 na Unicamp.

Vem publicando artigos em revistas como *Leonardo*, *Ligeia*, *Ars*, *Mots-Voir*, assim como participando de várias coletâneas. Em 2003 publicou pelo Itaú Cultural, São Paulo, o livro *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*.

# Hapax

## A Instantaneidade do Instante

Cidade. Corpos. Invenções. Maquinações. Pontos múltiplos de curvas infinitas. Corpos de homens reinventados. Cada parte do corpo continuada em cada outro corpo. Outro objeto. Continuidade. Torna-se outro. Descontinuar-se. Revelar o limite. Desvelá-lo. Jogar. Velá-lo. Propor o jogo no jogo. O encontro com o espaço. Espaço tornado objetos. O encontro do espaço com os corpos. Jogar o jogo. Estar no espaço. Construção. Andar no espaço. Desconstrução. Habitar o espaço. Ambiente em transcrição. Transitividade. Trajeto não-linear. Ação múltipla. Entrar e ser jogo. Lançar-se no lance do jogo. Explorar. Provar várias direções. Experimentar cada parte em jogo. Cada lance. Cada objeto tornado outro. Cada invenção. Cada instante. Fazer parte. Tornar-se parte. Prótese. Inventar o jogo. Jogos. Luz. Som. Plasticidade sonora dos objetos tornados outro. Sonoridades. Fazer falar. Som. Espaço sonoro. Corpo sonoro. Sonoridade plástica dos corpos tornados objetos. Memória sonora de uma plasticidade recriada pelos gestos. Ato. Estar no jogo. Estar no espaço. Ambiente tornado som. Espaço tornado som. Som. Mundo recriado. Corpo transformado. Gesto. Ação. Agora. Instante. Tudo é som.

O coletivo Hapax é um grupo de arte sônica, arte sonora, marcado pela densa experimentação de suportes não-usuais e “transitivos”, sucatas industriais, resíduos urbanos e tecnológicos - buscando a construção de uma experimentação de linguagem.

A qualidade híbrida do trabalho do grupo se reflete agora, em uma instalação/performance/club, desenvolvendo-se sobre o transbordamento das fronteiras do público/privado, da obra/performance, do participante/agente de arte. Todos estão envolvidos na experiência.

A cidade, o corpo e os meios são objetos da ação, da experiência, do trabalho de arte. O uso de suportes não-usuais, produz *ready-mades*, esculturas totêmicas, *assemblagens* transformadas em instrumentos de percussão. A partir da cidade – de seus fluxos, forças, lutas, encontros, partes, pulsões – se vai constituir o *background*, o imaginário da ação. E não é qualquer cidade, mas uma cidade pós-industrial, subdesenvolvida, violenta, em que se irá buscar sentido para um trabalho de revigoração e afirmação de suas particularidades e forças de transformação. O corpo é o ponto de convergência dessas tensões. É no/pelo/através do corpo que a ação se dará. O corpo é o ponto de interseção entre os objetos, os sons e o espaço.

O resultado é uma performance intensa marcada por uma corporeidade potente, pela construção/desconstrução contínua do espaço cênico, dos objetos (instrumentos) e dos elementos rítmicos presentes nas bases eletrônicas (melodia, harmonia), criando um ambiente sonoro que pode ser chamada de “eletro-afro-industrial”.

O Hapax é formado por Daniel Castanheira, percussionista e objetos, Ericson Pires, voz, objetos e percussão, Marcelo Faria (Mac), percussionista e objetos e Ricardo Cutz, computadores e samplers.

O espetáculo apresentado tem 1h25min de duração e foi concebido para um espaço cênico específico, o Teatro do Centro Cultural Telemar. (H)



**Ricardo Cutz**

**Daniel Castanheira**

**Marcelo Mac**

**Ericson Pires**





Três pontos para ação

# jogo da necessidade

## Ericson Pires

*O criador não é um ser que trabalha por prazer.  
Um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade.  
O ato de criação.*  
Gilles Deleuze.

### Captura

Temas como a problematização da instituição de arte, o limite da obra, os suportes inusitados e perecíveis, o rompimento ou o transpassamento das fronteiras museu/espço público, a surpresa e o choque diante do objeto de arte, as situações de *enfrentamento* com os poderes constituídos – o curador, a polícia, etc – e a necessidade e intensidade da ação do/no/pelo corpo são linhas de força comuns aos últimos trinta anos de produção da arte brasileira e global.

A emergência do conceitual e do experimental nos anos 60/70 atualiza toda uma série de questionamentos que já estavam presentes nos debates e ações das vanguardas *heróicas* do alto modernismo europeu e americano. Esse caráter de *resgate*, não é um problema real. Não alcança um nível tão significativo a ponto de desvalorizar, esvaziar ou nortear a prática, o sentido e a potência das obras/artistas do período. Na atual conjuntura da produção de arte, talvez possamos falar em algum movimento semelhante.

Uma leitura conservadora, norteadas por uma linha de pensamento que poderíamos chamar genericamente de *pós-moderna*, faz dessa relação um problema de valor e legitimidade. Mais do que uma desqualificação desses períodos para valorização de outros – sejam estes mais dignos de *pureza* da forma ou mais significativos do ponto de vista da racionalidade e/ou objetividade –, a questão que surge aqui está relacionada à forma reativa desta visão. Esta reação se articula aos modos de valoração construídos por esses críticos. Existe um recorte de ordem ideológica, uma mirada que deixa transparecer a construção exclusiva e prioritária da relação do trabalho de arte com lógicas de mercado.

Não se está, ingenuamente, querendo dizer aqui que a produção de arte, em algum momento de sua existência enquanto tal, conseguiu ou pode viver de maneira autônoma, distante e auto-suficiente em relação ao que comumente se acostumou chamar de mercado. O próprio estatuto do *artístico* tem, já no momento de sua emergência, uma relação de intimidade incestuosa e de quase dependência com o que ficou decalcado como mercado. O



problema não reside aí. O problema está na maneira como isso é construído enquanto lógica unilateral e fundamental em toda as relações do campo artístico.

O fundamentalismo de mercado é uma arma perigosa apontada na direção da capacidade de criação. Ao inverter a lógica de valor da experiência artística, o fundamentalismo de mercado esvazia o sentido de invenção e a aventura da criação, presentes nos caminhos de tantos e tantos produtores de arte. O caráter predatório deste pensamento é a configuração de um universo referencial que tem como ponto de vista a constituição de uma área institucional que despreza a idéia de invenção e investigação, favorecendo uma visão da arte como algo exclusivo do campo da informação e do entretenimento. Aquilo que é a experiência da aventura, do âmbito do jogo da invenção, do caráter afirmativo e ativo das ações de arte, produtor de diferenças e singularidades, deve ser pensado e repensado de maneira enfática, numa época de tão pouca coragem e desprendimento.

A história de uma ação artística, ainda mais quando se trata de um acontecimento que escapa às possibilidades estanques de uma leitura de primeira mão, sempre será uma narrativa constituída a partir de olhares que se encontram, de uma maneira ou de outra, conformados por um esquema de dependência de regras institucionais e valores de mercado. Não há como estar fora. Mas, existe a possibilidade de resistir à ocupação, de produzir vida.

A figura do curador, que ganhou nas últimas décadas mais autonomia de articulação do que o produtor de arte, o artista, é um fiel elemento desta narrativa. O ato de *curar* foi um elo central na formatação do discurso de poder exercido pela tríplice conexão – instituição, curadoria e crítico/historiador – em prol da lógica do fundamentalismo de mercado no campo da arte. Hoje, quem define o que pode ou não ser ou não ação de arte, mais do que nunca é o espaço. O espaço deve ser pensado como o imbricamento, a tessitura dos três elementos acima descritos. Muitas vezes será a instituição, ou seja o *donos* do espaço, que irá determinar o que, como e quem pode ou não fazer ou produzir arte. A estratégia dos grupos, agenciamentos, coletivos tem sido a busca de circuitos e a criação de espaços que escapem ou resistam ao caráter hegemônico do institucional.

### Táticas

Onde agir? Uma opção é a busca/criação de outros espaços. O espaço público, por exemplo, é transformado em cenário da ação: se, de um lado, o espaço é colocado na obra, do outro, se ele é encenado enquanto parte da ação que se desenvolve. Ele também é apropriado e re-semantizado pelas ações de arte. Mas, é necessário criar táticas.

A surpresa diante do fato e a mobilização popular em torno do evento desterritorializam a ação e a transformam num ato coletivo. Os *objetos de arte* passam a ter acesso a um estatuto em que a sua objetividade literal não é fundamental para o desenvolvimento do percurso da ação. Mas como romper com a literariedade dos objetos? É o *acaso* que vai liberar as potências dos

objetos de sua literariedade e lançá-los no campo dos corpos em movimento, na experimentação da experiência, buscando alcançar um acontecimento que se dá no campo da corporeidade ativa, rompendo com qualquer possibilidade de *privatização* do público, transformando-o em mero espectador.

O gesto de criar, o gesto de empreender no ambiente a ação de um corpo precário em movimento, o encontro do material precário e da *casualidade* provocada e provocadora do gesto detonador da experiência, transformam o trabalho de arte num momento de abertura de possibilidades infinitas. A atividade toca um outro elemento importante: a transformação de qualquer espaço em espaço de ação de arte, e de qualquer material em suporte para essa ação.

A tática e o registro: maneiras e formas de enfrentamento que desejam se afirmar aqui. No primeiro momento, a opção por materiais e suportes pouco usuais. A articulação da ação criativa através desses suportes e suas relações com o meio – em verdade com os meios, sejam eles naturais, a cidade ou o próprio corpo. Daí se chega ao segundo ponto: a idéia de que o corpo não tem autonomia solitária diante da ação, ou seja, ele também é suporte, como todo meio, todo entorno. No entanto ele, o corpo, produz singularidade, diferença em relação aos outros meios: é nele e por ele que se dá o movimento. Esse movimento pode ser descrito como a sua capacidade de tornar-se vida, de realizar a experiência do acontecimento, de realizar o ato, de atualizar e tornar-se ato. É o espaço da potência, da biopotência: corpo e resistência.

O terceiro momento é relativo à forma pela qual vai se articular uma das táticas imanentes às práticas de arte na contemporaneidade. De maneira diversa de um enfrentamento dialético e bipolar em relação ao campo institucional da arte, a tática desenvolvida a partir de novos estatutos da ação artística vai desembarcar na discussão, do que é e do que pode ser o elemento de comercialização e apreensão da experiência criativa. Se, de um lado, os suportes vão sendo destituídos de sua anterior necessária nobreza, por outro, os elementos que vão compor o estatuto da obra também vão sendo descaracterizados e desconstruídos.

### Registro e resíduo

A idéia de *registro* da ação criativa ganha vulto a partir da quebra do museu enquanto único e possível detentor da obra. As primeiras vezes que este recurso foi utilizado, possivelmente, devem estar relacionadas às experiências de *Land Art* de Robert Smithson, dentre outros, em meados da década de 60. Seus trabalhos eram realizados em campos e situações particulares: desertos, florestas, bosques, paisagens e espaços naturais em geral. Esta incrível mudança de foco estabelecia uma nova relação do produtor de arte com e como meio, e assim também com o viés institucional do mercado de arte. O produtor perdia sua singularidade social em prol de uma experiência radical de encontro com o meio: a arte era o meio. A desconstrução da objetividade do gesto artístico era *re-semantizada* através da ação como tempo *natural* do meio. Num lance, numa completa inver-

são de valores, a obra acontece no/como/por/pelo evento do meio a que está intimamente ligada. A *Land Art*, de certa maneira, estabeleceu outros parâmetros para a autonomia da arte em relação ao mercado. Contudo, em relação à demanda de museus e galerias, a tática utilizada foi a do *registro* da ação. Neste sentido, o registro *substituiu* a presença da obra em nome de um subproduto de segunda mão. A experiência de criação não poderia ser mais comercializada, somente os registros dela. Sendo assim, os desenhos, os estudos, as fotos, os filmes, etc. eram elementos que compunham o cenário apreensível da ação de arte enquanto mercadoria e resíduo do acontecimento.

Aqui existe uma distinção significativa que deve ser cuidadosamente trabalhada: a diferença entre resíduo e registro. Tentando escapar de uma relação antagônica e pouco dinâmica entre os dois, o que inicialmente deve ser estabelecido é que não se trata de uma questão exclusiva da ordem do valor. O registro pode ser pensado como algo mais estático, mais ligado ao pictórico, muito preocupado com um certo nível de descrição da ação. Já no caso do resíduo, o que é mais potente são as linhas de força que passam os detritos que são ou que foram realmente objetos da ação – é a transvalorização da objetividade dos objetos para a singularidade dos detritos. Os detritos são fragmentos de acontecimentos, são potências dos movimentos e da ação dos resíduos, na mesma medida que os objetos são partes da extensão da ação transcorrida – a descrição do percurso enquanto atualização da objetividade do acontecimento.

Sendo assim, a primeira diferença perceptível diz respeito ao tempo de cada uma das duas táticas. O registro escapa do tempo do acontecimento para, de alguma maneira, se jogar no congelamento do instante. Já no caso do resíduo, ele é tratado como um resquício efetivo de uma ação que permanece enquanto desejo de movimento. O processo de presentificação do registro corre o perigo de recair no tema da ilustração do ato, ao mesmo tempo que o resíduo ganha em objetividade o que ele tem de densidade do processo. Contudo, não se pode ignorar que a presentificação do registro muitas vezes possibilita uma experiência mais dinâmica, no sentido do processo próprio da experiência de criação da ação de arte, enquanto o resíduo pode ser simplesmente uma breve memória secundária do acontecimento. Da mesma forma, perceber que o registro, por sua aparente estratificação do acontecimento, permanece incólume nos leva a pensar que, de um outro lado, ele também tem a possibilidade de potencializar acontecimentos a partir da recepção do evento recolhido. Já no caso do resíduo o mesmo pode acontecer: corre-se o risco da potência de desterritorialização da fruição do objeto ser capturada pela simples exposição estática e objetiva do resíduo. Nesse sentido, o resíduo também pode não passar de uma simples descrição do transcorrido, um terreno inerte, onde o movimento não passa de mera reminiscência.

Na realidade, o que acontece às forças que estão compondo o campo da obra é que, de alguma maneira – direta ou indiretamente –, elas vão apontar para a possibilidade ativa da potência do trabalho. A percepção de vetores que potencializem a singu-

laridade daqueles detritos expostos é parte da experiência da obra. Esses detritos tanto podem ser capturados e propagar controle – e retomar o seu *sem-sentido objetual* –, como podem ser elementos de fruição e de atualização da experiência de criação do ato artístico.

Não se trata exclusivamente do caráter ou do grau participativo da obra – não é desse movimento que estamos falando. Trata-se prioritariamente da capacidade de singularização de cada objeto enquanto vetor afirmativo das potências da experiência do processo de criação. O resíduo e o registro são campos de atualização dessas potências e cabe ao trabalho do produtor de arte fazer vibrar as cordas tensas dos processos de criação e prover uma situação singular para aquele que está vivenciando o trabalho através desses detritos.

A experienciação do trabalho do produtor de arte é parte do processo de rompimento com a lógica de reprodução de mercado. Existe uma inversão de valores neste campo: o artista, o produtor de arte, desde muito, via seu trabalho, de uma maneira ou de outra, ser capturado, desqualificado e territorializado pelo crivo das instâncias que o revalorizam enquanto objeto de consumo, nicho de mercado. A partir da transvalorização da experiência artística, ou seja, uma atualização do fazer, do ato de criação enquanto ato necessariamente *vivível* e vivido, a antiga cisão entre a vida e arte perde sua função. O que vai acontecer com produtores de arte de diversas linguagens, a partir do evento da modernidade, é a aproximação, ou a junção da vida e da arte, que de certa maneira nunca estiveram separadas. A cisão entre vida e arte é da ordem das forças de captura que transformaram a criação num elemento secundário dentro da lógica de comercialização do objeto de arte. E o que veio a ser então, este objeto de arte a não ser um resíduo do artístico que poderia ser mostrado na sala dos despojos como se fazia na Roma Antiga quando da volta das legiões à cidade? Em nome deste resíduo de segundo grau constituiu-se uma imensa máquina de produção de valores e sentidos. A operação que está sendo realizada – num diálogo com Barrio e muitos de seus contemporâneos, por exemplo – vai romper, ou pelo menos explicitar, essa imensa rede de produção de significados *a priori* que se formou em torno do objeto de arte.

Muitas correntes artísticas confundiram toda essa estrutura de valorização com o próprio fazer artístico. A perda da objetividade na arte é o ganho de produção de subjetividade do produtor de arte e do evento artístico. Cria o próprio terreno pelo qual passa. Ao mesmo tempo em que des-objetiva a arte enquanto elemento de captura, criam-se registros com a nostalgia da ação enquanto elemento capturado. O registro é a expressão da possibilidade do outro, da valoração da ação *per se*, da possibilidade de uma criação de subjetividades que escapam ao controle, que não o reproduzem, ao mesmo tempo que é o encontro com as forças reativas que vão compor o universo constituinte da produção de arte.

Criar por necessidade é resistir. Resistir é produzir corpos potentes, produzir diferença, produzir vida. Resistir às forças reativas do capital contra a vida. Criar a singularidade, a diferença, a alegria que gera alegria. Criar vida.





# Greatest hits: sensações acústicas

## Ricardo Cutz

*Não é estranho como a história foi substituída pela tecnologia?*

Jean-Luc Godard

Oi,

Neste ensaio vou apresentar minha busca por ferramentas conceituais para análise e produção de arte sônica. Trafego por entre os territórios da música, do cinema, *performance*, criação de trilhas sonoras para teatro, dentre outras situações. Estudos e trabalhos nas áreas de cinema e *sound design*, a participação no Coletivo Hapax e o contato com a produção de alguns artistas brasileiros, como Paulo Vivacqua e Chelpa Ferro, despertaram em mim tal curiosidade.

As categorias de altura, timbre, melodia e forma ligadas à música não atendem mais à multiplicidade de situações e interfaces que a arte sônica contemporânea apresenta. São produções diversas como: instalações sonoras, *sound design*, sonificação *multi-media*, *performances*, ambientes interativos etc. Tenho em foco a discussão sobre a potência das expressões *Low-Tech*, *Hi-Tech*, *Low-Fi*, *Hi-Fi*, que desejo trabalhar como conceitos, ferramentas para expressão artística, exprimindo condições de produção ou escolhas estéticas específicas.

Como estrutura analítica, inicio com os conceitos de “Escuta Reduzida”, de Pierre Schaffer e “Atmosfera Acústica” de Gernot Böhme. Minha expectativa é pensar a produção de Arte Sônica e de *performances* eletrônicas contemporâneas.

Complementarmente, as expressões “diegético”, e “não-diegético”, usualmente ligadas à crítica de cinema, tornam-se ferramentas poderosas à medida que o trabalho de reflexão artística pode avançar sobre o terreno da realidade virtual e ambientes imersivos.

Mas é importante frisar que os termos LOW/HI, [alto e baixo, forte e fraco] aqui empregados não serão usados como distintivos de qualidade, mas sim como elementos estéticos, refletindo o uso de ferramentas e resultados específicos. Ainda não estou em busca de uma tradução dessas palavras para o português, o que não é algo difícil.

### Hi-fi

Segundo Michel Chion, há três modos de escuta: *casual*, *semântica* e *reduzida*. A escuta “casual” se aplica à prática rotineira de se escutar um som e apreender sua fonte exata ou aproximada. Por exemplo, perceber que alguém conhecido se aproxima ou que estamos cercados por determinados objetos ou animais, como pássaros, carros ou nosso cachorro. A escuta casual também ocorre quando um som “dispara” um determinado conteúdo na memória. Ao ouvirmos um certo som, emerge uma imagem associada a ele. Ou o contrário: ao vermos tal imagem, imediatamente nos vem à lembrança determinado som.

Por escuta “semântica” identifica-se a fala e todos os sons codificados que diretamente representam um sentido em si.

E o mais interessante – o conceito criado, na verdade, por Pierre Schaffer: “escuta reduzida”, que significa um modo de escuta em que um som deve ser apreendido e apreciado por ele mesmo, independentemente da sua fonte (objeto) e devido às suas qualidades como matéria. Nesse modo de escuta, deve-se buscar tanto suas qualidades intrínsecas, físicas – como textura, peso, massa –, quanto suas qualidades emotivas, separando ou evitando diretamente a produção de sentido normalmente associada ao conhecimento da fonte. Mais que um conceito, a escuta reduzida pode ser uma prática de imersão no universo sonoro do mundo, libertadora por excelência. Essa prática pode levar um artista sonoro à descoberta de modos mais complexos de composição sônica, evitando relações causais e codificadas óbvias.

A escuta reduzida é base para formulação de Gernot Bohme. Em “estética da atmosfera”, ele propõe que “[...] atmosferas são experimentadas afetivamente, e só podemos descrever suas características na medida que nos expusermos às suas presenças e as experimentarmos como sensações corporais”, opondo-se à crítica musical calcada em efeitos emocionais culturalmente construídos.

Pode-se afirmar que a chegada da música eletrônica ao consumo de massa e a multiplicação de trabalhos de instalação sonora gerou essa reflexão a respeito da música como evento sensível a ser experimentado por todo o corpo. É possível criar, ou analisar tal produção a partir dos conceitos musicais clássicos? Segundo Bohme: “[...] em que consiste o assim chamado efeito emocional da música? [...] A estética da atmosfera oferece uma resposta simples para esta questão: a música como tal é uma modificação do espaço quando é experimentado pelo corpo. A música forma e informa o sentido do ‘eu’ do ouvinte (das Sichbefinden) no espaço; ela se estende diretamente para dentro da sua economia corporal”. O espaço como tal é indispensável à existência do som. Nossa percepção do som está diretamente ligada ao espaço em que este ocorre.

O artista Pedro Rebelo, no ensaio “*On the coherence of acoustic space*”, explicita esse enfoque, “[...] explorar a noção de som como fenômeno espacial e sua implicação”, fundamentando suas ferramentas conceituais, afirmando as bases de sua instalação: “[Partial Space] define um espaço fechado através do som”.

Esses recortes exemplificam questões latentes no processo de elaboração de algumas instalações sonoras, uma preocupação a respeito das relações entre o espectador – que cada vez mais se torna um participante, como quis Hélio Oiticica, e o espaço, o que

o ativa ou pode ser ativado. Uma instalação pode, portanto, ser um conjunto invisível de dispositivos que, informados a respeito da presença de alguém, atualiza o espaço por meio de suas ressonâncias. Princípios acústicos afirmam-se como forças de expressão espacial. As reflexões de Pedro Rebelo, calcadas nos princípios de escuta defendidos por Chion, avançam em direção à construção de ambientes de realidade virtual imersivos. A possibilidade de construir o espaço por meio do som, que é constantemente mapeado sensorialmente pelo nosso corpo, é apresentada por Rebelo como uma ferramenta indispensável em busca de coerência em relação ao espaço dado.

A influência dessa reflexão a respeito das relações entre o som e o espaço é mapeável no trabalho do artista Paulo Vivacqua. Em “Sound Field”, o artista carioca explorava a percepção espacial com a criação de *bifurcações sonoras*, o som “[...] pulverizado sobre a superfície do campo [...] o som guia você pelo espaço, o que torna o trabalho interessante para cegos também [...] também é uma forma de você pensar o tempo como espaço, uma duração como um espaço determinado [...]” Continua, afirmando que o trabalho serve para colocar a “percepção visual/auditiva em pé de igualdade com a visual-espacial, ambas relacionadas a um objeto comum [...]”. (Paulo Vivacqua. *Planeta Capacete*, 2003). A idéia de duração como um espaço determinado serve de pilar-mestre para construções teóricas sobre a noção de *soundscape*, termo que pode ser usado para descrever uma situação de imersão sonora. Um *soundscape* é um recorte sonoro apreensível semanticamente? Toda instalação sonora é um *soundscape*?

### Low-fi

Em busca de definições:

Sobre a questão da tranqüilidade e quietude: “Em locação, para perceber o que depois considerarei um som memorável, há duas características significativas: 1 Clareza & 2 Profundidade. Clareza significa não estar tingido por outros sons irrelevantes e interrupções. Profundidade sendo a habilidade de seguir-se o som, ou sua reverberação na distância”. (David Toop, 2004).

Essas definições podem ser a tradução ideal das noções de *Hi-Fi* e *Low-Fi*. Tais características estão diretamente ligadas à evolução dos meios de reprodução acústicas e ao aumento da produção de som no ambiente urbano contemporâneo. Por *Low-fi* e *Hi-fi* entendemos uma qualidade de escuta e reprodução que pode se dar ou por condições ambientais ou por qualidades intrínsecas da mídia. Regularmente, *Low-fi* significa sistemas incapazes de reproduzir todo o espectro de bandas sonoras; do outro lado, sistemas com maior suporte para todo o espectro de bandas sonoras, o *Hi-fi*.

Mas podem essas noções ser usadas como ferramentas de análise crítica? Podem deixar o campo das “descrições técnicas” para se tornarem conceitos estéticos, capazes de exprimir uma certa situação, ou um conjunto de práticas? Poderíamos usar o *Hi-tech/low tech* de tal maneira também para analisar uma obra de arte? Uma instalação sonora?

Primeira questão: essas noções funcionariam como subcategorias de escuta ou podem manter-se em pé como conceitos completos? As definições de *Low-fi* & *Hi-fi* claramente se relacionam diretamente como resultados de escuta, ou seja, podem funcionar como categorias para determinados eventos sonoros. De acordo com a sugestão de Rob Bridgett em seu ensaio “*Diagetic devices*”, cada mídia possui uma qualidade intrínseca. É lógico que as possibilidades tecnológicas de sua era marcaram sua qualidade como reprodutora ou armazenadora de informações. O que faz diferença em seu ensaio é atribuir qualidades estéticas a tais restrições de forma a criar uma teoria de *temporal semiotics*. Rob está refletindo a respeito do uso de som (música) no cinema. Um som diegético é um fenômeno sonoro em primeira pessoa, fruto de alguma ação do ator em cena, vindo de algum aparelho em cena. Funciona como forma de reforçar a idéia de realidade ao trazer para a cena elementos culturalmente codificados. Com o som (música) não-diegético, temos todos os eventos sonoros em terceira pessoa, aqueles que ocorrem fora da tela e servem para reforçar no espectador emoções e situações pelas quais o personagem pode estar passando. Mas para que propósito pode servir tal *temporal semiotics*, ou uso de conceitos originalmente desenvolvidos para a relação som/imagem cinematográfica?

Primeiramente, o conceito de *temporal semiotics* empresta valor afetivo às mídias por meio do tempo: gramofones, rádios, LPs, fitas K7, CD’s, celulares. Classifica, afirmando: “[...] estes sons musicais sendo reproduzidos representam artefatos culturais na mais fundamental tradição semiótica – a maioria dos ouvintes está familiarizada com várias formas de *playback* [...] e seu período associativo [...]”

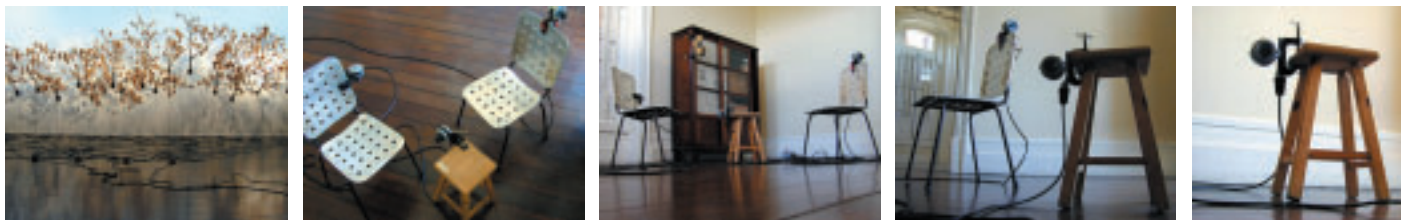
Fica clara a utilidade desse conceito dentro do domínio cinematográfico. Um filme recente que se utilizou bem de tais recursos (independentemente da qualidade do filme) é “*Closer*”, do diretor Mike Nichols.

Qual pode ser, portanto, sua utilidade nas artes sônicas? Segundo Rebelo, a produção de instalações baseadas em realidade virtual “[...] são empobrecidas pelo fato de que não há sugestão da nossa percepção no espaço. Isto é particularmente perturbador no campo aural; fazer ruídos está no centro da nossa percepção no espaço. [...] Com as tecnologias imersivas, que podem efetivamente criar um ambiente interativo, será interessante observar como estas respostas corporais podem ser deslocadas e desafiadas”.

Segundo Rob, os conceitos ligados a *temporal semiotics*, ou seja, o uso de sons codificados – “escuta casual” – dentro de ambientes imersivos pode ajudar na apreensão e sensação de imersão. Adicionar algum nível de interatividade pode aumentar a crença na experiência.

### Hi-tech

Mas qual é a ligação entre as possíveis redes acústicas (analógicas ou digitais) e a musicalidade inerente ao som em um ambiente? (Bill Fontana)



Imagens: Chelipa Ferro.

Ainda cabe neste recorte discutir o impacto da tecnologia? Pode a tecnologia ter alcançado o *status* de poética? Bill Fontana é um artista sonoro que vem trabalhando com redes desde meados de 1970. Com a explosão da internet e a expansão do conceito de rede como noção de categoria de política contemporânea, a “rede” passou a ser o foco privilegiado nas discussões e produções sobre comunicação e até arte. Diversos trabalhos se debruçam diretamente sobre o uso das ferramentas de telecomunicações e suas novas mídias, o microcomputador e o celular.

O impacto do microcomputador na produção musical já foi bastante mapeado, como, por exemplo, nas discussões a respeito do *loop* ou da lógica do DJ. Atualmente, o uso de *notebooks* está em foco. É possível sugerir um estudo sobre o apelo que o logo da maçã representa? Ele gera o mesmo fetiche *fashion* que uma guitarra Fender nos setenta? “A miniaturização é uma estratégia dupla – espacial e urbana [...] Ela permite à nossa escuta musical ser mais ocasional, mais incidental [...]” (Shuhei Hosokawa). Qualquer um que acompanhe a produção de música eletrônica contemporânea é capaz de perceber o lugar que o laptop ocupa na cena hoje. “Portátil, miniaturizado, compacto e anônimo [...] o *laptop* gera um ar de mistério, já que nenhuma relação transparente é aparente entre o corpo do *performer* e os sons que emanam das caixas de som” (David Toop, 2003). Tal ascendência ao posto de instrumento “pop” gera o fenômeno conhecido em inglês como *disembodiment*: “[...] o *performer* fica estático e a promessa dúbida do espetáculo [...] é negada”. (David Toop, 2003).

Mas será possível rastrear o *disembodiment*, o desaparecimento do corpo no surgimento do telefone? Voltando há 15 anos, Paul Lansky afirmava que “[...] fundamentalmente, as máquinas estão afetando a substância da música, e [...], tão logo permitamos que a tecnologia intervenha no processo de fazer e comunicar música e, particularmente a tecnologia de computador, estaremos alterando radicalmente a base social e conceitual desta relação [...]” (Paul Lansky, 1990).

Destacando que a automação de processos antes manuais e de grande perícia não só podem empobrecer a obra em si, como levar ao desaparecimento de determinado instrumento ou arte. Poderíamos usar esta crítica para analisar o trabalho do coletivo “*farmesManual*”? “[...] tivemos que começar a conectar nossos computadores no palco, para compartilhar informações entre eles a fim de desenhar um sistema amplo. Depois de conseguir isso, ampliamos a configuração para incluir também pessoas da platéia, participando com um *browser* no próprio local ou remotamente, através da internet”. De que maneira o instrumental levantado por Lev Manovich em seu livro “*The language of new*

*media*” pode ser útil? De que maneira a constatação do surgimento do banco de dados como matéria-prima altera nossa crítica ao processo criativo? Na verdade, a tecnologia e seu uso tornaram-se a obra? Esta descrição pode ser lida em contraste com alguma situação de *performance* até então conhecida?

*Neurotika* é um grupo de VJs sediados em Paris. Em setembro de 2004, apresentaram a *performance Female Interface*, um trabalho em conjunto com a dançarina norueguesa Pia Myrvold no George Pompidou, na capital francesa. Na *performance*, a dançarina executava, sem uma pauta estritamente definida, uma dança. Enquanto dançava, sensores em seu corpo eram mapeados para controlar a produção de som e imagem. Perguntei a Samantha (via e-mail) o que ela destacava como princípio em sua relação com a tecnologia, dentro de sua produção performática: A sua resposta foi que “a coisa mais importante, ao se lidar com uma *performance* que reúne dança/música/vídeo e novas tecnologias em geral, é EXPLORAR!! Explorar todas as possíveis ‘interfaces’ e ‘interações’ entre o corpo, a tela, o som e as máquinas... Isso pode criar infinitas possíveis combinações e, em última instância, isso cria uma coreografia, uma *performance*, uma cena que é mutante, em evolução, em ativa evolução e revolução. É como uma metamorfose que nada tem a ver com a kafkiana, mas que simplesmente implica em ver o corpo e suas ações transformadas e transformando o que está em torno... Precisamos nos perguntar uma simples questão: o que pode um corpo fazer ou criar ou gerar com funções ‘extras’, com elementos extras, com capacitadas extras conectadas a ele?”

Levianamente, o aumento e o barateamento das tecnologias de produção e das tecnologias informacionais, além de propiciarem o aumento da produção em si, estão criando formas mais andróginas de criatividade; cada vez menos, os criadores fazem questão de fixar uma partitura ou fixar o momento em si. A interatividade cada vez mais busca dissolver as fronteiras entre quem cria, é criado e assiste, aposta-se na experiência. Da mesma maneira que Lansky, no início dos anos 90, percebia o aumento de jovens fazendo música a partir dos *samplers* (hip-hop, nos anos de 1980, o AcidHouse), não será surpresa se cada vez mais produzirmos música com a nossa presença no espaço.

Podemos apostar na sensorialidade como algo ainda pouco explorado? Por que os caminhos da música no campo da sensação recentemente retomaram seu caráter dionisíaco: “[...] a música é agora disponível constantemente como um tipo de fluxo que trafega através dos canais de rádio, da MTV, através de *file sharing*, mas [...]”, vale a pena perguntar: “[...] será possível compor um fluxo, criar uma ‘*live-in music*’ que se torne uma parte permanente do nosso ambiente?” (Ron Kuivila, 2004).

As instalações sonoras podem ser lidas como parte de um processo de reflexão sobre nosso ambiente sonoro, auxiliando na construção da *live-in music*?

Acredito que o uso da tecnologia *wireless*, auxiliando na investigação de novas interfaces gestuais, independentemente da questão instrumental, ou por meio das mídias ligadas ao *streaming* (fluxo) podem nos ajudar a perceber o que alguns centros e artistas já exploram: “*Mobile Connections* [...] explora novos horizontes da mídia portátil e da mídia sem fio, observa as diversas maneiras pelas quais artistas e inovadores técnicos estão ampliando os limites das mídias de comunicação passadas e presentes, do rádio à telefonia móvel ao LAN sem fio”. (Future Sonic04).

Mas sem deixar nos deslumbrarmos por todo esse manancial, sem trocadilhos, a exploração das redes de comunicação (mobiles, TV, rádio) serve não apenas à distribuição dos mais diversos conteúdos e ainda que todos os esforços no sentido de democratizá-los devam ser tomados, vale a pena criticamente perguntarmos-nos: é difícil acreditar que o celular irá se tornar para o século XXI o que as pick-ups o foram para o fim do século XX? Além da portabilidade, *desembodiment*, há realmente algo de novo em termos de mídia e linguagem, pensando simplesmente dessa maneira?

Já é corrente mapear projetos trabalhando diretamente sobre o uso das redes de comunicação como mídia de expressão artística, como esse trabalho realizado e postado no site Rhizome Net Art: “[Murmur] é um projeto de áudio que conta histórias usando telefones móveis, compartilha narrativas em primeira pessoa e histórias com locações específicas que geralmente jamais são ouvidas. [Murmur] permite às pessoas ouvirem a história como ela foi vivida, complementando a história ‘oficial’ da cidade e de suas vizinhanças”. Apesar de não estar relacionado diretamente à produção de áudio, lida com ele sugerindo o uso da história oral como forma de escapar à história oficial de algum lugar.

Dessa maneira, projetos relacionando-se com a magnitude de tais fenômenos de massa geralmente buscam discutir idéias como memória, narrativa, urbanidade interatividade, politizando fenômenos do mundo contemporâneo em prol de novas narrativas políticas, formas de escapes institucionais e democratização dos mecanismos de produção e distribuição.

### Low-tech

*Então o silêncio nunca é um vazio neutro.*

*É o negativo do som que ouvimos antes ou imaginamos;  
é o produto do contraste.*

*(autor desconhecido)*

Além da fronteira do digital pode haver outro tipo de produção tecnológica tão potente quanto esta? São os sintomas da sociedade digital os únicos dignos de reflexão? Ou suas beiradas apresentam outras paisagens possíveis?

*Low-Tech* pode ser uma condição. Pode ser uma solução. O conceito *Low-Tech* só faz sentido sendo um limite. O limite pode ser *a priori*. É uma escolha, ou pode ser uma condição. Posso também perguntar se uma opção *Low-Tech* pode apresentar uma representação ou uma apresentação de mundo diferenciada.

*Represento meu objeto em VHS, em baixa resolução, porque esta é uma condição (Low-Tech/Low-Fi) que representa a idéia de mundo que desejo expressar.*

É possível, portando, abrir mão dos avanços da tecnologia digital ou pelo menos de seu último estágio e ainda se expressar? De que forma situações de precariedade tecnológica – não sua completa ausência – podem levar ao surgimento de uma estética/ética low?

À medida que os mecanismos de controle e distribuição de informação intensificam sua corrida tecnológica, pode a arte oferecer soluções em outro sentido? Se a imediatização digital já é, pode ser possível driblá-la com seus próprios resquícios? A cidade do Rio de Janeiro apresenta tal contradição tecnológica e estética. De que maneira uma alegoria de cidade ou até mesmo um ambiente imersivo, baseado nas redes de uma metrópole, pode ser apresentado de maneira *Low-Tech*?

Para o Coletivo Hapax, na verdade não é diretamente um limite *a priori*, mas diretamente a percepção de tais dicotomias urbanas. Da mesma maneira que os videoartistas logo se debruçaram sobre os artefatos de segurança, pode uma cidade oferecer resíduos sonoros, máquinas que se deixem apreender? De forma única, ocorre na cidade do Rio de Janeiro, de forma sorrateira, um dos maiores fenômenos de sonificação – processo de pesquisa e composição sonora voltada para criação de códigos sonoros para vasta aplicabilidade.

É o “Chamador”. Dispositivo digital *Low-Tech*, *Low-Fi* usado nas vans, permitindo informar remotamente por meio de anúncios sonoros seu itinerário. Está ligada à mesma criatividade anárquica do *funk*, tal solução?

O coletivo carioca Chelipa Ferro também vem trabalhando sobre o controle/descontrole dos resíduos sonoros contidos em diversos objetos que habitam nosso cotidiano. Distantes das questões sobre o espaço e da manipulação de ambientes, pelo menos de forma direta, o Chelipa traz à vida objetos como máquinas de costura, eletrodomésticos que, controlados por meio de temporizadores, vibram, produzindo artefatos sonoros que, consumidos em contato com o objeto-instalação, despertam para o caos sonoro urbano de forma poética e minimalista. Com disco lançado no final do ano de 2004, o Chelipa aventura-se também pelo território *soundscape* convidando-nos a uma viagem por meio de conversas, estadas e *performances* sonoras levadas a cabo por seus integrantes. O interessante neste CD é que as paisagens apresentadas se colocam como paisagens-eventos, provocados, vividos diretamente pelos Chelipas. Estes, deslocando-se do lugar natural de contempladores/registradores, dividem conosco memórias de *performances* sonoras sutis e cotidianas...



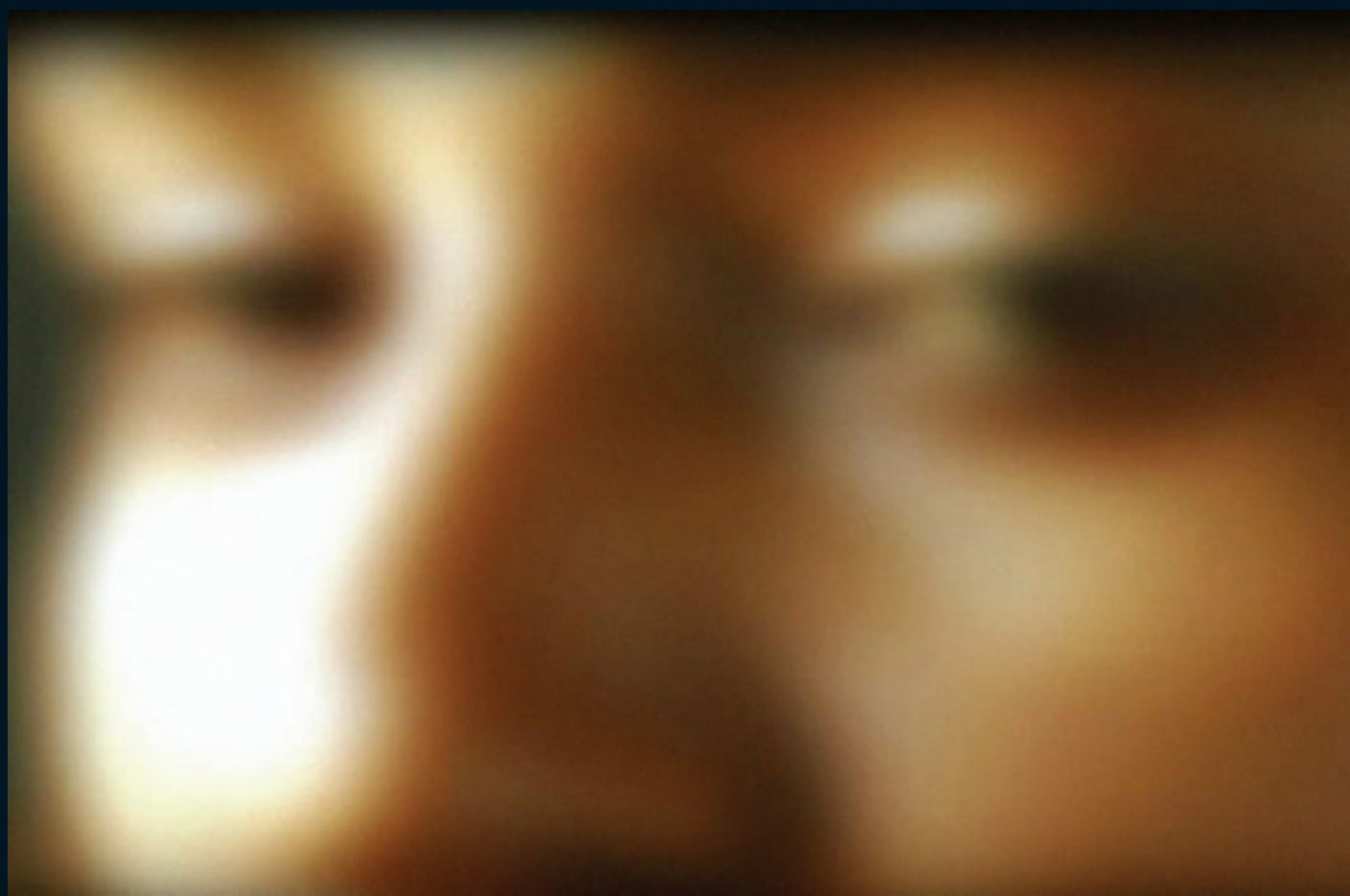
# Jurandir Muller Kiko Goifman

## Morte Densa

*Morte densa* visa um confronto com a banalização do ato de matar. Inspirada em um média-metragem homônimo de Jurandir Müller e Kiko Goifman (Festival de Locarno, Festival Rio BR, Mostra Internacional de Cinema de SP, Festival de Miami), a vídeoinstalação aborda o crime cometido por pessoas que, em um certo momento de suas vidas, mataram alguém. São “assassinos de uma morte só”. Inédita no RJ, a instalação já foi montada no Palácio das Artes em BH e no Sesc Pompéia em SP.

Por fora, uma caixa de parafina e um computador com uma web art. Por dentro, uma sala escura. No centro, uma tela de parafina suspensa no ar sangra sua cera em direção ao chão. Na tela, duas projeções (uma de cada lado): imagens de vultos, cenas de tensão. O som, um mantra de palavras e ruídos. O cheiro pesado da parafina. Do teto, um slide projeta entre flores, a imagem de uma santa na lama.

A dificuldade de deixar a sala, duas portas de ferro precisam ser transpostas. Uma última imagem. Durante a travessia, ruídos de fuga e uma luz que vigia. (JM e KG)



# Trabalhos pessoais e ensaios sobre o tempo Versão 2.0<sup>1</sup>

Jurandir Muller e Kiko Goifman

Homens presos marcando o ciclo de dias iguais em paredes riscadas. Rugas e estrias de velhas putas projetadas sobre estátuas fraturadas. Um jovem mata seu irmão gêmeo com um espeto de churrasco. Um diretor busca sua história de vida com a ajuda de detetives. Os anos de iniciação de um jovem travesti. Memória, tempo em escassez e excesso, duração, temporalidades.

Optamos por escrever este artigo na primeira pessoa do plural. Ao falar dos nossos próprios trabalhos, corremos dois grandes riscos: o do auto-elogio e o da incapacidade de constituição de um afastamento essencial – a distância necessária – para a compreensão. Ao ignorar o medo, vamos procurar articulações entre nossos trabalhos através de uma questão que muito nos interessa: o tempo.

Como sempre transitamos entre mídias, a questão que aqui é: Que tipo de experiência relacionada a conceitos derivados de TEMPO – como duração ou temporalidade – impregna o nosso ato de produção audiovisual?

Sobre o tempo em “Valetes em slow motion”

“Valetes em slow motion” CD-ROM, PC e MAC, 1998. Direção de Kiko Goifman, Produção Jurandir Muller e Direção de Criação Lucas Bambozzi. Web Art realizada por Jurandir Muller e Kiko Goifman.

*“Nós, que vivemos na prisão e em cujas vidas não acontece outra coisa a não ser o sofrimento, somos forçados a medir o tempo pelo latejar da dor e a lembrança dos momentos amargos. Não temos mais nada em que pensar”.*

Oscar WILDE

*“Já ouviu falar, ladrão é a imagem do cão?! Ele inventa tudo, não tem nada pra fazer! Lógico! Ladrão que não tem o que fazer morde até o dedo pra ver o sangue cair, lógico, passar hora de cadeia”.*

Preso do 5º D.P. de Campinas

Diversos são os autores que se debruçaram sobre a imagem eletrônica e o tempo. No Brasil, Arlindo Machado é, sem dúvida, um vigoroso pensador dedicado a este tema. Tomando como pressupostos alguns pontos por demais discutidos no que se refere a possibilidades dos suportes eletrônicos e digitais, gostaríamos de nos deter em uma questão relativa ao processo de produção.

Depois de realizar o documentário “Tereza” e defender a dissertação de mestrado no Departamento de Multimeios, fui (Kiko Goifman) convidado pela Editora da UNICAMP para publicar um livro e um CD-ROM sobre o tema “prisão”. A violência aqui é a tônica. O livro – que aborda o tempo no cárcere – é um trabalho antropológico, a partir de uma bibliografia afim a essa área. Aborda a ociosidade, o não-trabalho, o fato de os presos perceberem o tempo pelo excesso ao contrário do “mundo da rua”, no qual a velocidade é um imperativo.



O CD-ROM vai por um outro caminho. O primeiro ponto fundamental é que ele não é um catálogo, um dicionário ou um banco de dados sobre o sistema carcerário brasileiro. Dessa forma, foi possível pensar em uma estrutura absolutamente particular, na qual o compromisso era criar uma atmosfera de navegação que permitisse a uma pessoa, na qual a pessoa que estivesse diante do CD-ROM, pudesse partilhar de uma relação mais sensível com o tema.

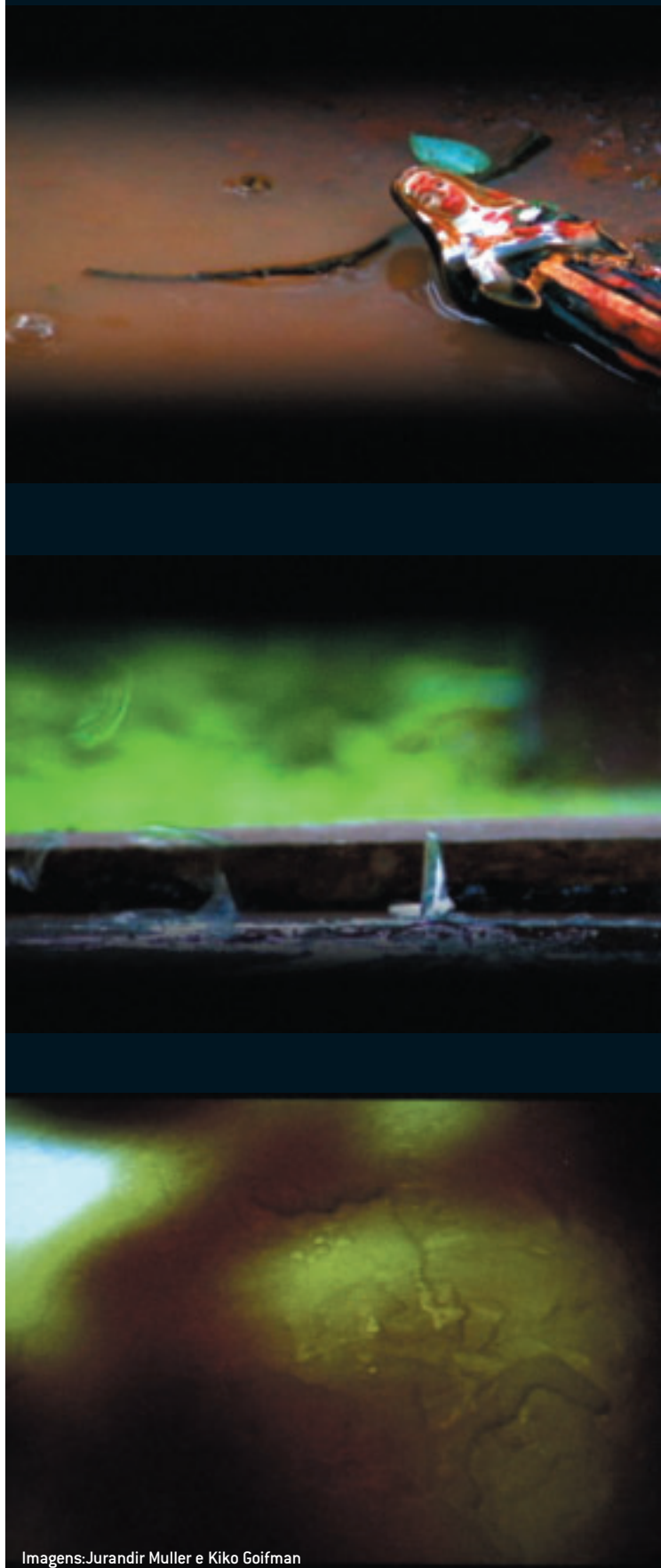
Um ponto curioso é que nós (Kiko Goifman e Jurandir Muller) não gostávamos do suporte CD-ROM. O trabalho foi iniciado em 1997 e, naquela ocasião, poucos trabalhos em multimídia eram sedutores. Por inexperiência até, o primeiro roteiro de nosso CD-ROM foi simplesmente a transposição da lógica de um roteiro de cinema. Imaginávamos alguém sentado diante da tela, passivamente, desfrutando de uma sucessão linear de imagens e sons. Felizmente o processo de realização apontou para outros sentidos. O fato de que não poderíamos trabalhar com imagens que ocupassem a tela inteira fez com que a concepção dos ambientes, em uma parceria com Lucas Bambozzi, indicasse a direção da quebra. Era impossível imaginar a experiência de alguém ficar sentado meia hora na frente de uma imagem de 1/4 de tela. Era necessário interagir e, para isso, precisávamos fragmentar o tempo do amplo material que possuíamos.

A possibilidade de interação faz com que a **ruptura do tempo** não seja vista como algo necessariamente ruim. Tendemos a achar que é melhor que nossos espectadores fiquem por um determinado tempo vendo alguma coisa e esquecemos que, por exemplo, quem escolhe o tempo de fruição de um quadro é aquele que visita a exposição. Na medida em que compreendemos a simplicidade disso, sentimos que a quebra de determinada seqüência pode não ser a barbárie para aquele que assiste, mas sim, a potência de se criar um novo caminho.

Um outro ponto relativo ao **tempo** nesse trabalho foi que a navegação pelos ambientes também se determina por uma experiência de duração. Se não fizer nada durante 30 segundos, a pessoa ouve uma sirene e é jogada para um outro ambiente, aleatoriamente. Essa construção foi criada a partir da frase de um preso: “O apito aqui é a ordem, não existe ordem verbal”.

Para cada um dos ambientes – construídos a partir da contribuição de outros artistas que trabalharam com o tema, como Rosângela Rennó, Racionais MC’s, Maurício Dias e Walter Riedweg, Nuno Ramos e o próprio Lucas Bambozzi –, elaboramos situações temporais particulares. Surgem frases ou palavras a partir de dispositivos associados ao tempo, a duração dos vídeos internos é completamente variada. **O tempo é o da exploração singular e subjetiva.** Muitas vezes ouvimos a pergunta de quanto tempo tem o CD-ROM. Sempre sem resposta, delegamos o tempo ao grau de interesse do usuário. Se for afoito, a experiência é breve. Calmo, ele terá várias entradas e saídas. Qual a duração de um livro?

Depois do CD-ROM “Valetes em slow motion”, fomos convidados para realizar um trabalho de *web art* na 24ª Bienal de Artes de SP.



O tema: prisão. O título: “Jacks in slow motion – experience 02”. Estabelecemos uma conexão entre a Penitenciária da Papuda em Brasília e a Bienal de São Paulo. Os visitantes da Bienal podiam, através de *web cam* e teclado, interagir com os presos e vice-versa. Ainda que o ponto fundamental tenha sido o rompimento de um hiato espacial através da virtualidade da rede, já que de fato os presos não poderiam estar na Bienal fisicamente, do ponto de vista do tempo é interessante pensar nessa experiência pelo seu sentido de contato.

Em espaços distintos, presos e visitantes da Bienal se encontravam em um lugar virtual para partilhar da experiência de **um tempo comum**. Por questões de segurança, nos foi exigido que as conexões acontecessem em momentos pré-determinados. Na prisão, a escolha daqueles que iriam participar gerou uma ansiedade e um desejo grande. Era apenas uma hora, mas simbolizava de forma efetiva o contágio com o outro, a troca, a experiência de trânsito. Era também o momento de deixar a rotina de uma instituição anacrônica, marcada por poucos afazeres também anacrônicos, como costurar velhas bolas de futebol. Naquela hora interessava estar diante de “máquinas do contato”, que ignoram distâncias e que trazem o “mundo da rua”.

Como os presos possuem “**todo o tempo do mundo**”, não é difícil imaginar que logo já estavam instrumentalizados para lidar com cliques e ícones. Uma experiência que nos faz sempre lembrar que na rede não temos só um mundo de informações, mas, também pessoas em interação. A rede não diz respeito só ao tempo de carregar imagens, de rápidas animações em vetores, de temporalidades que variam de acordo com o *modem*, conexão ou processador. **Traz também a negociação do tempo do eu e do outro.**

### Sobre o tempo em “Aurora”

**Documentário (5 min.) e Vídeo Instalação (Paço das Artes – SP) – DV – Direção Jurandir Muller e Kiko Goifman – Produção Claudia Priscila – Música Alê Siqueira e José Miguel Wisnik.**

*“Falta ainda provar que existe o esquecimento; sabemos apenas que a rememoração não está no nosso poder. Provisoriamente, colocamos nesta falha do nosso poder a palavra ‘esquecimento’: como se fosse uma das nossas faculdades. Mas afinal o que está dentro das nossas possibilidades? – se esta palavra se encontra numa falha das nossas possibilidades, não estarão as outras numa falha do conhecimento das nossas possibilidades?”*  
**Friedrich NIETZSCHE**

*“Trabalhei 10 anos na Major Sertório, no ‘La Vie en Rose’. Ali era bom, pegava uns gringos e ia dormir no ‘Hilton’. Já fiz uns 18 programas por dia.”*

#### Prostituta do Centro de São Paulo

Ao seguir por uma avenida de São Paulo nos deparamos com estátuas abandonadas em um velho galpão. Estátuas que em um outro momento foram marcos do espaço urbano agora estão depositadas, presas por grades. Parecem lançar um olhar opaco

sobre as pessoas que rapidamente se deslocam por ali. **Ruína, ruído de imagem.** Vestígios de um passado recente. Rostos quebrados, braços amontoados, formas fraturadas.

Centro de São Paulo. Não mais nas ruas, antigas prostitutas ganham ainda algum dinheiro em uma velha casa ou no Jardim da Luz. Corpos cansados, estrias e rugas debruçadas em alguma janela ou sentadas em bancos de cimento. Substituídas pela carne nova de “scortgirls-massagistas-acompanhantes-loiras”. Falam de uma São Paulo outra, de um centro boêmio, de noites de putaria e calor. Foram deslocadas da paisagem. Estão à margem, em guetos de luzes ainda vermelhas. Coxas, seios, esmaltes, perfumes. Flores. Preço baixo. Uma masturbação rápida, um sexo em motéis da região que cobram R\$ 5,00 a hora, ou um “boquete” (sexo oral) sobre árvores, escondidas das câmeras de circuito fechado que inundam um Jardim da Luz “pós reforma”. **A violência aqui é simbólica e física.**

“Aurora” é uma vídeoinstalação que realizamos no Paço das Artes/SP, em 2001. Articulando velhas prostitutas e estátuas abandonadas, trata do corpo e sua inserção na cidade. As feridas. **A ação do tempo sobre a carne humana** – sólida e mole. Duas partes distantes, rompidas, de um mesmo tecido urbano. A instalação visa a restituição parcial de significados, buscando a negociação de identidades entre personagens urbanos. Um diálogo de encontros e confrontos. Velhas estátuas e putas, abandonadas, encontram aqui seu espaço de vitalidade. O tempo como elemento de recorrência em um e em outro. Negadas pelo desejo do novo que inspira as paisagens atuais, não podem e não querem morrer. O estabelecimento de um novo contexto de aproximação entre ímpares. Aqui, estátuas e velhas prostitutas ocupam um mesmo espaço simbólico de imagens e sons, através de projeções de vídeo em superfícies inusitadas.

Ao entrar na vídeoinstalação “Aurora” – título que remete a trabalhos homônimos de Nietzsche e Murnau, e também à rua do centro de São Paulo –, o visitante encontra quatro pesadíssimas estátuas de bronze, sem identificação de autoria, que trazem mutilações e sujeiras, marcas do abandono. O sentido principal não foi fazer um manifesto contra o abandono das estátuas, mas, ao contrário, buscar naquele general sem uma perna, naquele fragmento mutilado de corpo de mulher, uma poética. As estátuas são amarradas em um cabo de aço e suspensas. Depois de passar por esse corredor, o visitante opta em seguir para a direita ou a esquerda, onde encontra dois bancos de praça. Pode sentar e ver, projetadas em um tecido fino que recobre parte das estátuas, imagens das prostitutas. São personagens que se ocultam na cidade, pelo ritmo e pela escala, perambulando entre carros e ônibus e negociando o corpo. Nos interessa aqui a delicadeza, a margem, o sentido de potência de vida. **Não o resto como a catalogação da extinção, mas a potência inerente dessas atividades.**

Depois da instalação, realizamos um documentário de curta duração, 5 minutos, cuja maior forma de divulgação é a Internet. **“Aurora” é, dos trabalhos mencionados aqui, aquele que de forma mais evidente traz a questão do tempo.** Se antes os

espaços longínquos, os lugares remotos, as tribos distantes foram a grande matéria-prima de documentários, é interessante nos determos também em uma poética do tempo que acontece ao lado de nossas casas. A coexistência de temporalidades distintas no mundo, do rápido e do lento, das marcas da duração nos homens e nas coisas. Em “Aurora” nos interessava um tempo escondido, um tempo do abandono. Claro que no império do tempo rápido, da aceleração, da velocidade, esse tempo estaria à margem.

### Sobre o tempo em “Morte densa”

Documentário de 55 minutos (16mm, DV, Beta digital); Vídeo Instalação (Sesc-Pompéia SP e Palácio das Artes – BH); Web Art (VideoBrasil). Direção Jurandir Muller e Kiko Goifman – Produção Claudia Priscilla.

*“O homem foi, durante milênios, o senhor soberano de sua morte e das circunstâncias da mesma. Hoje deixou de sê-lo.”*

Philippe ARIÉS

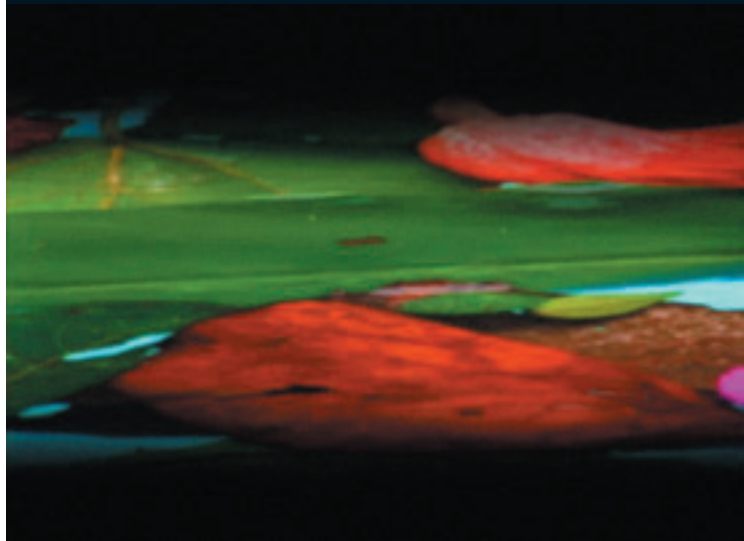
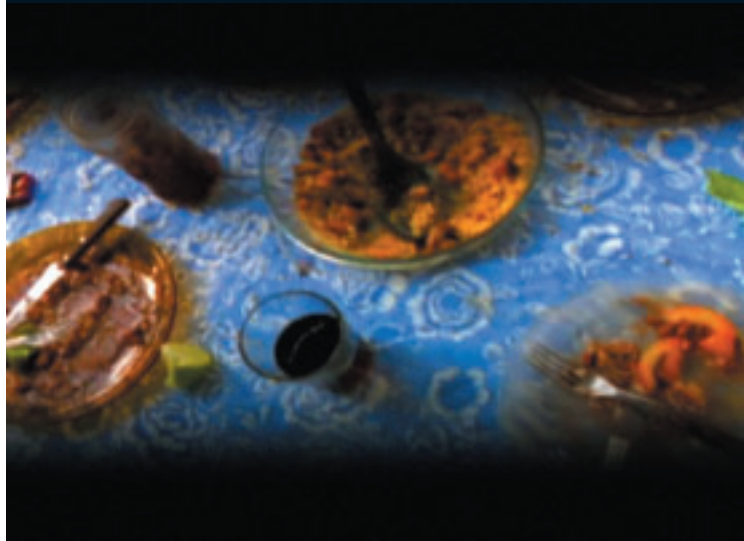
*“... atirei quatro vezes ainda num corpo inerte em que as balas se entranhavam sem que se desse por isso. E era como se desse quatro batidas secas na porta da desgraça.”*

Albert CAMUS

“Morte Densa” é um amplo projeto que compreende um documentário de média-metragem – que foi produzido em betacam digital e super 16 mm –, uma obra de *web art* e uma videoinstalação. “Morte Densa” trata do significado da morte para pessoas que “apenas” em um certo momento de suas vidas mataram. Assassinos-de-uma-morte-só.

Nesse projeto, o primeiro ponto desse projeto ligado a que se relaciona a um questionamento proposto pela noção de tempo se relaciona às imagens que foram utilizadas. Em nenhum momento construímos reconstituições dos crimes. Ao contrário, a situação é de uma metáfora imagética proporcionada por um dado objetivo e temporal: **domingo é o dia de maior ocorrência de homicídios cometidos por “pessoas comuns”.**

Nesse filme, embora apesar de nenhuma imagem de armas ou de sangue seja mostrada, a violência é um ponto fundamental. A maior parte dos assassinatos de que tratamos aconteceu entre pessoas com relações próximas, como parentes e amigos. Como transição entre a humilhação (usualmente causada por algum ato ou fala da vítima) até a cólera que leva à morte, existe a legitimação do ato. Invertendo, o assassino julga legítimo que sua cólera encerre a humilhação sofrida. Essa humilhação é uma sensação necessariamente social, é fruto de uma agressão vinda de outra pessoa e que muitas vezes tem como cenário a presença de mais personagens. O ator social que mata não raro o faz diante de um público. No caso da traição, motivo de grande parte dos assassinatos passionais, encerrar uma humilhação é uma justificativa muito freqüente. Alguém que produz seu ato pautado em uma moralidade. **O que ocorre no momento futuro é que muitas vezes essa busca de reparação através do assassi-**



**nato é ilusória.** Para resolver uma humilhação provoca-se uma repercussão ainda maior do que a repercussão desta. Após o crime, o sentimento de reparar algo errado funciona na esfera íntima como um fator determinante no alívio de um eventual reconhecimento de culpa integral. No mínimo, a culpa é dividida com a vítima.

Um corpo marcado definitivamente, com ou sem sangue. Aqui a carne humana não é fatiada ou engolida em ritos canibais. Um crime moral. É “dia de domingo” e um homem passa por uma janela e dá um tiro. Certo. Morre um irmão, um antigo amigo, o companheiro. Pessoas são mortas em situações banais com uma frequência cada vez maior. Mortes não seriais, pouco espetaculares. **São almas que sobem e corpos que caem.**

A partir daí pode-se depurar um outro fato relacionado ao tempo, fundamental para esse filme: **o tempo do contato, do contágio pelo outro.** O único caminho possível para a realização desse trabalho foi um longo período de produção e a busca do estabelecimento de um relacionamento a relação prévio, anterior não só para o convencimento dessas pessoas para participar do documentário, como também para buscar um clima de uma sinceridade entre equipe e entrevistados.

Na instalação “Morte Densa”, o elemento fundamental é a parafina. Uma sala recoberta de branco. Uma tela com o mesmo cheiro de vela a que nos acostumamos em velórios. Sem a definição dos rostos – não existe tempo aqui para a compreensão das histórias individuais –, personagens falam fragmentos da violência cotidiana. **O tempo é a junção da fração de segundo que leva alguém a matar somado ao tempo de contemplação do visitante, que pode ficar por uma longa duração em contato com a instalação.**

### Sobre o tempo em “33”

Documentário longa-metragem. DV e 35mm. Direção Kiko Goifman. Uma produção de Jurandir Muller. Direção de Produção de Claudia Priscilla. Montagem Diego Gozze. Música Tetine.

*“Sou uma das poucas pessoas – se é que existem outras – comedidamente letradas que leva as histórias de detetives a sério”.*  
Dashieil HAMMETT

Fragmento de texto na primeira pessoa do singular  
Kiko Goifman

1968. Nasci em um hospital em Belo Horizonte e, como muitos bebês no Brasil, fui abandonado pela minha mãe biológica. Esse é o paradigma de meu primeiro longa-metragem, um documentário no qual procurei minha mãe biológica com a ajuda de entrevistas com detetives particulares.

Depois de anos de relutância resolvi fazer um trabalho que mostrasse minha intimidade. A busca da mãe se converteu em um tema mesmo sabendo que poderia não chegar a conhecê-la. O método da busca foi heterodoxo se pensarmos em um documentário. Fiz encontros com detetives, mostrei tudo o que sabia

da história e recebi dicas extremamente curiosas. São os detetives brasileiros que, sem muita tecnologia, pouca verba e muitas vezes formados por correspondência, invadem as vidas privadas em busca de provas de alguma coisa.

Não raro, tais detetives são ex-desempregados. Pessoas que tinham outras ocupações e que a “eterna” crise econômica brasileira fez com que buscassem o trabalho autônomo. Encontraram seus espaços de atuação em uma sociedade que permite a invasão da privacidade. A possibilidade de vigiar sem ser vigiado. Orgulhosos de suas deduções, encarnam seus personagens já no primeiro contato. Expõem uma imensa autoconfiança e se dizem capazes de resolver qualquer problema. Vaidosos, vários disseram que não gostam de mostrar seus rostos, mas concordaram em se expor neste documentário. Revelam a atitude ambígua do *voyeur* que também é exibicionista.

**Onde o tempo é fundamental nesse projeto?** O primeiro fato é a coincidência de datas que o originou. As filmagens aconteceram no ano de 2001, em que fiz 33 anos, e Berta Cudishevitch Goifman, minha mãe adotiva, nasceu em 1933. O fato mais singular e, portanto, mais importante do projeto reside em seu tempo passado, atualizado pela busca, em um momento de confronto entre memória e tempo real. Reviver um passado sobre o qual não possui lembranças é a poética do tempo em jogo.

O tempo também permitiu um certo pragmatismo ao enfoque. Passados 33 dias de início da busca, acabaram as filmagens. **O tempo é um imperativo.** Marcou aqui o fim do processo. É um princípio rigoroso, nada estético. 33 dias e fim. É como se fosse um rigor provocativo, radicalizando o processo de autoviolência que emerge na violação de uma história pessoal. Um subterfúgio, uma âncora.

### Sobre o tempo em O rito de Waleska

Projeto em Andamento – Longa-Metragem Documentário –  
Direção de Jurandir Muller e Eduardo Duó.

*“Quando um indivíduo se apresenta diante de outros, consciente ou inconscientemente projeta uma definição da situação, da qual uma parte importante é o conceito de si mesmo.”*

A Representação do Eu na Vida Cotidiana ERVING GOFFMAN

Fragmento de texto na primeira pessoa do singular  
Jurandir Muller

O corpo magro, adolescente, é despido. Os poucos pêlos, arrancados. A pele lisa, hidratada. O bico do seio, ainda minúsculo, tocado de forma delicada. Um passeio de salto alto e uma ligeira torção. **Dali em diante, não mais João. Sou Waleska.**

O “Rito de Waleska” é um documentário de longa-metragem captado em digital DV CAM e com o formato final em 35mm. Com duração aproximada de 80 minutos, tratará da transformação de um jovem em travesti. Esse documentário filia-se a um grupo de

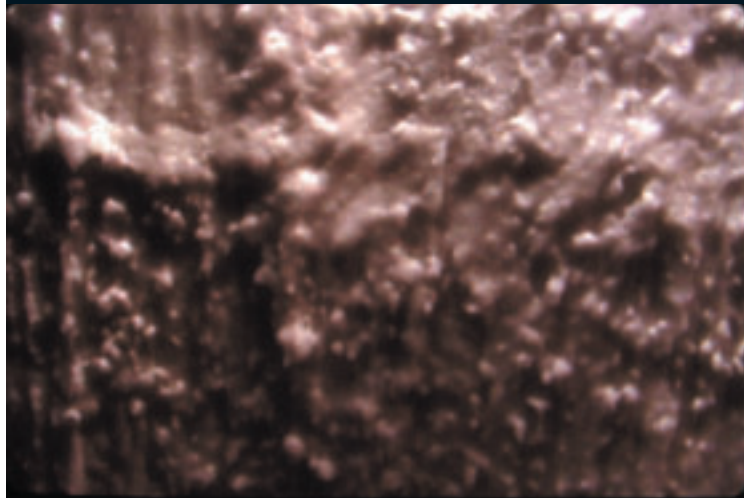
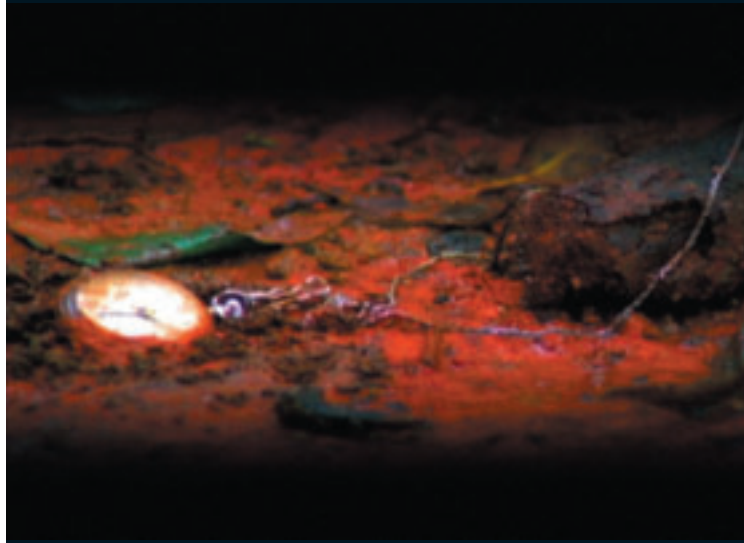
filmes nos quais a observação detalhada do cotidiano é fundamental. São previstos 18 meses de filmagem – tempo fundamental para a observação de um íntimo ritual de passagem. Os conflitos em jogo, a relação com a família, a negação das características hormonais masculinas, a construção subjetiva do futuro serão alguns dos aspectos abordados.

**O tempo aqui é fundamental.** 18 meses de filmagens para o estabelecimento de uma cumplicidade entre diretor e sujeito filmado. O lento acompanhamento das transformações do dia-a-dia. O período da adolescência já é tido como um momento de profundas alterações. Meninas e meninos deparam-se com mudanças que explodem por seus poros. A voz, os pêlos, o órgão sexual, o rosto, tudo se movimenta de forma rápida. A turbulência psicológica é também inegável. Novos amigos, a negação dos pais, o contato com outros grupos sociais. Bebida, droga, se não são utilizados, no mínimo, começam a fazer parte de conversas rotineiras. O sexo, a punheta, a ejaculação, a fome de carne e do toque humano. O documentário abordará esse período de modificações generalizadas a partir de seu extremo. Se todos os jovens sentem alterações fortes, aqueles que decidem pela transformação em travestis sentem isso de uma forma radical.

O travesti é, indubitavelmente, um personagem social por demais estigmatizado. Se parte da sociedade – em especial aquela que se autodefine por paradigmas de modernidade – demonstra respeito pelos homossexuais, os travestis continuam a sofrer discriminações inclusive por muitos gays. “Dragqueens” e transformistas são tolerados. Querem a farra ou são profissionais, imitadores. Os travestis não. O fato de muitos trabalharem com o corpo parece fazer com que aglutinem vários preconceitos em um único corpo: **trazem o estigma do homossexual, da prostituta, do corpo que “desafia as leis de Deus”.**

Apenas um jovem que está no momento de transformação. Ainda experimenta hormônios, silicone, examina seu corpo em busca de ocultar o que há de masculino. A escolha aqui, além de um personagem, é uma escolha no tempo. Elege-se um rito – o de transformação em travesti – e a busca de um acompanhamento do dia-a-dia faz-se fundamental. Seria ingênuo acreditar que um ritual de transformação como esse acontece em um dia, uma semana, um mês. Daí a importância concreta desse projeto de uma longa duração de captação de imagens. Dessa forma, o documentário aqui se afasta completamente do sentido de uma reportagem televisiva. **O tempo surge como um elemento importantíssimo, uma condição *sine qua non*.** Durante esse período de um ano e meio, muitas mudanças – físicas e psicológicas – estão em jogo e o documentário trata dessas mudanças.

Um documentário pode ter como objeto um grupo ou um indivíduo. A proposta é ter como objeto a ação do tempo em uma pessoa. É possível, então, verticalizar. Essa opção foi feita na medida em que parece ser mais significativo o esforço de uma imersão do que a composição de um painel superficial. Não se trata de um panorama sobre a situação de travestis brasileiros, mas de aproveitar toda a densidade que um mergulho no tempo pode oferecer.



## Sobre o tempo em 3 edifícios

Projeto em Andamento – Pesquisa Fundação Vitae - Longa-Metragem Documentário – Direção de Jurandir Muller

*“Os edifícios antigos não nos pertencem. Em parte, são proprietários daqueles que os construíram; em parte, das gerações que estão por vir. Os mortos ainda têm direitos sobre eles: aquilo por que se empenharam não cabe a nós tomar. Temos liberdade de derrubar o que construímos. Da mesma forma, o direito sobre obras a que outros homens dedicaram a vida para erigir não desaparece com suas mortes”.*

John RUSKIN, na epígrafe de O EDIFÍCIO, de Will Eisner

Fragmento de texto na primeira pessoa do singular

Jurandir Muller

Como documentar o tempo (no singular), a duração e as diversas temporalidades que impregnam as (des) estruturas urbanas? Essas são as questões fundamentais que orientam a pesquisa – de tema e linguagem – deste documentário. O cenário inspirador desta pesquisa do documentário é o filme “Soberba”, de Orson Welles. Uma ficção que possibilita entender o **aumento do ritmo urbano** e como o homem – “senhor de sentimentos” – se enquadra dentro dessa aceleração. A **velocidade** do deslocamento aumenta de forma absoluta na virada para o século XX e de forma generalizada nos últimos 100 anos. Em “Soberba”, de um lado está o amor de uma mulher pelo construtor de automóveis e, do outro, a luta do filho que não aceita esse novo modo de deslocamento. Ao fundo, a busca de um homem pela nova forma de **acelerar o movimento/tempo**, vivenciando um amor platônico de décadas.

Esse documentário – em fase de pesquisa – prevê **uma “leitura” do tempo em três edifícios** que em determinado momento – embasados em posturas de **modernidade** – abrigaram o sonho do crescimento. Hoje lutam – não só eles, mas, a própria cidade – por sobreviver diante de uma única possibilidade que é dada à matéria: sua constituição física. Massas, de difícil remoção, que insistem em povoar uma paisagem em transformação.

A proposta da arquitetura modernista – no Brasil e exterior – foi a construção de edifícios altos e robustos o suficiente para constituírem micro-cosmos de uma cidade também moderna. Situações de **“contaminação”** entre moradias de alto luxo e “quarto e sala”. Dessa forma, a questão central do documentário é a discussão da **ação do tempo no espaço urbano**. Documentar a cidade – por sua velocidade, pela lógica de construção e destruição, por sua escala – constitui-se em desafio permanente para realizadores que operam com suas **máquinas de imagens em metrópoles**, buscando pistas para esta ampla tarefa. No projeto estão sendo focalizados três edifícios como *locus* de investigação. Funcionam como **metonímias**. Partes da cidade que – ao terem sua arquitetura e cotidianos interpretados – proporcionam uma compreensão relativa dos conceitos da totalidade urbana. **Edifícios que serão pesquisados:** São Paulo – Edifício COPAM / Belo Horizonte – Edifício JK / Rio de Janeiro – Conjunto

Residencial Pedregulho. Uma das tarefas desse documentário é entender as alterações temporais nesses espaços. Como o urbano se movimenta e como tais alterações expressam o **tempo**? Serão procurados **antigos moradores** que conviveram com as modificações. O **tempo vertical** impresso física e simbolicamente em apartamentos e pessoas que se acumulam. As mudanças de rotinas, **as fraturas e estrias urbanas** expostas em vidas e lugares.

O tempo abordado aqui – em todos os trabalhos – é aquele que não cura as feridas, mas as provoca. O tempo esgarçado, do encontro não mais impossível. Químico, eletrônico e digital. Tempo nas peles e em prisões. Na busca da morte e na origem. No sujeito e na cidade. Linear e arreganhado. O tempo como método. A memória e o tempo da contaminação.

<sup>1</sup> Outras versões deste artigo – com um número menor de trabalhos – foram apresentadas em: “Mídias e Artes: Desafios da Arte no início do século XXI”, organização Ana Barros e Lúcia Santaella. Editora Unimarco, São Paulo, 2002 e em “Cinemas d’Amerique Latine” No. 13, ARCALT, Presses Universitaires de Du Mirail (PUM), Toulouse, França, 2005.

## Biografia

### JURANDIR MULLER E KIKO GOIFMAN

Jurandir Muller é artista e documentarista, foi coordenador do setor de vídeo do Elétrico Cineclube (São Paulo) e é o criador e diretor da produtora Paleo TV, dedicada a projetos culturais na área de cinema e vídeo. Seu documentário Olhos Pasmados foi convidado para o Pacific Film Festival (Califórnia, EUA, 2001). Com Kiko Goifman realizou documentários, sites, cd-roms, performances e videoinstalações [ver abaixo].

Kiko Goifman é antropólogo, formado pela Universidade Federal de Minas Gerais e mestre em multimeios pela Universidade de Campinas, São Paulo. Junto com Jurandir Muller realizou diversos documentários, sites, cd-roms, performances e videoinstalações. As obras trabalham questões ligadas à antropologia e sociologia urbanas, com ênfase na violência e todo seu espectro de desagregação social. Em 1998 lançaram o cd-rom Valete em Slow Motion: A Morte do Tempo na Prisão, que trata de detentos e o tempo na prisão. Foi escolhido pelo Grand Prix Mobius como o melhor cd-rom e comprado pelo Centre George Pompidou em Paris, França, como obra de arte. É diretor dos documentários Morte Densa (2003, co-dirigido por Jurandir Müller), que integrou a competição oficial do Festival de Locarno, e Tereza (1992, co-dirigido por Caco Souza), vencedor de diversos festivais. O artista participou das 24ª e 25ª Bienais de Artes de São Paulo.

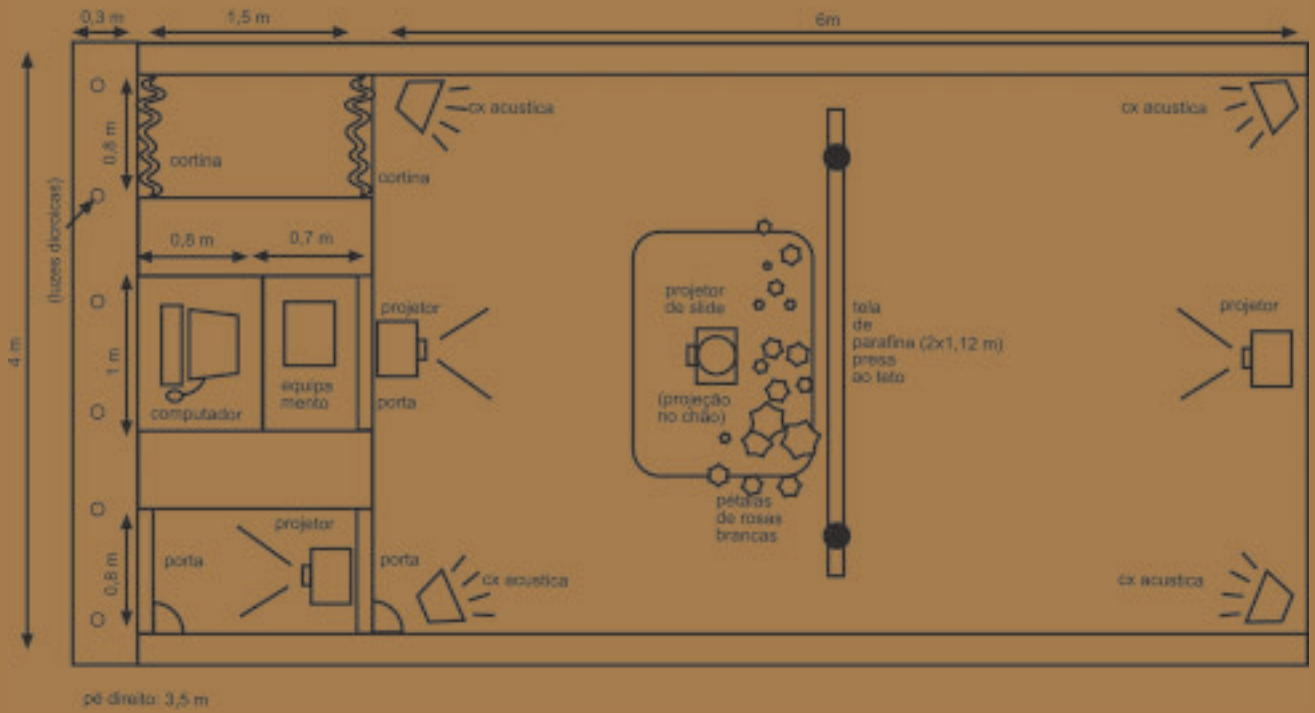


Foto: Raimundo Bandeira de Mello



# Lucas Bambozzi

## O Tempo Não Recuperado

O Tempo Não Recuperado é o resultado de uma busca de imagens videográficas em um arquivo pessoal transpostas para formatos de narrativa não-linear e interativa. Com veiculação via web e em formato DVD, o trabalho foi conduzido de forma a permitir novos sentidos e configurações às imagens existentes, resgatando vestígios dos propósitos originais que motivaram a captação dessas imagens.

As sequências constituem registros fragmentados de uma memória fugidia e dispersa e compõem no conjunto um retrato extensivo e aberto do autor ao longo do tempo.

Partindo de um acervo de imagens em vídeo formado ao longo de cerca de quinze anos, registradas com propósitos variados e em suportes distintos, alguns beirando a obsolescência, o proponente pretende viabilizar um percurso imersivo e analítico em seu próprio universo visual, proporcionando uma experiência única de vasculhamento de emoções, sentimentos e conceitos impressos nas imagens arquivadas. (LB)

### Ficha técnica

Formatos existentes: DVD, web e videoinstalação para 5 projetores de vídeo

Duração linear aproximada: 60 minutos

Criação e direção: Lucas Bambozzi

Desenvolvimento tecnológico: Fábio Massui Seiji







# Realidade - Intimidade Por que realidade? (isto é real?)

## Lucas Bambozzi

### Diário eletrônico indexa a vida do usuário em fotos

A Microsoft está desenvolvendo um tipo de diário fotográfico, chamado SenseCam, que consiste de uma pequena câmera, usada como um pingente, que captura eventos durante o dia todo. Ainda em fase de arquétipo, o aparelho foi mostrado durante o TechFest – a reunião anual da Microsoft, quando novos produtos são apresentados. Outro projeto introduzido este ano pela Microsoft foi um cartão de identidade contendo um chip com a foto do rosto do dono. Este rosto pode ser comparado com outras fotos em um banco de dados para confirmar a identidade do usuário. (Folha On-Line, 03/05/2004)<sup>1</sup>

### Coisas bacanas de que você ainda não sabe que precisa

A SenseCam, considerada um tipo de diário visual, foi desenhada para ser usada em volta do pescoço. Ela pode colher imagens quando há movimentos abruptos, alterações de temperatura, variações de luz e mesmo mudanças nas batidas do coração do usuário, capturando momentos de alegria ou tensão na vida de cada um. A Microsoft também sugere que o diário pode ajudar as pessoas a reconstruir cenas, lembrando onde um objeto foi esquecido ou registrando momentos especiais como um jantar agradável. O diário é capaz de tirar 2.000 fotos automaticamente e funciona 12 horas por dia. As imagens poderiam ir então para um dos bancos de dados de diários digitais que os pesquisadores estão desenvolvendo. De acordo com o time de pesquisadores da Microsoft, futuras gerações da SenseCam poderão capturar áudio e, possivelmente, ritmos cardíacos e outros dados fisiológicos. (USA Today.com, 03/04/2004)<sup>2</sup>

Considere a atual inundaç o de engenhocas sedutoras, cheias de promessas de eliminar dist ncias entre o real e suas representaç es, trazendo o ideal de uma intimidade f cil e segura. Elas trazem a perspectiva de registrar na nossa mem ria

todos aqueles pequenos detalhes e ternos momentos que provavelmente ir amos esquecer.

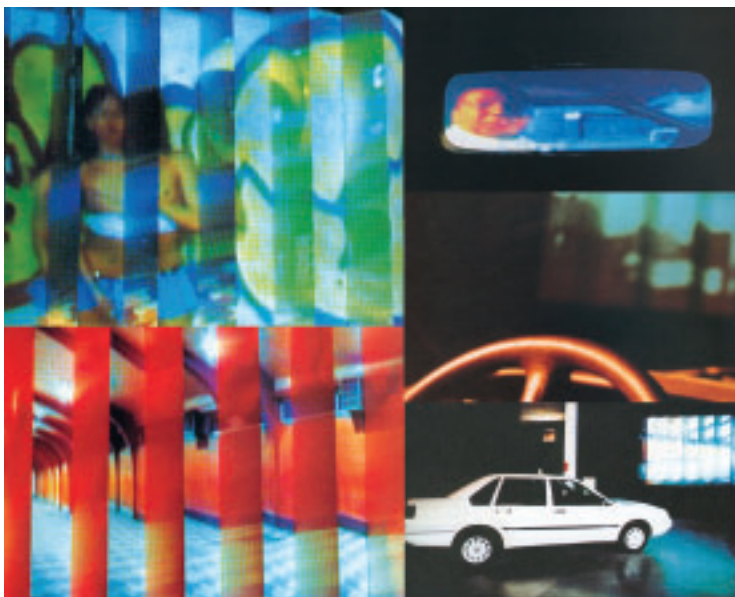
Tecnologias  timas est o realmente mudando o nosso mundo. As fronteiras entre p blico e privado est o se apagando sob a influ ncia das novas tecnologias digitais, desde os celulares aos computadores que se pode vestir, desde a m dia t til aos instrumentos de comunicaç o instant nea.

A noç o de que a privacidade est  se tornando um conceito inst vel e vol til   experimentada quando ela   contrastada com a rede de conex es sugerida pelas tend ncias de comunicaç o da vida contempor nea. Ser  que ainda podemos pensar na intimidade como um terreno de prazer, proximidade, fruiç o ou apreciaç o?

Intimidade, privacidade e realidade est o fortemente ligadas a uma s rie de circunst ncias. Por m, tais definiç es est o severamente gastas, demandando cuidadosas reconceitualizaç es. Seja sob a influ ncia do virtual ou n o, uma s rie de ocorr ncias sugere a “realidade” como um mero discurso, algo forjado como “sendo real” (com est ticas travestidas do que   “real”) mas, ainda assim, busca na realidade mais rasa a ess ncia das mercadorias, produtos e serviç os.   tamb m claro que a realidade  , na sociedade ocidental contempor nea, fortemente influenciada pela esmagadora abund ncia de imagens produzidas todo dia pela m dia.

Os conceitos de real versus realidade h  muito provocam debates filos ficos sobre como chegamos a conhecer esta realidade e como ela pode ser autenticada como “verdadeira”.

A cr tica e psicanalista Suely Rolnik reserva a palavra “realidade” para atuais formas de exist ncia, tanto subjetivas como objetivas, “realidade como foi formatada e estruturada” (2004:



Taxidermia outdoor, de Lucas Bambozzi

13]. Consequentemente, Rolnik define o “real” como “algo mais amplo e talvez menos tangível, que vivemos como uma experiência do sensível”. Algo que já está sendo experimentado, embora não tenha sido previamente expressado, nas atuais formas de realidade e suas representações, vindo mesmo a conflitar com elas. “Esta fricção se torna subjetiva porque não captamos o mundo apenas através da percepção, que recebe formas que traduzimos como representações; também captamos o mundo como um campo de força que afeta nosso corpo” (p.13). Nesse caso, “o mundo se torna subjetivo através de sensações” (p.13). “O real seria então “algo como um campo de força que afeta a mente e o corpo, algo intenso e não tão perceptível” (p.13). Nesse sentido, a realidade seria suscetível a representações, enquanto o real seria traduzido muito mais através das sensações.

Se entendermos que as sensações são mais possíveis de serem expressas, não exatamente representadas, criar-se-ia então uma fenda: o que tem sido usado para representar a realidade pode não ser uma maneira eficaz de tornar-se parte da realidade comum.

Ao longo de 2004, durante quatro meses, eu participei de encontros semanais com artistas de vários horizontes de experiência, todos envolvidos em ações urbanas no Brasil. Compartilhando visões sobre a arte, a vida pública e a realidade, um dos objetivos dos encontros era produzir uma declaração coletiva para ser publicada na *Parachute Contemporary Art Magazine*<sup>3</sup>. A primeira questão (questões eram descritas como “vetores”) abordada pelo artigo eram os conflitos entre o que é real e o que é realidade:

Realidade: aquilo que é estabelecido e legitimado, ainda que não necessariamente legítimo.

Real: o que carrega aquilo que leva à produção de sentido,

imprimindo-se legitimamente na realidade; subjetivamente manifestado como urgência.

Realidade/Real: à medida que as pessoas permitem que as urgências que as mobilizam em suas relações com o mundo venham à tona, elas têm uma sensação de conquista e colaboração na construção do espaço público. (Bambozzi et al. 2004: 110)

A fim de ilustrar estas colocações iniciais, seria válido oferecer uma série de exemplos de manifestações artísticas, culturais e comerciais (tão diversas quanto possível) que corroborariam esta “idéia” ou “discurso” da realidade. São formas de representação que, de certa forma, evidenciam esta presumida procura da realidade. Como se tal abordagem da realidade (em alguns casos apenas a pele, a realidade mais aparente) pudesse levar-nos a tocar a verdade que anseia pelo real.

### Uma síndrome

A publicidade há muito se apropriou de uma estética supostamente documental, baseada na “realidade” ou na legitimidade oferecida pelos fatos reais – como em testemunhos colhidos com câmeras trêmulas, criando sintaxes da “precariedade que se pretende verdade”. O design se inspira na autenticidade de coisas populares e espontâneas, letras manuscritas imperfeitas, caligrafias e fontes toscas.

Os *weblogs* são um fenômeno claro inspirado na realidade, capaz de dar poder ao ponto de vista “comum”. Autênticos na medida em que sugerem uma descentralização do pensamento institucionalizado, eles foram, durante a Guerra do Iraque, por exemplo, as fontes mais confiáveis de informação, um registro direto do sofrimento de civis e populares feridos.

Mesmo no campo das imagens de síntese, ou em games onde, potencialmente, a realidade não se impõe como convenção

estrutural, como pré-condição “diegética” ou técnica, mesmo aí se tomam emprestados não apenas uma estética, mas também conceitos e situações da realidade que servem de base para toda uma geração de games. Em muitos deles, o avatar não é mais um super-homem e sim um cidadão comum, não mais um membro de uma classe especial e sim um oprimido.

*Vagamundo*<sup>4</sup> de Ricardo Zuñiga (Guatemala/USA) é um game que reflete as dificuldades e preconceitos sofridos por imigrantes latino-americanos vivendo em Nova York. O usuário deve se esforçar para conseguir trabalho ilegal e ser socialmente incluído na cadeia produtiva. Existem games em que o usuário é convidado a experimentar a condição de uma pessoa negra tentando construir uma vida digna na situação incerta imposta pela dura realidade. O “simulador de realidade” *The Sims* tornou-se um fenômeno de vendas oferecendo uma série de situações absolutamente triviais. No topo da experimentação com sistemas wi-fi encontra-se o grupo britânico Blast Theory<sup>5</sup>, com “jogos” como *Can You See Me Now?* (2001) e *Uncle Roy All Around You* (2003). Personagens reais recebem informações via celular, GPSs e aparelhos portáteis, cumprindo tarefas que envolvem complexas trocas de informação entre usuários online e outros que estão pelas ruas, configurando assim uma espécie de ambiente híbrido, um sincronismo de situações e espaços virtuais e reais, sempre em conexão absoluta com a vida pública e urbana contemporânea<sup>6</sup>. Games com celulares em locações parecem ser a onda do momento. O game *Navigate the Streets*<sup>7</sup> pode ser jogado em várias cidades do Canadá. O *Pac Manhattan*<sup>8</sup> foi desenhado por estudantes de pós-graduação do Interactive Telecommunication Program (ITP), da NYU, para ser jogado nas ruas em torno da Washington Square, em Manhattan. Os participantes recebem instruções enviadas via telefone celular por jogadores na sala central de controle. Existe um módulo para download, permitindo que pessoas em outras cidades desenvolvam seus próprios games.

No campo do cinema, estatísticas das salas de exibição confirmam a emergência de um extraordinário interesse em filmes documentais e narrativas centradas na realidade, detectadas como um fenômeno em expansão no terreno audiovisual nos últimos 10 anos. Festivais como É Tudo Verdade<sup>9</sup>, Cinéma du Réel, Fid Marseille<sup>10</sup> e IDFA Amsterdam<sup>11</sup> não apenas alimentam este circuito mas são também resultado de um contexto de efervescência em torno destes formatos. As dificuldades técnicas dos pesados equipamentos cinematográficos supostamente limitavam o contato com a realidade de uma forma menos intrusiva. Ao mesmo tempo, era um obstáculo que impedia mais cineastas de lançarem-se na aventura de registrar as pessoas e o mundo ao seu redor. Agora, a vida não é apenas fisgada subrepticamente mas também existe uma explosão de filmes “baseados na realidade”, com repercussões na quantidade mas também na qualidade e multiplicidade do olhar. Da mesma forma que as primeiras câmeras da Kodak possibilitaram o registro de toda estátua e todo lugar turístico ao redor do globo, a pequena câmera de vídeo, associada com recentes tecnologias de transmissão, tem oferecido um fluxo de

todos os impulsos de extroversão, sinceridade e idiotice do comportamento humano.

Esta produção busca conexões entre tecnologia, fenômenos de mercado e estratégias de linguagem capazes de oferecer um vislumbre de um mecanismo que conspira para a existência de algo que o crítico Jean-Claude Bernardet chamou de “a esfera documental”<sup>12</sup>, que se constituiria acima de tudo pela progressiva mediação da realidade pelos atuais mecanismos da produção cultural. Formalmente constituídas, fabricadas ou simplesmente reveladas, estas versões da realidade hoje em dia sobrepõe-se ao “real” não mais como “espetáculo”, mas como janelas abertas, como um fluxo estético, como uma linguagem.

Acompanhando-se os desenvolvimentos ocorridos em toda a mídia, em todos os formatos e gêneros em torno, a idéia de uma metáfora baseada no documentário também se expandiu, alcançando outros campos de exploração do sensível, da subjetividade, da enunciação do processo e da impossibilidade de isenção diante do real.

É verdade que a tecnologia digital potencializou exacerbações e formas radicais de captura da realidade. Em circuitos de vídeos alternativos, mais além das salas escuras de cinema, podemos ver a realidade e os documentários expandindo seus domínios, por exemplo, como o registro de ações de intervenção direta na realidade. Finalmente, numa avenida de duas mãos, o vídeo digital associado ao potencial das redes telemáticas oferece a perspectiva de uma produção descentralizada e autônoma explodindo em todas as direções. Os números de vídeos que registram e fortalecem ações, intervenções, protestos, eventos políticos e sociais “inspirados” por tortuosos movimentos pró-globalização, pelas rachaduras do capitalismo ou por estratégias de expansão ideológica tem sido imenso. A profusão e a potência deste formato “instantâneo”, potencializado e acolhido por centros de mídia independente [*indymedia*] ao redor do mundo, age deliberadamente contra o fluxo de um ultrapassado caminho ético documental, ao buscar na verdade a mudança da própria realidade que retrata.

É em nome das tecnologias digitais que os hábitos dos consumidores estão se expandindo, o que se reflete em meios de acessar cultura. Nas artes e nos campos que se intersectam através de uma gama de diferentes mídias, vemos a proliferação de experiências que evidenciam a urgência do real. Pode-se experimentar isso em jornais, em programas de tevê, em livros ou na internet, o que indica que algo está acontecendo diferentemente.

Tendo a acreditar que existe uma inegável euforia em torno das dores do cidadão comum, com um interesse incomum sobre a vida “comum” das coisas mundanas. Existe uma profusão de e-mails que prometem informar segredos sobre os vizinhos, sobre a doença de uma pobre menina de sete anos, sobre coisas “comuns” que nunca merecem a atenção de ninguém mas que, uma vez disponíveis, começam a exercer uma perversa e irresistível fascinação.



Kitchen, de Lucas Bambozzi



Vagamundo, de Ricardo Zuñiga

Mencionando ligeiramente os já cansados *reality shows*, vale observar que eles foram inicialmente estimulados pela miniaturização das câmeras, pela introdução do infravermelho em modelos baratos, e depois reforçados pela explosão das webcams, pela evolução da internet e pelas bandas largas. Eles chegaram ao lugar que ocupam hoje, acima de tudo, pelo uso de linguagens estratégicas que tem o poder de transformar algo falso numa idéia de verdade.

### Uma residência dentro do real

Ainda mais presente na minha caixa eletrônica de correio, o universo do *spam* simula fatos que se pretendem realidade. Na verdade, é na rede que os exemplos são mais incessantes. *Reality sites* de pornografia [o Google cria uma lista de 2.710.000 deles em menos de 0,06 segundos] é uma categoria toda nova, simulando situações do imaginário popular em suas mais diretas manifestações: estupros em grupo, adolescentes que fazem sexo por dinheiro, parceiras sexuais trazidas da rua, garotas latinas, filmes de estupro, vizinhas safadas, garotos e garotas bêbadas, etc. “Novas tendências” incluem furos de reportagem mostrando mulheres iraquianas sendo violentadas por soldados americanos, propostas indecentes, abordagens diretas nas ruas, colhidas por micro-câmeras, a mulher do vizinho em poses convidativas, em suma, tudo parece convergir em uma série de situações, verdadeiras ou não, mas todas buscando a todo custo “parecerem reais” como a “realidade”.

São tantos casos de ficção travestida de documentário e ainda assim queremos mais *reality shows*, continuamente introduzindo na nossa cultura a sintaxe do *fake*. Há alguns anos, um anúncio chamou minha atenção:

#### Turistas podem comprar “pacote de férias sem-teto”

*Instituições de caridade acusam companhia holandesa de trivializar os sem-teto*

*A empresa Kamstra Travel, da cidade de Eemshaven, ao norte da Holanda, está oferecendo a turistas a oportunidade – ao custo de*

*300 libras – de viver como mendigos nas ruas de Londres, Paris, Bruxelas, Praga e Amsterdam.*

*Como parte do pacote, eles recebem bilhetes para o vôo de volta, são distribuídos pelas cidades em pequenos grupos na companhia de um guia e levados a cuidar de si mesmos, sem nenhum dinheiro, por três noites.*

*Os turistas em férias recebem um saco de dormir, além de um instrumento musical ou material de desenho com o qual devem tentar conseguir algum dinheiro. Apenas na quarta noite eles recebem alimentação e acomodação, embora os turistas que acharem tudo muito difícil podem ir para um hotel a qualquer momento.*

*O presidente da Kamstra, Bert Ganssens, que disse ter vivido como sem-teto em Paris, há 12 anos, declarou que o pacote de férias seria uma “aventura criativa” para pessoas de negócio, algo que as faria mais fortes e mais sociáveis.*

*Uma porta-voz da força policial de Londres avisou que os turistas poderiam ser presos. Ela disse que o conceito de “turistas mendigos” era, no melhor dos casos, “de muito mau gosto e, no pior dos casos, poderia ter sérias consequências”. [CNN.com, 28/09/2001, 8:14, Peter Wilkinson]<sup>13</sup>*

A partir deste contexto, destacam-se várias conjecturas há algum tempo. Por exemplo, a de que a “realidade” é uma moda do momento. A conclusão é de que a idéia de realidade teria sido introduzida em campos onde menos se suspeitaria, muito além daqueles já mencionados.

O apelo de marketing tem a ver com a existência de demanda. Notícias como esta podem nos levar a pensar várias questões: a necessidade de experimentar “outras realidades”, a necessidade de conscientização sobre a “realidade”, a necessidade de entender o que é viver a vida do outro, relacionar-se com as pessoas de forma diferente, a necessidade de eliminar os mediadores (pelo menos temporariamente) como forma de relacionar-se mais fortemente com a cidade.

Tais considerações também sugerem que, de fato, o elo entre a vida e a realidade foi quebrado, como se a realidade estivesse “fora”, separada de nós. Como se nossa posição fosse irreal e precisássemos nos proteger a maior parte do tempo. Conectando este fenômeno com as novas tecnologias móveis, podemos estabelecer elos com um tipo de rede emergente que não é virtual nem real e combina novas tecnologias que fazem possível a comunicação instantânea com a vida pública e urbana presente.

### Realidade portátil

Recursos introduzidos por recentes aparelhos portáteis como *palmtops*, conexões *bluetooth* e vários serviços associados a celulares, como mensagens SMS, EMS e MMS, são exemplos deste espaço híbrido que mescla realidade e espaços virtuais.

O pretexto inicial de aproximar as pessoas e a premissa louvável de colocar o indivíduo em comunicação e contato íntimo com o outro são também eventos de marketing sugerindo novas configurações de palavras como “intimidade” e “privado”. A diferença, com as tecnologias portáteis, é que estes sistemas são “locais”, imersos no ambiente público, onde supostamente aprimoram a experiência da “realidade”.

“*Smart mobs*” é uma entre as manifestações culturais que dependem da tecnologia e acontecem nos espaços públicos. O termo foi introduzido por Howard Rheingold em referência a práticas de “enxame”, “conduzidas por indivíduos capazes de agir juntos sem se conhecerem uns aos outros. [...] Eles criam um tipo de rede dispersa e temporária usando aparelhos portáteis de comunicação e computadores pervasivos – microprocessadores baratos encontrados em objetos e ambientes do dia-a-dia.” (2002: 12). Estas práticas podem ser identificadas como ações hedonistas, como performances sem sentido, como as “*flash mobs*”, culminando em enxames instantâneos, ou podem ter intenções artísticas ou ativistas.

O termo “portátil”, quando relacionado a telecomunicações, merece atenção. “Ao invés de descrever a instância tecnológica [celular], ele encapsula a noção de mobilidade” (Diamond 2004: 17). Matt Locke, teórico britânico e atual diretor da BBC Imagineering, descreve esta mobilidade como “zonas íntimas temporárias” (em inglês, “temporary intimate zones”, ou TIZs) que os usuários portam consigo. Isto se oporia à sugestão da companhia telefônica de que os usuários querem ter acesso a toda informação, todo o tempo. Ao invés disso, Locke sugere que as tecnologias portáteis “sejam usadas para conectar indivíduos a outros indivíduos, marcando espaços pessoais e construindo identidades coletivas que não são geográficas mas podem também ser realizadas em termos geográficos” (p.16).

Mas que tipo de trabalho de arte emerge destes sistemas? Agir em zonas de conflito com o outro, em zonas marginais e desprotegidas, em situações não-institucionais, já é uma indicação de que algo diferente está acontecendo no sistema da

arte, e não foi uma tendência ditada por curadores ou galerias. Estes trabalhos não jogam exatamente com o sistema da arte, mas sim com a realidade e suas complexidades.

### Urgências (arte baseada na realidade)

Em abril de 1981, atendendo a meu pedido, minha mãe foi a uma agência de detetives. Ela os contratou para me seguirem, para reportarem minhas atividades diárias e para fornecerem evidência fotográfica de minha existência.

Sophie Calle, “The Detective” (1981)<sup>14</sup>

Na produção artística contemporânea, a relevância da “realidade” forja um cenário multifacetado. Antes de analisar trabalhos de arte específicos que desafiam a tecnologia portátil, parece-me necessário relembrar algumas referências que conectavam realidade e identidades [tanto individuais quanto coletivas]. Devemos levar em consideração o aumento de práticas de intervenção urbana ou ativismo da mídia, que evoluíram de uma suposta confluência entre o pensamento político que usa a arte como estratégia e a arte que se lança no real com a urgência de uma ação. Em ambos os caminhos, o real se revela um campo de poder, o lugar de embate de um tipo de arte que se manifesta através do seu contexto. Coletivos do mundo inteiro deixaram a marca de suas ações no tecido imediato da sociedade. O fenômeno de coletivos artísticos colados no verdadeiro ativismo pode dar uma visão de quão imersa na realidade está a produção de arte contemporânea. Sara Diamond se refere a esses coletivos como uma rede que mapeia vários pontos, incluindo aqueles em outros planos temporais. “Mapas de ativismo estão, de fato, na quarta dimensão, com fios que retrocedem no espaço e no tempo ao invés de movimentos lineares (2004:23) para frente”<sup>15</sup>. Recentes projetos do grupo The Yes Man, envergonhando organizações pró-globalização, ou o desmantelamento de sites de produtores de alimentos transgênicos (RTMark), bem como a proliferação de websites de paródia, tem se tornado a marca registrada do conflito entre a arte e a necessidade de ação no universo do real. Brian Holmes, um dos pensadores mais atentos desses movimentos, sugere que a realidade, a estética política e esses “eventos artísticos” estão todos conectados. “Será que o ‘filme’ de Seattle, de Praga, e assim por diante, começou aqui, com estes eventos ‘artísticos?’” (2003a: 6). Citando Jacques Rancière<sup>16</sup>, ele observa o grau de deslocamento que alguns destes trabalhos-manifestos podem produzir, “transformando o ordinário em beleza, como um resquício de verdade” (p.5).

O confronto com a verdade, a fricção com a realidade, tem sido o *leitmotif* de um número de coletivos e artistas que lidam com intervenções e trabalhos capazes de produzir conscientização, e tem sido veiculado em slogans de coletivos ao redor do mundo.

O slogan “Não somos mais-valia, temos valor” (“We’re not surplus, we’re a plus”) foi usado pelo grupo de arte política *Ne Pas Plier* para protestar contra o desemprego na França. O slogan “Onde Está o Horizonte?”, usado pelo grupo *Contra-Filé*, pôde ser



Cubo: intervenção urbana na Praça da Sé, São Paulo, com a participação de Lucas Bambozzi



Surrender Control, de Matt Locke

visto em passagens subterrâneas em São Paulo. “Algumas coisas você jamais ficará sabendo pela mídia” foi uma provocação impressa do grupo Formigueiro<sup>17</sup>, colocada em postes de eletricidade ao longo da Avenida Brasil, em São Paulo (uma cidade que tem sido suporte e inspiração para várias ações deste tipo). Semelhante ao que acontece com o *grafitti*, Holmes sugere que estas inscrições na realidade, distanciadas do óbvio, pode adquirir o potencial de enunciado de um hieróglifo, uma pista para se entender a arte produzida neste tempo (2003: 2).

Ampliar as fronteiras de qualquer meio sobre o qual trabalham é um dos objetivos do grupo 0100101110101101.org<sup>18</sup>. Um de seus projetos recentes, *Nike Ground – Rethinking Space*, levou mais longe as consequências de lidar efetivamente com os espaços públicos. O grupo conseguiu montar ilegalmente uma *infobox* de 13 toneladas numa praça [Karlsplatz] em Vienna. Brian Holmes relata a história:

O imponente contêiner com paredes de vidro distribuía uma entusiasmada e estranhamente séria proposta de rebatizar a praça histórica de “Nikeplatz”, com a instalação de uma gigantesca escultura do “swoosh” vermelho bem no centro. Um dos textos dizia: “Imagine isso: repensar o espaço. Ter a chance de redesenhar a cidade em que você vive... É o Nike Ground! Este projeto revolucionário está transformando e atualizando o seu espaço urbano. A Nike está introduzindo sua marca legendaria em praças, ruas, parques e avenidas: Nikesquare, Nikestreet, Piazzanike, Plazanike ou Nikestrasse vão aparecer em importantes capitais nos próximos anos...”<sup>19</sup> Os moradores ficaram ultrajados e um furor irrompeu na imprensa; a Nike ameaçou abrir um processo mas depois desistiu das acusações. Como explicou uma porta-voz da 0100101110101101.org<sup>20</sup>: “Neste trabalho queríamos utilizar a cidade inteira como cenário de uma imensa performance urbana, uma espécie de show teatral para uma platéia/elenco desavisada. Queríamos produzir uma alucinação coletiva capaz de alterar a visão que as pessoas têm da cidade, de uma forma total e imersiva.” (Holmes, 2004: 12)

Outro trabalho do grupo, *Bienalle.py*, foi criado tanto como um vírus de computador quanto como um trabalho de arte, concebido para a 49ª Bienal de Veneza. O vírus foi apresentado publicamente e espalhado no primeiro dia de exposições (em junho de 2001). *Bienalle.py* virou manchete dos noticiários, transformando-se em uma performance sem precedentes, um

controvertido trabalho de arte revelando como a histeria da mídia pode ser teoricamente provocada<sup>21</sup>. A Symantec Corporation, líder mundial em tecnologia de segurança para a internet, acompanhou a epidemia do vírus, detectou o *Bienalle.py* e começou uma caçada. Eva, a porta-voz do grupo 0100101110101101.org, disse então: “Como parte de uma organização que produz arte, minha única responsabilidade é a de ser irresponsável”.

A proposta aqui é pensar de que forma estes trabalhos podem nos dar pistas sobre como a realidade tem gerado preocupações na esfera da arte e como a arte tem respondido a esta realidade.

Outros projetos de net-art como *Technologies to the People*<sup>22</sup>, do artista espanhol Daniel Garcia Andujar, Mejor Vida Corp<sup>23</sup> e *Mejor Vida Biotech*<sup>24</sup>, da artista mexicana Minerva Cuevas, tem criado ocorrências igualmente subversivas ao produzir eventos que lidam diretamente com esta fricção entre a realidade ou com a emergência de interfaces estéticas que fazem uma ponte entre o mundo real e o virtual. Sempre redirecionando a navegação do usuário para links externos, estes trabalhos produzem a sensação de que aquilo que acontece em sessões online não é dissociado daquilo que acontece na vida “real”.

Direcionando o leque de exemplos mais para o lado das tecnologias íntimas, vale mencionar *Surrender Control* (2001)<sup>25</sup>, um texto interativo do artista britânico Matt Locke (produzido quando ele encabeçava o The Media Centre, em Huddersfield, UK). Em *Surrender Control*, os participantes se inscrevem mandando uma mensagem de texto SMS para um número anônimo de telefone, publicado em anúncios de revistas e panfletos junto com a provocação “Você quer perder controle?”. Se a resposta fosse “sim”, isto iniciava uma série de quarenta mensagens de texto completamente anônimas, começando com sugestões suaves do tipo “Pense em viajar” e progredindo para coisas mais arriscadas e instruções risivelmente inaceitáveis como “Olhe nos olhos de um estranho” ou “Diga algo inesperado”. O jogo vai ficando mais acirrado e as mensagens passam a exigir ações mais físicas, mandando os usuários tocarem duas pessoas ao mesmo tempo, ou seguirem alguém banheiro adentro. Depois de dez dias deste estranho diálogo íntimo, a série de desafios termina com uma mensagem que manda o usuário esquecer tudo que experimentou.

Houve reações furiosas a este projeto:

*Uma idéia ridícula e triste. Qualquer um que participe deveria se envergonhar.* Steve, Inglaterra<sup>26</sup>.

*Isso é uma maluquice e não passa de um truque cínico das companhias de celular para ganhar dinheiro.* Kim Martin, Reino Unido<sup>27</sup>

*Isso parece uma perda de tempo. O que eu ganharia com isso?* James B, Inglaterra<sup>28</sup>

*É apenas um passo a mais para aqueles que não sobrevivem sem seus chats diários, sem telefonemas e mensagens de voz gerenciando a sua existência. Minha única preocupação é o nível de “controle” que isso pode ter. Jogos perigosos podem acontecer.* Kila, Reino Unido<sup>29</sup>

Ainda assim, tais reações eram certamente esperadas, já que o uso de telefones celulares era exatamente para brincar com a liberdade pessoal das pessoas.

O projeto *meta4walls*<sup>30</sup>, quando foi lançado, teve uma acolhida semelhante. As pessoas que acessaram o jogo em computadores localizados em espaços públicos ou no seu local de trabalho muitas vezes se assustavam quando havia outra pessoa na sala. Isto porque as janelas do jogo movem-se para o primeiro plano da tela e são difíceis de fechar, revelando o interesse do usuário por sites ilícitos ou “sujos”. A única forma de fechar completamente todas as janelas é usando um *force quit* para o *browser* inteiro, e usuários que não estão familiarizados com o computador não sabem como fazê-lo. Tenho registros de que, em certas situações, o *meta4walls* chegou a causar pânico. Além disso, o trabalho foi lançado justamente quando os empregadores no Reino Unido adquiriram poderes para bisbilhotar o trabalho dos empregados – aparecendo concomitantemente com debates e preocupações com a privacidade.

Reflexões, memórias e associações são inerentes a todos os indivíduos e formam a base do processo perceptivo. Procurando uma referência a Bergson, me deparei com um texto de Oliver Sachs que nos oferece uma leitura bem contemporânea dos paradigmas da percepção e da apreensão da realidade:

Estamos nos iludindo ao imaginar que podemos ser observadores passivos e imparciais. Cada percepção, cada cena é mudada por nós, quer saibamos disso ou não, quer queiramos isso ou não. Somos os diretores dos filmes que fazemos. Mas, no mesmo grau, somos também o que é filmado. Cada fotograma, cada momento, lá estamos, é nosso.<sup>31</sup>

No contexto da web e das tecnologias portáteis, a idéia de uma “esfera documental” não mais se aplica, já que não há mais uma produção cultural organizada e sim diferentes tipos de input que podem ou não causar mobilização. Anúncios de mobilização dominam a ideologia das comunicações.

Estamos observando o quanto a mídia não só representa a realidade mas se torna, cada vez mais, uma forma de construir realidades. Sistemas baseados na mídia não retratam o mundo existente; eles o substituem por “realidades midiáticas”. Como as diferentes mídias formam a realidade é outra questão que queremos levantar.

Indivíduos são sua própria mídia, perfeitos transmissores de si mesmos. Toda existência suscita interesse, seja por aquilo que cada um tem para dizer ou gritar, seja porque o código DNA e a própria vida estão sendo transformados em dados. São preciosas informações digitais que circulam pelas companhias de cartão de crédito, de seguros, as pegadas que deixamos para trás a fim de que provedores armazenem *logs* e palavras-chave nos nossos e-mails. Como alguns exemplos demonstraram, não são apenas nossas imagens que nos implicam, mas também nossos dados. Logo serão nossos corpos, com tatuagens eletrônicas, chips implantados debaixo de nossas peles e etiquetas inteligentes nos produtos que consumimos e portamos diariamente.

Este parece ser o contexto em que os papéis estão sendo constantemente trocados. Documentar e ser documentado, observar e ser observado, invadir e sofrer invasões se apresentam vagamente como expressões igualmente expressivas, com a mesma aparência “transformadora”.

Neste exercício, muitas possibilidades nos levam a pensar na articulação de um novo mecanismo de negociação do pessoal, da imagem/informação íntima. Como deveríamos gerenciar esta informação quando ela é oferecida como moeda de troca, com uma mercadoria?

O que está acontecendo, afinal? Projetos artísticos frequentemente sugerem: o outro e o imediato produzem interesse. Chamemos isso realidade, intimidade, mediação ou “verdade produzida”, existem linguagens e mimetismos tecnológicos que simulam, mais do que nunca, uma suposta estética. É no outro que nos espelhamos, já que os vícios ou virtudes são o que nos interessa nos outros, e porque eles estão perigosa e deliciosamente próximos de nós.

Podemos dedicar atenção especial aos elementos subjetivos que começam a dar forma à realidade, mencionando o desenvolvimento de produtos e tecnologias. Co-optado por estratégias de consumo, o indivíduo nunca teve tanto valor enquanto alvo. Para exercer o seu valor, no entanto, ele tem de abrir mão de uma série de liberdades [e a privacidade está entre elas] que um dia foram consideradas preciosas. Nada tão apocalíptico ainda – mas há sinais em torno nos alertando sobre isso.

Estamos nos adaptando a tecnologias que alargam nossas fronteiras pessoais para além da zona de conforto. Em muitos lugares, as pessoas usam seus celulares continuamente, como se estivessem cercadas por suas próprias casas. Novamente, o que é a intimidade?

Será que temos intimidade? Em nome de quê abrimos mão dela?





Meta4walls, de Lucas Bambozzi <http://comum.com/diphusa/meta/>



Eletricidade, de Lucas Bambozzi

Seria a intimidade o mesmo que interconectividade? Quão íntimas queremos que sejam as nossas tecnologias?

### Retomando a questão da privacidade

A realidade tem sido alterada pela mídia e a maneira como lidamos com a realidade é cada vez mais mediada por vários tipos de interfaces. Questões ligadas à realidade têm afetado não somente a arte, mas a própria vida. Uma arte conectada com a vida [realidade] deve lidar com estas questões, oferecendo conexões e, se não fornecendo respostas, pelo menos levantando questões cruciais. Os instrumentos para estas intervenções de arte podem consistir de interfaces: algo que não somente vai mediar os indivíduos na direção de espaços públicos compartilhados – realidade – mas também pode sugerir conscientização.

Mesclando conceitos relacionados com contexto, mediação tecnológica e uso do espaço, eu chamaria de “interfaces baseadas na realidade” aquelas tentativas de produzir uma conexão mediada entre certas máquinas e trabalhos inspirados pela realidade. Interfaces baseadas na realidade levariam em consideração a instabilidade da mídia, questões culturais, identidade, o outro e o espaço que nos circunda. Elas também podem ser interfaces de simulação, já que usam modelos encontrados na vida real para produzir aproximação, empatia e um sentido de atenção.

À medida que nos tornamos mais fisicamente envolvidos com a tecnologia, devemos fazer um escrutínio das decisões tomadas por engenheiros e designers de produtos. Por exemplo, a transmissão feita a partir de um celular ou de um aparelho com *bluetooth* que carregamos se torna uma assinatura de nossa presença tanto visível quanto invisível para qualquer um ao alcance do nosso sinal. O potencial para comunicação aberta e trabalho em rede com outros aparelhos deve ser pesado contra as preocupações bastante reais sobre privacidade suscitadas por estes aparelhos e sistemas.

No fim das contas, tudo sugere que a Privacidade é um assunto que merece estar na agenda, devido às conexões que por ele

passam. As consequências políticas estão longe de serem saturadas e podem, muito pelo contrário, assaltar nossas vidas. A mídia, os curadores e os artistas reunidos na procura de temas atuais provocam uma histeria que causa uma idéia de fadiga, de que o tema envelheceu rapidamente. Mas esta fadiga não deve ser encarada como um amadurecimento das questões envolvidas. A intimidade é um valor, um conceito e uma negociação em progresso.

O fenômeno de sucesso de algumas formas de entretenimento, como os *reality shows*, não nos interessa aqui pelas particularidades de sua linguagem, mas tão somente como eventos que vêm se juntar a um contexto formado por estes incidentes e muitos outros. A popularização dos assim chamados *Big Brothers* e vários outros formatos de *reality shows* ao redor do mundo cria, por outro lado, um ambiente favorável e sem precedentes para a exploração maciça da intimidade. Na verdade, o interesse na vida do cidadão comum nunca foi tão exercido e tais programas não são os únicos responsáveis pelo contexto. Há também a explosão dos *chats*, *webcams*, *fotoblogs*, *messengers* e outros recursos que enaltecem modos de auto-exposição em tempo real.

A breve conclusão a que chegamos aqui é a de que as mesmas tecnologias que permitem um encontro mais íntimo com a realidade, a qualquer hora, em qualquer lugar, em comunicações privadas, podem também abrir as portas para níveis inimagináveis de vigilância, jamais vistos nas gerações passadas.

Even Rheingold, que colocou em seu livro “*Smart Mob*” um retrato positivo do futuro da tecnologia portátil, considera as desvantagens: “Estamos nos movendo rapidamente para um mundo no qual o maquinário de espionagem estará embutido em todo objeto que encontrarmos. Embora hoje deixemos pistas de nossas vidas pessoais nos nossos cartões de crédito e nos nossos *web browsers*, os aparelhos móveis de amanhã transmitirão nuvens de informação pessoal para monitores invisíveis ao redor de nós.” [2002: 223]

Na verdade, Rheingold não oferece solução para o problema de quanta privacidade, se alguma, deve ser sacrificada em nome das recentes comunicações instantâneas.

## Notas

<sup>1</sup> <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u15377.shtml>> Acessada em: 12/06/2004

<sup>2</sup> <[http://www.usatoday.com/tech/news/techinnovations/2004-03-04-techfest\\_x.htm](http://www.usatoday.com/tech/news/techinnovations/2004-03-04-techfest_x.htm)> Acessada em 12/06/04 Mais informações na Microsoft: <<http://research.microsoft.com/hwsystems>>

<sup>3</sup> Os encontros foram propostos por Suely Rolnik, que estava encarregada de uma edição especial da revista *Parachute* sobre arte pública em São Paulo. Os artistas identificaram simultaneamente uma necessidade real de repensar conjuntamente suas ações sobre a “realidade” e a vida pública.

<sup>4</sup> <<http://www.ambriente.com/cart/index.html>>

<sup>5</sup> O link entre virtual e real é também encontrado no último game do grupo, *I Like Frank* (2004), no qual os jogadores da cidade real fazem chats com jogadores na cidade virtual. <<http://www.blasttheory.co.uk>>. O grupo tem merecido atenção também por outros projetos.

<sup>6</sup> Mais informações a respeito de games sem fio pode ser acessadas no blog *Mobile Games*, que possui uma extensa lista de URLs sobre projetos recentes, indicada por Anne Galloway, Clay Shirky e Régine Debatty: <[http://mobilegames.blogs.com/mobile\\_games\\_blog/location\\_based](http://mobilegames.blogs.com/mobile_games_blog/location_based)>. Outra fonte confiável é *Computergames and Urban Perception*: <<http://www.we-make-money-not-art.com/archives/001653.php>>

<sup>7</sup> <<http://www.navigatethestreets.com>>

<sup>8</sup> <<http://pacmanhattan.com>>

<sup>9</sup> <<http://www.itsalltrue.com.br>>

<sup>10</sup> <<http://www.fidmarseille.org>>

<sup>11</sup> <<http://www.idfa.nl>>

<sup>12</sup> A expressão “esfera do real” foi utilizada por Jean-Claude Bernadet em conversas informais para designar esse contexto.

<sup>13</sup> <<http://archives.cnn.com/2001/WORLD/europe/08/28/britain.homeless>>

<sup>14</sup> Sophie Calle usa estas frases imparciais na introdução de seu trabalho “The Detective”. A mesma artista que é famosa por trabalhos nos quais a vida de estranhos é observada e investigada, submete-se à vigilância de um detetive. Tanto o detetive como Sophie Calle escrevem um relatório detalhado sobre as ocorrências daquele dia. Enquanto, em circunstâncias normais, a pessoa observada não sabe que está sendo observada, no caso peculiar de Sophie Calle é o detetive que não sabe que a pessoa que ele está seguindo sabe da sua existência. Fonte: *A Perseguição do Ego*: Sophie Calle Persegue Petra Gördüren, em <<http://hosting.zkm.de/ctrlspace/e/texts/10>>

<sup>15</sup> Uma cópia do documento “Mapeando as Coletividades”, de Sara Diamond, pode ser encontrado nos apêndices.

<sup>16</sup> Em *Hieróglifos do Futuro* – Jacques Rancière e a Estética da Igualdade (In *Hieroglyphs of the Future* - Jacques Rancière and the Aesthetics of Equality), Holmes diz que “a originalidade do trabalho de Rancière sobre o regime estético é mostrar claramente como a arte pode ser historicamente eficaz e

diretamente política. A arte consegue isto através de ficções: agenciamentos de signos que são inerentes à realidade, ao mesmo tempo que a fazem legível para a pessoa que se move através dela – como se a história fosse um filme inacabado, uma ficção documental da qual somos ao mesmo tempo o cameraman e o ator.” Este texto está disponível em: <<http://www.declarations.ca/knowledge/hieroglyphs.htm>>

<sup>17</sup> <<http://www.comum.com/diphusa/formigueiro>>

<sup>18</sup> Fonte: <<http://www.0100101110101101.org/projects.html>>

<sup>19</sup> Nike Ground – Rethinking Space: <[www.nikeground.com](http://www.nikeground.com)>.

<sup>20</sup> Nike Buys Streets and Squares: <<http://0100101110101101.ORG/home/nikeground/story.html>>.

<sup>21</sup> id.

<sup>22</sup> <<http://irational.org/ttpt/TTTP/>>

<sup>23</sup> <<http://irational.org/mvc/english.html>>

<sup>24</sup> <<http://www.mvcbiotec.org/>>

<sup>25</sup> Interactive / SMS. Tim Etchells. Commissioned by Kirklees Media Centre. <<http://www.forced.co.uk/archive/surrender.html>>

<sup>26</sup> BBC News 15 October, 2001 <<http://news.bbc.co.uk/1/hi/sci/tech/1600165.stm>>

<sup>27</sup> id.

<sup>28</sup> id.

<sup>29</sup> id.

<sup>30</sup> <<http://www.comum.com/diphusa/meta>>

<sup>31</sup> <[http://www.nybooks.com/articles/article-preview?article\\_id=16882](http://www.nybooks.com/articles/article-preview?article_id=16882)>

## Bibliografia

BAMBOZZI, Lucas; Rosas, Ricardo; Contrafile (2004) *Urgency*. in Rolnik, Suely (ed.) (2004) *Parachute Contemporary Art* n.116 Montreal: Parachute

DIAMOND, Sara, (2004) ‘Mapping the Collective’ in *Context Creators*, (eds.) Vesna, Victoria and Paul, Christiane, Cambridge: MIT Press. Conference Proceedings, Art and Technology, Brazilia, July, 2003, Conference Proceedings.

<<http://www.eciad.ca/ffrburnett/mappingcollective.pdf>> accessed: 10/12/2004

HOLMES, Brian (2003) *Hieroglyphs of the Future: Art and Politics in a Networked Era* Zagreb: Arkzin

HOLMES, Brian (2004) *Reverse Imagineering: Toward the New Urban Struggles or: Why Smash the State When Your Neighborhood Theme Park Is So Much Closer?* Nettime

<<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0403/msg00087.html>>, licensed under the Creative Commons, acessado em: 10/12/2004

RHEINGOLD, Howard (2002) *Smart Mobs. The Next Social Revolution* Cambridge: Perseus



Foto: Raimundo Bandeira de Mello

## Biografia

**LUCAS BAMBOZZI.** Desde o final dos anos 80 desenvolve estudos e trabalhos artísticos em torno da expressividade da linguagem audiovisual com ênfase nos meios eletrônicos. Graduiu-se em Comunicação Social/Jornalismo pela UFMG em 1988. Foi um dos criadores e coordenadores do **ForumBHZvideo** (Festival Internacional de Vídeo de Belo Horizonte). Coordenou o Departamento de Vídeo do MIS - Museu da Imagem e do Som de São Paulo entre 93 e 95, onde desenvolveu inúmeros projetos de exibição de instalações e obras em vídeo.

Em 1996 criou a **Diphusa**, instituição envolvida na distribuição e produção de obras em vídeo e arte eletrônica. Coordenou a implantação do setor de Internet e *novas mídias* na **Casa das Rosas**, sendo responsável pela criação do que ficou conhecido como o primeiro Museu Virtual do país. Entre 98 e 99 foi consultor da área de cinema e vídeo do Instituto Itaú Cultural, onde fez curadoria da programação do projeto **Rumos Cinema e Vídeo**.

Em 96 foi contemplado com a **Bolsa Vitae de Artes** para o desenvolvimento do projeto **Tormentos** uma proposta de transpor sentimentos e estados alterados de ânimo para as imagens, com desdobramentos em várias mídias. Desenvolveu projetos especiais para o **Arte/Cidade** (KinoTrem, documentários, vídeos para CD-ROM e instalação site-specific), participou dos projetos **Arte e Tecnologia** (Itaú Cultural SP), **ArteSuporteComputador** (Casa das Rosas, SP), **Arte Cidade III** todos em 1997; **City Canibal** (Paço das Artes, SP) em 1998 e de vários outros eventos de grande porte.

Fez a concepção e a direção de criação do CD-ROM **Valetes em Slow Motion**, que recebeu o prêmio máximo no **7º Prix Mobis** em Paris. Seu vídeo, **I Have No Words** recebeu em 2000 o primeiro prêmio no **Locarno VideoArt Festival**, na Suíça. O documentário de longa metragem **O Fim Do Sem Fim** sobre profissões em vias de extinção no Brasil foi premiado em praticamente todos os festivais que participou. Nos últimos anos apresentou seus trabalhos em vários eventos internacionais, entre eles a **Bienal de La Habana** (Cuba), o **ISEA 2000**, em Paris e o **Intimate Technologies** em Banff (Canadá). Em 2001 participou da **Bienal 50 Anos** (Fundação Bienal de São Paulo) e foi um dos premiados no projeto **Carlton Arts** com a instalação **Postcards**. Em 2002 participou com trabalhos inéditos sobre vigilância e invasão de privacidade na **25ª Bienal de São Paulo** (mostra de *Net-art*) e na exposição **Intimidade**, no Paço das Artes. Atua junto a diversos coletivos de intervenção em mídias e performances de live-vídeo como grupo **Formigueiro** e **FAQ/feitoamãos**.

Entre 2000 e 2001 desenvolveu projetos de instalações interativas como artista visitante no Centro **CAiia-STAR** (Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts - Science, Technology & Art Research) no Reino Unido, onde atualmente finaliza seu **MPhil** (Master of Philosophy).

# Simone Michelin

**Atenção:**  
este é um texto de artista

SM RJ  
2005

Nas Viagens de Gulliver, Jonathan Swift examina a essência da natureza humana; os humanos seriam basicamente seres bons e racionais ou bestas impulsivas e cruéis? Lilliput é uma metáfora que reflete aspectos das relações de constituição do domínio público. No contexto do capitalismo globalizado que produz próteses tecnológicas cada vez mais sofisticadas que extra-somatizam desejos humanos, corporificando-os em n-gadgets, a tecnologia de comunicação móvel representa a última (temporária) fronteira. O sistema da obra coloca em relevo a cena contemporânea da sociedade de controle onde, cada vez mais, a construção da realidade depende da maestria na articulação de imagens contundentes. Lilliput, a terra dos homens pequeninos, uma ilha onde Gulliver vai parar depois de um naufrágio, aqui é apresentada como uma realidade virtual, um turismo seguro no mundo dos 'sem tudo' onde você se coloca na pele do outro, como uma espécie de avatar que circula protegido, evitando confortavelmente seus odores e possíveis contatos indesejáveis. Welcome to Rio! Faça seu mundo você mesmo e leve-o em seu bolso.

## LILLIPUT

Situação projetada para a  
Inauguração do  
Centro Cultural  
Telemar  
Rio de Janeiro  
11 de maio de 2005

### Sinopse:

Lilliput é um sistema composto de uma infraestrutura humana, física e tecnológica que viabiliza a produção de wallpapers (papel de parede) e filmes digitais para telefones celulares. No Centro Cultural o visitante escolhe onde se posicionar dentro de um cenário real para fazer fotos - uma construção de madeira lembrando uma pirâmide com fundo infinito azul; painéis fotográficos de homeless, em tamanho real, com os rostos recortados, permitindo que as pessoas coloquem o seu próprio. Telefones celulares com câmera captam as imagens e enviam para o website onde podem ser combinadas a outros cenários virtuais produzindo wallpapers, vídeos ou panoramas virtuais. Os produtos gerados podem ser transmitidos diretamente via telefonia celular ou podem ser transferidos para os celulares via Internet no web site do projeto no endereço [www.smichelin.art.br/lilliput](http://www.smichelin.art.br/lilliput)

### Ficha técnica:

Fase 1: Simone Michelin  
Fase 2: Gerson Cunha, César Chagas  
LAMCE/COPPE/UFRJ  
Fase 3: público e monitores  
Fotos: Coral Michelin Basso

she's not a saint,  
she's not a fool,

ela não é uma santa  
ela não é uma idiota,

she just happens to have this passion which has become her purpose  
acontece apenas que ela tem esta paixão que se tornou seu propósito



**PORQUE: em recente entrevista sobre sua participação no movimento, a artista declara: “não tenho palavras... no entanto...**

[Connect to Art Brings Art to Mobile Phones ]

<http://www.bananacafe.ca/entertainment/ent-sep-17-04.htm>

17 sep 04 finlandXXXXis a new dimension of art and XXXX's answer to artists' need to find new, innovative channels for artistic expression and ways to reach new and existing audiences by using new methods  
[http://3quarksdaily.blogs.com/3quarksdaily/2004/09/art\\_for\\_your\\_mo.html](http://3quarksdaily.blogs.com/3quarksdaily/2004/09/art_for_your_mo.html)

"XXXX is a collection of modern art for your mobile phone. This new media of art is innovative and inspiring. It's always with you, you can create a collection of your own!

<http://www.bananacafe.ca/entertainment/ent-sep-17-04.htm>

XXXXXs vision is life goes mobile. In the future, people will create, distribute and consume almost anytime and anywhere, each according to their needs. Already today, features such as news, music and games can be enjoyed in a mobile environment. It is only

natural that art will go mobile, too.

[ "Art is one of the longest lasting forms of communication between people...]

According to the artist XXXX, new media artists create art with the tools that shape our time. **"The mobile phone is one of the more personal tools we own**, but until now it has remained out of art's reach. How joyful it is now to conquer this territory! Mobile phones literally bring art into the palm of your hand, making the experience personal and entertaining. **The works of art are close to you, genuinely within reach, right in your breast pocket next to your heart, and you alone can view them and own them,"** XXXX says XXXX website can be found at The works of art can be downloaded to imaging smartphones. In the future, the artwork can also be enjoyed with other XXXX imaging devices. Art lovers can download their favorite works to their mobile phones directly from the XXXX mobile site at free of charge.

**The number of downloadable works of art is limited, which is typical in the world of art.**

**O número de downloads das obras é limitado, o que é típico no mundo da arte..."**



<http://www.terra.com.br/celular/>  
tipos de tecnologia

Há alguns anos, ter um telefone celular era sinônimo de riqueza. Os primeiros aparelhos que desembarcaram no Brasil, no começo dos anos 90, eram caríssimos e restritos àqueles que tinham condições de pagar, além do preço absurdo do telefone, tarifas também muito altas.

Bluetooth

ERB //

MMS

- AMPS
- Brew
- :-O
- CDMA
- (CCC)
- GSM
- GPRS
- ASCII
- PCS
- SMC
- SMP
- SMS
- TDMA
- WAP

**1 Pouco De História**

O número de usuários de telefones celulares duplicou no mundo desde o ano 2000 e quase 1,5 bilhão de pessoas, ou 1/4 da população mundial, já tem acesso a esse serviço, segundo relatório da União Internacional de Telecomunicações (agência da Organização das Nações Unidas).

Estatística Brasil 18/01/2005 -- 65.61 milhões de celulares

**Brasília tem mais celular que habitante**

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u92551.shtml>

17/01/2005 - 17h23

## + 1 pouco de história

Subject: projetMichelin

Date: Wednesday, April 5, 2000 11:32 AM

From: Simone Michelin <sm07@zaz.com.br>

To: <joseags@telemar-rj.com.br>

Cc: Ivana Bentes <ivana@ax.apc.org>

Caro Alberto

segue material solicitado por IVANA BENTES relativo a expo Museu do Telefone

o 1º txt abaixo eh para o catalogo

depois vem todo o projeto detalhado numa linguagem acessivel, espero, p/a Telemar.

aguardo noticias

te procuro amanha

xxxx

Michelin

### 0-800-falar

+++++buzz++++ Agora Voce esta em MN.02. Isto é uma Obra de Arte.

Ao fazer esta ligação voce passa a ser co-autor, +++++buzz++++ Atenção: o material aqui veiculado tem finalidade estritamente artística.

Não será revelada a identidade dos participantes. +++++buzz++++

Para falar sobre arte disque 1

Para falar sobre invasão de privacidade disque 2

Para falar sobre tudo disque 3

**Sobretudo**

### 0-800-ouvir

+++++buzz++++ Agora Voce esta em MN.02. Isto é uma Obra de Arte.

Ao fazer esta ligação voce passa a ser co-autor, +++++buzz++++ Atenção: o material aqui veiculado tem finalidade estritamente artística.

Não será revelada a identidade dos participantes. +++++buzz++++

Para ouvir o que outros habitantes do Rio pensam use

A senha

Para ouvir sobre arte disque 1

Para ouvir sobre invasão de privacidade disque 2

Para ouvir sobre tudo disque 3

**Sobretudo**

<http://www.smichelin.art.br/mn02.htm>

## MN.01 projeto Rio Maio 2000

**TELEFONAR** é a mais simples forma de interação humana à distância.

O telefone foi a primeira tecnologia de telecomunicações (comunicação à distância) acessível a praticamente toda a população da Terra. É a mais simples, direta e interativa, até hoje.

O telefone é um meio de comunicação que permite uma conversação entre 2 pontos, um caminho de 2 vias.

Partindo da mesma tecnologia, a Internet ampliou essa possibilidade viabilizando um espaço que pode ser habitado simultaneamente por diferentes indivíduos, geograficamente separados.

Cada um destes veículos - telefonia e internet - cria um ambiente que determina o tipo de informação.

O que se propõe é preencher o espaço-tempo de percurso, que é a duração que unirá os 2 pontos de contato, enquanto o usuário espera acontecer uma chamada telefônica.

Como?

Inserindo mensagens curtas que funcionam como as 'vinhetas' gráficas/sonoras das programações de rádio e televisão.

Linhas telefônicas 0800 são disponibilizadas para recebimento/coleta da participação da coletividade, que será responsável pelo fornecimento do material das mensagens.

Este material gera um banco de dados que é colocado na rede (WWW) e pode também receber contribuições.

Este evento pode ser considerado um modelo de um processo que visa estimular o exercício coletivo de conversação. Como o público reagirá, qual será sua postura diante desta possibilidade sem precedentes e regras anteriormente estabelecidas?

**O experimento: Rio, abril 2000**

o intervenção temporária no sistema telefônico da cidade do RJ  
o ação que lida com quantidades de informação partilhada e se desenrola em 2 sistemas de comunicação cujo veículo é a linha telefônica (telefone e internet);  
o propõe abrir um espaço de manifestação não dirigido\* objetivando apreender valores, códigos, normas, formas de representação próprios desta cidade neste momento;  
o torna acessíveis meios de produção de informação;  
o propõe transitar num *communication-scape*, *machine-scape* e transformá-lo num *action-scape*;  
o características: intervenção centralizada no processo de comunicação; treinamento para lidar com simultaneidade de fontes de significado aparentes propiciando possibilidades de pensar-agir em relação. Artista(s), cientista(s), técnico(s) - papel social como uma questão ética(?).

Sobre o ambiente físico:

**metáfora de processo transparente, trabalho e criação de realidade**

**Telefone: communication-scape + binding medium**

**Museu: data bank, abrigo/shelter, fonte/source**

**WWW: ágora; território público**

\* baseado na idéia de coleta de dados para pesquisas sociais usando técnicas de entrevista não-diretiva.

**Rio, março 2005**

**Comments:**



# Domínio público

Simone Michelin

*Uma cidade feita de homens, com a dimensão da existência...*  
*Marcilio Ficcino*

Este ensaio condensa partes da pesquisa "DOMÍNIO PÚBLICO - Promovendo Interações Sociais Através de Sistemas Artísticos Mediados por Computadores", em desenvolvimento desde 1999<sup>1</sup>. Tal projeto investiga e articula estratégias dentro da transformação em curso nos meios de produção e nas categorias de sujeito, objeto, tempo e espaço – transformação que testemunhamos e que teremos que questionar em nossa prática como artistas – mediante a incorporação de novas tecnologias em arte, visando a formação e uso social de espaços públicos.

Afirma-se que as próteses mediadas por computador, desenvolvidas desde meados do século XX como extensões tecnológicas de nosso corpo biológico, têm afetado profundamente nossa capacidade de imaginação e alterado nossa relação espaço-temporal com as coisas. Isto reverbera na forma como vemos o mundo e a nós mesmos e, conseqüentemente, transforma o modo como projetamos e construímos nossa vida.

Este assunto, embora seja recente (poderíamos considerar os últimos 45 anos, se pensarmos em termos de arte eletrônica), vem sendo exaustivamente discutido, tanto em seus possíveis aspectos positivos quanto nos negativos, gerando uma bibliografia cuja extensão é difícil de quantificar. É consenso, porém, entre os principais autores o fato de que as novas tecnologias agem sobre nossa subjetividade e que sua ação acontece num ritmo vertiginoso, se comparado com outros períodos históricos. Um rápido olhar retrospectivo na história da civilização ocidental mostra claramente como cada segmento da vida humana foi se tornando gradativamente mais complexo. Concomitantemente, a velocidade da sucessão ou transformação dos acontecimentos também foi se acelerando.

Sabemos que arte, ciência e tecnologia sempre andaram juntas, mas também é certo que em alguns momentos estiveram mais próximas do que em outros. Acredito que as características que distinguem o momento atual são chaves culturais importantes, que valem o esforço de uma análise atenta.

Ao enfatizar o uso em arte de tecnologias específicas quero colocar que, quando somos de fato expostos a algo, quando, de alguma maneira, entramos em contato com uma proposição artística que se instaura em parceria com uma estrutura – assim como um computador conectado a uma rede de comunicação e aparelhos periféricos de qualquer natureza –, temos a oportunidade de exercitar estados de consciência, de atenção de alta qualidade, em relação a essas condições inusitadas. O que se estabelece é um tipo diferenciado de processo de conversação. Experimentamos situações que demandam ações criativas em um espaço-tempo alterado e com interlocutores que não são nem os sujeitos nem os objetos a que nos acostumamos dentro de nossa tradição ocidental. Isso acontece na medida em que máquinas assumem a prerrogativa da criação, antes atributo do sujeito, e viabilizam a anulação da distância geográfica, afetando nossa percepção de tempo<sup>2</sup>, entre outros exemplos que poderíamos citar.

Temos que inventar novas relações. Em última análise, isto é uma expansão da linguagem, fruto de um encontro que gera ações e alterações mútuas.

Dentro deste segmento da arte contemporânea que abrange genericamente arte, ciência e tecnologia – um grande território separado internamente em sub-categorias –, encontramos definições de arte eletrônica, *media art*, *new media*, arte interativa, *net-art*, ativismo artístico, para citar as mais comuns. Assim como caracterizações bem específicas – *computer art*, arte transgênica, nanoarte, p. ex. – e até restritivas, como *pixel art* ou *screen art* (Brea, 2002:5 e 7).

Stephen Wilson, artista, pesquisador e professor, aborda a convergência entre arte e ciência como ações culturais que 'informam-se' mutuamente<sup>3</sup>, e a pesquisa como o centro da inovação cultural no momento em que vivemos (2002:3). Observando a prática de artistas envolvidos com a pesquisa tecno-científica – convenção adotada por ele para referir-se à pesquisa científica e à inovação tecnológica –, Wilson organizou uma criteriosa taxonomia, detalhando procedimentos e analisando os objetivos por trás das experimentações que têm sido desenvolvidas. Para ele, o parâmetro definidor da condição da arte, que ele classifica como *Information Arts*, tem sido sua capacidade de comentar as agendas do mundo das pesquisas científicas e tecnológicas e ampliar suas possibilidades (2002:xxiii).

Annick Bureau (1994) sintetiza a condição do trabalho de arte eletrônica como "um todo envolvendo três componentes distintos": a criação em si, a que ela se refere como o 'conceito criado pelo artista'; o 'trabalho perceptível', que é o sistema com o qual entramos em contato e que não depende da atuação direta do artista para existir, isto é, pode ser feito por qualquer pessoa habilitada com o conhecimento técnico necessário para construir o sistema proposto; e o 'trabalho percebido', que resulta da interação do público com a situação e depende de uma série de fatores constituintes não só da proposta artística mas também do repertório do público envolvido que se envolve com o trabalho. Segundo Bureau, "refletindo uma ordem mundial nos espasmos de des-estruturação/re-composição, a arte eletrônica é um campo de contrastes e aparentes paradoxos, onde tendências na direção de institucionalização e um profundo questionamento das ordens estabelecidas coexistem. Neste sentido, mais do que ser arte contemporânea, é uma arte do agora, uma arte viva."<sup>4</sup> Deste ponto-de-vista, arte eletrônica é fundamentalmente processo.

No cerne da questão das novas tecnologias encontra-se a interface homem-computador. Tomada numa acepção ampla, no nível de suas implicações epistemológicas, bem maior do que simplesmente suas características físicas e funcionais, essa interface significa relações novas com uma máquina nova: "a mídia das mídias semióticas"<sup>5</sup> (Santaella 2003:20). É essa relação do homem com tal aparato enunciativo que me interessa, pois é ela que cria, ou é nela que é criado, um campo de possibilidades como um inter-espaço ("espaço entre") para onde convergem os olhares tanto da ciência quanto da arte de agora mesmo. Machado ressalta que a informática inaugura a possibilidade de construção de um "discurso áudio-tátil-verbo-moto-visual" espacializado em uma "arquitetura combinatória" (2001:119) como algo tangível que remete, entretanto, a processos abstratos. Essas estruturas hipermediáticas funcionariam como modelos, ao mesmo tempo que também demonstrariam o modo de ser do pensamento e da imaginação

Se considerarmos a mídia como um dispositivo específico de distribuição social do conhecimento (Brea, 2002:6), além de um suporte material (rádio, televisão, internet, jornal, revista, livro), entenderemos como a convergência de finalidades e linguagens que caracteriza o computador faz dele um meio substancialmente diferente de outros que também têm ajudado a imagi-

nação humana a se manifestar. A associação do computador às redes de telecomunicações provocou uma revolução em escala global indubitavelmente sem precedentes.

Na análise dos procedimentos artísticos e seus critérios de avaliação, parece haver uma aquiescência quanto ao fato de a arte ser uma instância que se coloca criticamente em relação à(s) outra(s) e "oferece uma estrutura teórica para questionamento" (White in Domingues, 1997:45; Santaella, 2003:26). Arlindo Machado, ao refletir sobre a condição do artista que lida com as imagens técnicas sob o prisma de "A Filosofia da Caixa Preta", amplia o horizonte das possíveis interações humano-maquínicas previstas por Flusser na obra citada, mantendo, porém, a perspectiva de que "a crítica [da padronização do ato criador e do embotamento da sensibilidade] é condição sine qua non para toda intervenção estética renovadora" (2001:46).

Evidentemente, isso não é prerrogativa da arte tecnológica e a história da arte moderna e contemporânea o confirma. De certa maneira, o pensamento que permeia o que é considerado arte na sociedade ocidental leva em consideração um estado de atenção especial em relação às coisas, que corresponde, do meu ponto de vista, a um modo diferenciado de observação.

Vejo isso como uma observação-ativa que poderia ser descrita como um procedimento de análise pontual criteriosa e ao mesmo tempo abrangente, a ponto de poder numa mirada considerar [ter consciência de] todo o campo em questão. Funciona como se fossem mantidos, simultaneamente e com valor equivalente, uma visão periférica que acaba por recortar e definir um espaço, e pontos intensamente focalizados no interior do campo observado. Na medida em que a observação é feita, certas coisas são selecionadas para aquele instante, ou circunstância, em função de um objetivo – desejo ou necessidade. É neste 'movimento' de seleção e combinação dos fatores que toma forma uma proposição [artística ou não]. Nesse tipo de estado de atenção + ação, o corpo todo é requisitado. Esta condição é propícia ao aparecimento da arte.

A adequação entre as coisas – a escolha da melhor organização para determinada finalidade – seria um tipo de inteligência, que poderia também ser chamada de conhecimento.

Admitindo que arte é conhecimento tácito, que elabora de forma particular aquilo que não pode ser dito diretamente, o texto, conhecimento ortodoxo transmitido pela escrita, seria uma tentativa de tradução, no caso, daquela experiência. Essa tradução, para ser aceita, inscreve-se dentro de um território definido e poderia também ser vista como uma explicação. Explicar é sempre uma reformulação da experiência que se explica, e que, para ter sentido, precisa estar dentro de um campo de coerências operacionais (Maturana, 2001:55), dentro de um domínio de realidade, o que equivale dizer a um domínio de verdade, que é fruto de acordos entre partes, é consensual.

Para explicar experiências em arte utilizo, no momento, modelos importados do campo da ciência, particularmente a noção de



interface e o entendimento dos fenômenos e da vida – em outras palavras, da realidade – como articulações entre sistemas, ou sistemas em conversação – o que caracterizaria um fluxo. Interessa-me a idéia de organismo vivo como um sistema aberto, em troca permanente com o meio, que, para mim, é análoga à idéia do processo artístico. O trabalho de arte produzido com as novas mídias, especialmente, por sua própria natureza – modo de constituição como um constante vir-a-ser – acontece de maneira muito semelhante à do fluxo que caracteriza os processos vitais, configurando uma situação tremendamente instigante e promissora.

Dentro deste contexto, vejo a proposição artística como uma interface-modelo com poder agenciador em relação à criação do espaço e, por decorrência, do espaço público. Este tipo de sistema que estou recortando, o Domínio Público, espaço social, da esfera da linguagem, é, na verdade, uma situação – ação *in situ* –, um processo cujos agentes elementares são observador, observado e interface.

Da perspectiva da cibernética, um sistema é "um conjunto de variáveis selecionado por um observador" (Ashby, 1960), é um "construto de um observador" (WDCS). Um construto não é uma representação precisa de observações mas sim uma aproximação

mação heurística, com valores interpretativos. Construtos seriam "entidades hipotéticas, processos ou mecanismos que explicariam as conexões entre as observadas causas e conseqüências" (WDCS). A memória humana poderia ser entendida, a partir desta óptica, como um construto, na medida em que faria a ligação entre as experiências passadas e o comportamento presente.

O observador, um dos elementos que compõem esta equação, tem associada a ele a noção de fonte, de referência. Tudo o que é dito é dito para um observador (Witz, in Von Foerster, 1974), que é quem comunica sua impressão sobre o mundo externo. Porém, na cibernética de segunda ordem, o ato de observar implica em que o próprio observador participa daquele outro mundo, que por sua vez é afetado pela observação, aferição, medição.

Nestas circunstâncias, o que seria, então, a realidade? uma interface passível de manipulação? Indaga-se Otto E. Roessler (2001:1), cientista que desenvolveu a teoria da endofísica – a ciência daquelas propriedades físicas que não existem do lado de fora, mas somente de dentro, isto é, que dependem do observador. O conceito de interface implica a idéia de ponto de contato, de troca de energia, de informação, de conhecimento, transformação, separação, distinção entre partes e também semelhanças entre partes.

Acima de tudo, uma interface é um modelo dinâmico, portanto um processo que é flexível e dependente de suas partes.

Deste raciocínio deriva-se que o conhecimento seria construído pelo sujeito cognoscente em função de seus encontros pelo mundo, que são traduzidos através de elaborações sensíveis, baseadas tanto na percepção sensorial quanto na decodificação intelectual dos *inputs*, dos sinais detectados.

O observador e o espaço público trazem duas ordens e escalas de eventos: um de caráter micro, relativo ao que seria invisível e interior em relação ao nosso corpo; outro de caráter macro, relativo aos acontecimentos que se estabelecem (visivelmente ou não) no espaço exterior a nós. Entre eles configura-se uma tensão primordial: por um lado, a inclinação natural do sistema (de qualquer sistema) em direção à sua manutenção – manter sua organização estável, significa sobreviver – e, por outro, a inclinação natural da espécie humana em direção à exploração de novas possibilidades. A arte seria a corporificação extrema desta tendência, levando o sistema ao desequilíbrio e, de certa forma, promovendo a crise.

É este espaço ENTRE, o espaço da crise constante, que configura o próprio trabalho de arte, por sua vez uma interface e uma metáfora, operando no sentido de transportar uma idéia e constituir um ponto de contato. Esse 'ponto-espaço-entre' é o lugar especial do acontecimento, que opera no regime de um tempo que vai moldando suas transformações.

Simone Michelin, Rio de Janeiro, outubro de 2004, revisado em fevereiro de 2005 e *to be continued...*

## Notas

<sup>1</sup> Desenvolvido nos programas de doutorado CAILA-STAR/UK Center for Science, Technology and Art Research (1999-2000), Bolsa RIOARTE e Artista Pesquisador-MAC Niterói (2001-2002) e em Linguagens Visuais, EBA/UFRJ, a partir de 2003.

<sup>2</sup> Como nas videoconferências e em determinados tipos de performance coletiva on line. Programas como o KeyWorx desenvolvido no Waag Labs of the Society for Old and New Media, que é um sintetizador cross media multiusuário, permite a vários participantes gerar, sintetizar e processar imagens, sons e texto juntos, em tempo real dentro de um espaço de trabalho virtual compartilhado. [http://www.keyworx.org/documentation\\_files/Manual\\_1.0/Sections/intro\\_what.html](http://www.keyworx.org/documentation_files/Manual_1.0/Sections/intro_what.html)

<sup>3</sup> Aqui as palavras de Wilson me remetem à Vilém Flusser (1982:174) "Todo conhecimento humano, para ser conhecimento, deve ser intersubjetivo. A objetividade e a subjetividade (ciência e arte no significado moderno dos termos) não passam de horizontes abstratos da relação concreta que é o conhecimento intersubjetivo. Em outros termos: todo conhecimento é concretamente político, e a ciência e arte modernas não passam de duas avenidas de acesso a tal concreticidade. Ciência e arte se concretizam politicamente."

<sup>4</sup> <http://nunc.com/essay6.htm>

<sup>5</sup> "Semiótica..." disse, certa feita, um artista plástico carioca, "...aquela Hidra de sete cabeças!"

## Bibliografia

- BUREAUD, Annick. *Electronic Art - Contemporary Art*, Paris, 1994 <http://nunc.com/essay6.htm>
- DOMINGUES Diana (org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- FLUSSER, Vilém. *Ficções Filosóficas*, EDUSP, São Paulo, 1998
- MACHADO, Arlindo. *O Quarto Iconoclasmo e outros ensaios*. Marca D'Água Livraria e Editora LTDA, Rio de Janeiro, 2001.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. EDUSP, São Paulo, 1993.
- MANOVICH Lev, *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge/MA, London/UK, 2000.
- MATURANA, Humberto. *Cognição, Ciência e Vida Cotidiana*. Org. Cristina Magro, Victor Paredes. Editora UFMG, Belo Horizonte, 2001.
- MOHOLY-NAGY, Lazlo. *Vision in Motion*. P.Theobald Publisher, Chicago, 1969.
- ROSSLER, Otto E. *The Gulliver Effect, in Sciences of the Interface: proceedings of the International Symposium Sciences of the Interface*; ZKM - Center for Art and Media Karlsruhe, Germany, May 18-21, 2000 / Eds. Hans H. Diebner, Timothy Druckrey, Peter Weibel. - Tübingen : Genista, 2001. - VII, 330 S.: Ill. graph. Darst. ISBN 3-930171-26-0
- SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e Arte do Pós-humano, Da cultura das mídias à cibercultura*. Paulus, São Paulo, 2003.
- The Heinz von Foerster Page <http://www.univie.ac.at/constructivism/HvF.htm>
- WILSON, Stephen, *Information Arts, Intersections of art, science and technology*. The MIT Press, Cambridge, London, 2002.
- VIRILIO, Paul. *Open Sky*, Verso, London New York, 1997.
- [WDCS] Web Dictionary of Cybernetics and Systems <http://pespmc1.vub.ac.be/ASC/CONSTRUCT.html>



Foto: Raimundo Bandeira de Mello

## Biografia

**SIMONE MICHELIN** artista representada pela galeria A Gentil Carioca, Rio de Janeiro. Pesquisadora e professora da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Incorpora tecnologias de comunicação e produção da imagem, fotografia, vídeo, sistemas computacionais e construções arquitetônicas na produção da obra de arte. Sua pesquisa investiga a natureza do espaço público contemporâneo, enfocando a convergência entre Arte, Arquitetura, Ciência e Tecnologia, articulando estratégias dentro da existente transformação dos meios de produção e das categorias de sujeito, objeto, tempo, espaço, que vemos ocorrer contemporaneamente.

Pesquisadora independente na Temple University PA/USA 1998/99; doutoranda no programa CAIIA-STAR – University of Plymouth/UK 1999-2000 e em Linguagens Visuais, PPGAV/EBA/UFRJ, 2003-2005.

Entre as recentes produções destacam-se a instalação interativa *ADA, Anarquitectura do Afeto*, encomendada pela Bienal Brasileira de Arte e Tecnologia *EMOÇÃO ART.FICIAL II – Divergências Tecnológicas*, Instituto Cultural Itaú, São Paulo, 2004. A individual *VIVI VIU O VÍDEO*, para a galeria A Gentil Carioca, de 19 de junho a 19 de julho, Rio de Janeiro, 2004. *Terras em trânsito: paseos por el arte audiovisual contemporâneo de Brasil*, Museo Tamayo de Arte Contemporaneo, Mexico DF, 8 e 9 de Setembro, 2004.

# Suzete Venturelli Mario Maciel

## Jogo de Índio

A obra *Jogo de Índio*, jogo eletrônico artístico para celular, desenvolvido no Laboratório de pesquisa em realidade virtual da Universidade de Brasília, não é competitivo como são os jogos eletrônicos disponíveis no mercado. É um jogo que só termina quando houver empate. O projeto gráfico mostra o espaço do Kuarup na floresta. O personagem Índio carrega um tronco para chegar a um espaço determinado depois de passar por diversos contratempos. O mais importante é que todos devem chegar juntos, empatados. O jogo tem níveis de dificuldade –, fácil, normal, difícil –, que acontecem em cinco ambientes diferentes, correspondentes às tribos Aweti, Mehinaku, Yawalapiti, Matipu Nafukua e Tanguru Kalapalo. Em cada uma dessas fases, o percurso e os desafios são diferentes. Os jogadores devem enfrentar em conjunto essas dificuldades.

O primeiro ambiente apresenta a Amazônia sendo destruída por moto— serras, queimadas e violentas serras assassinas. No segundo ambiente, ainda carregando o tronco, o jogador com sede precisa beber a água do rio para seguir em frente,; entretanto como o rio está poluído por produtos químicos de um garimpo, ele tem que achar outra fonte de água para beber e aí entrar no terceiro ambiente. No terceiro ambiente estão os bandidos da floresta, ou seja, garimpeiros e posseiros de terras que acabam provocando incêndios para dar lugar para plantação de soja e pastagem de gado. A mata está sendo destruída e o personagem então dança para chover, mas como isso pode demorar muito, opta por pegar água do rio para apagar o fogo junto com os outros carregadores de troncos. Salvar a floresta tem que ser um processo rápido pois o tempo é limitado. No quarto ambiente o jogador encontra um animal ferido. Então deve parar e cuidar do animal com folhas e sementes de uma determinada árvore. Só depois que o animal for atendido o jogador volta a carregar o tronco. No quinto ambiente o tronco é colocado no ambiente preparado para o evento. Caso ele chegue na frente dos outros, o jogo acaba anulado e deve ser recommçado. Como não há um único vencedor, o jogador tem que esperar pelos outros para finalmente todos, carregadores e tribo, comemorem com uga-ugas festivos.

A tecnologia aplicada é *Java 2 Micro Edition (J2ME)*, API do MIDP2.0, que é uma estrutura apropriada para a criação desse tipo de *games*. A programação de jogos em pequenos aparelhos celulares apresenta características bem diferentes da dos *games* para *personal computer (PCs)* ou consoles de *videogames*. Essas características estão relacionadas com o poder de processamento, o tamanho da tela, a quantidade de memória e a largura da banda. Os *games* para celulares são limitados e comparáveis aos antigos *games* de oito *bits*, como o *Nintendo* e de dezesseis bits como o *Super-Nintendo*. A plataforma *J2ME*, por ser um padrão aberto, não requer autorização de uso. O *game* tem estrutura bidimensional. Nesse trabalho, procuramos mostrar que a violência e a disputa não são naturais no ser humano, mas são desenvolvidas no indivíduo através da cultura de sua sociedade. <<http://www.arte.unb/gameart/index.html>>[SV e MM]

Participam do projeto Suzete Venturelli e Mario Maciel, coordenadores, e os bolsistas do CNPq/UnB André Ramalho Maciel e Daniel Scandiuzzi.



[www.arte.unb.br/gameart](http://www.arte.unb.br/gameart)

### jogo de indio

#### funções:

- enter - selecionar
- f2 - iniciar
- 6 - avançar
- 2 - esquerda
- 8 - direita
- 4 - voltar
- 3 - pular
- 0 - dançar
- F1 - sair

Você e outros dois índios, controlados pela máquina, podem salvar a floresta se cooperarem. Ao dançar (clicar zero) é restabelecida a energia de todos. Jogo de Índio valoriza a cooperação ao invés da competição e só termina quando houver empate.

# Imagem interativa no jogo eletrônico

Mario Maciel

*na paisagem  
fogo e fumaça  
escolher salvar*

A imagem tem forte significado expresso nos jogos eletrônicos, onde se destaca o conceito de simulação que substitui o de representação. Os processos programáticos produzem as imagens digitais, cujos modelos de simulação são, como todo modelo científico, interpretação formalizada do real. O modelo de um humano virtual, por exemplo, é diferente de um desenho feito a lápis, pois os movimentos e comportamentos simulados por programas são aplicações oriundas de recentes desenvolvimentos da ciência e da tecnologia, como a inteligência artificial<sup>1</sup>.

Este texto discorre sobre a importância do jogo no desenvolvimento do ser humano e sobre o contexto digital no qual é incorporado na forma de *game*. Assim como os anos 60 e 70 registraram um período de produção de idéias no campo da filosofia, estética e ciências, centralizando o ser humano como sujeito, hoje entramos na era pós-industrial, na qual a informação é uma valiosa mercadoria de troca (SINGH, 2001: 319). Ou seja, o interesse migra para os estudos sobre o humano nessa sociedade tecnológica digital e a linguagem da estética da representação que permite uma imagem computacional cada vez mais realista, inclusive com simulação da inteligência e de sentimentos

Sob influência de uma geração de pensadores humanistas, éticos e políticos, surgiu a dos filósofos existencialistas, como Jean-Paul Sartre, Albert Camus e André Malraux. Aparecem em cena, então, Claude Lévi-Strauss no estruturalismo, Jacques Lacan na psicanálise, Michel Foucault na filosofia e Roland Barthes na lingüística. O sucesso deles no meio acadêmico foi tal que abriu-se o caminho para outros pensadores e suas teorias, como Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Abraham Moles, Jean-François Lyotard, Pierre Lévy, Edgar Morin, entre outros.





## e Suzete Venturelli



Imagem: Suzete Venturelli e Mário Maciel

Nesse cenário, simultaneamente, reapareceram teorias do começo do século ao lado das teorias contemporâneas, como a lingüística estrutural de Saussure, o formalismo russo e a cibernética do matemático Norbert Wiener, que foram importantes para a compreensão da produção imagética. As pesquisas, antes restritas às universidades, agora estavam na televisão, onde passaram a ser estruturas de informações, sistemas de signos, códigos e processos de significação.

Em todas as modalidades de manifestação verbal, imagética, escultórica, arquitetônica, musical ou sincrética, o discurso a ser construído passou antes pela desconstrução de outras estruturas e isso acabou revelando as entranhas de outros processos. Com a reflexão sobre signo e linguagem, a semiótica e a semiologia denunciaram essas estruturas e valores de caráter ideológico. A linguagem foi descrita como um sistema de signos no qual cada um se referia a algo para designar e significar. As línguas foram consideradas sistemas de figuras para formar signos. A semiologia, como teoria geral dos signos, contribuiu para novos estudos que descrevem a imagem como componente de linguagem, pois mostra significados, e deu ênfase ao icônico.

Por outro lado, novas teorias da informação e da comunicação permitiram outras leituras para os textos, para a ética e para a política. Douglas Kellner (2001: 27) escreveu que a cultura da mídia<sup>3</sup>, recente como fenômeno, é predominante, uma vez que a forma visual, sonora e verbal é um conjunto mais interessante que o da cultura livresca. Entretanto, exige-se do indivíduo um novo tipo de conhecimento para decodificar essa cultura veiculada pela nova mídia, que também é uma força dominante de socialização, substituindo família, igreja e escola na questão de valores e pensamento, e produzindo novos modelos de identificação, de estilo, de moda e comportamento.

Com o surgimento das tecnologias digitais, os padrões da vida cotidiana transformaram-se e reestruturaram o trabalho, o lazer

e a cultura em geral. As tecnologias da mídia e a informática proporcionaram mais diversidade na escolha, mais autonomia e abertura para outras culturas através de fluxos constantes de imagens, mundos virtuais, entretenimento, sexo e política que de certa maneira reordenam a percepção de espaço e tempo, na tentativa de anular distinções entre realidade e imagem, produzindo novas experiências e modelos de subjetividade (KELLNER, 2001: 27).

A teoria da cibernética tem como fundamento a revolução tecnológica, a informatização da sociedade, o desenvolvimento dos meios de comunicação bidirecionais e a produção imagética digital. A cibernética (termo derivado do grego que significa arte de conduzir) trata do campo das comunicações e o controle das máquinas. Em 1948, o teórico Norbert Wiener postulava a determinação de um novo conceito de informação como parâmetro elementar da comunicação humano-máquina<sup>4</sup> e acabou desenvolvendo a cibernética que significou uma transformação no campo do pensamento humano. Nesse contexto, o filósofo Max Bense (1975: 15) ampliou o significado de estética, em função das teorias cibernéticas e, posteriormente, em função da teoria da informação, formalizando uma estética racional, definida como uma teoria que contém o conjunto de todas as operações, regras e teoremas, cuja aplicação pode reunir signos criados em situações estéticas diversas.

A teoria de Max Bense foi denominada estética informacional e se reveste de um caráter semiótico oriundo do conceito de signo analisado pelo norte-americano, matemático e filósofo Charles Sanders Pierce (2003: 52). Sua teoria, assim como a de Max Bense, influenciou o concretismo, movimento artístico que teve grande repercussão no Brasil dos anos 60. Os artistas do movimento concretista foram os pioneiros da *computer art* no Brasil onde a estética informacional era bastante diferente de outras baseadas na metafísica, na hermenêutica ou na idealista. Abraham Moles também contribuiu, dedicando-se à música, lingüística e especialmente à arte computacional.

Essa teoria pode ser considerada uma das mais importantes sobre a produção visual, pois antecipou discussões sobre as máquinas criadoras e a interação<sup>5</sup> na obra de arte. Abraham Moles advertiu que a pesquisa tecnológica poderia transformar a arte da mídia em uma prática considerável da cultura. Em outras palavras, a arte que se apóia nas tecnologias digitais tem as potencialidades necessárias para uma simbiose entre o pensamento racional e a criação estética. Algumas obras de artistas computacionais, como as produzidas com linguagem de *game* eletrônico, enquadram-se nessa categoria e, ainda, na da estética de interação, na qual é aplicada a matemática algorítmica para estabelecer a aproximação entre obra e público.

No cenário teórico, especificamente, no contexto artístico da representação do humano social e psicológico, os quadrinhos, o desenho animado, o jogo eletrônico e a arte virtual interativa<sup>6</sup> se caracterizam como produtos da informação. Lúcia Santaella (2003: 13-19) afirmou que imagem é informação e, como tal, tem a capacidade de moldar o pensamento e a sensibilidade além de proporcionar uma cultura híbrida. A animação interativa no jogo existe a partir da tecnologia de inteligência artificial que passou por um processo cada vez mais complexo de detalhamento visível na virtualização do real. A cultura digital ou cibercultura a partir dos anos 80 intensifica a hibridização entre meios e linguagens. Essas misturas funcionam como um multiplicador de mídias, agregando novos equipamentos levando à invenção de dispositivos que resultam numa cultura do transitório, como os *games* e jogos para celulares. É isso que vai propiciar um consumo individualizado, que se diferencia da cultura de massa e gera a cultura da mídia.

A cultura digital está relacionada a impactos psíquicos, culturais, científicos e educacionais. Como um valor de troca, a informação mundializada, armazenada em bancos de dados, aproxima teoricamente pessoas e culturas. A posse passa ser o acesso a padrões no lugar de presenças. Nesse sentido, a cultura digital vem sendo denominada também de cultura do acesso, que está colocada no seio da revolução tecnológica e de uma sublevação cultural com propensão a expandir-se, pois os computadores tendem a ficar mais acessíveis economicamente ao público em geral.

A informática pode ser, nesse contexto, uma nova utopia de transformação e gestão da sociedade. O psicanalista francês Félix Guattari afirmou que a ciência e a tecnologia contribuem para uma sociedade mais integrada, mas que mantém ainda a sua singularidade. A teoria dos biólogos chilenos Francisco Varela e Humberto Maturana, mundialmente reconhecidos, demonstra que a nossa relação com a máquina passou a ser tão visceral que até é compreendida como parte da evolução dos humanos. Essas teorias estabeleceram ligações entre artistas, cientistas e profissionais de todo tipo, e nesse contexto a cultura se renovou, transmutou-se e se abriu para novas subjetividades em função das mudanças de seus dispositivos de análises, procedimentos e referências.

Félix Guattari foi um dos primeiros autores a afirmar que a humanidade vivia, ao final do século 20, um rompimento estético

envolvido com paradigmas científicos e éticos. Instaurada transversalmente, a tecnociência é por essência de ordem criativa e, como tal, tende ao processo artístico. Guattari propôs uma conexão não mecanicista entre esses paradigmas envolvendo simultaneamente aspectos tecnológicos, biológicos, informáticos, sociais, teóricos e estéticos, que teria implicações éticas e políticas, pois quem fala em criação fala em responsabilidade como instância criadora em relação à coisa criada. Essas teorias pretendem refletir sobre a produção imagética hoje como um todo, incluindo o jogo eletrônico, que ganhou enorme sucesso editorial na cultura digital.

Por conseguinte, os teóricos vêm os *games* como causadores de grandes distúrbios de comportamento dos humanos, ora como produtos que auxiliam educadores na transmissão de informações didáticas, ora como simples entretenimento e perda de tempo. As maiores críticas se referem ao mercado, que incentiva a categoria do jogo de ação em detrimento de outros tipos. Na prática, estamos imersos num grande jogo, tentando entender de onde vem o desejo de jogar.

### Sistema digital

Todas as formas de representação dos últimos cinco mil anos da história da humanidade foram traduzidas para o sistema digital. Segundo Janet Murray, teórica da literatura, ex-professora do MIT<sup>7</sup> e ex-programadora da IBM, o reino digital assimila cada vez mais capacidades de simulação. Com mais de 40 anos, a história dos *games* eletrônicos mostra que eles provocaram um impacto visível na cultura contemporânea. A criatividade e a imaginação levaram designers, programadores, artistas, músicos e cineastas de vários países a se interessar pelo fenômeno. *Game On*, exposição ocorrida em 2002, na *Barbican Gallery* de Londres, marcou um dos momentos de reconhecimento cultural dos jogos para computador. A exposição mostrou que o assunto interessa a muitas tribos e diferentes públicos, demonstrando que o jogo eletrônico reflete e molda uma cultura.

Maia Engeli (2003: 215) afirmou que os *games*, principalmente os de armas e tiros, podem ser vistos como importante fenômeno cultural, pois ganharam popularidade como resultado dos avanços da tecnologia do desenho na computação gráfica, aliada à necessidade de simulação para as indústrias de armas bélicas. Além das diferenças cibernéticas<sup>8</sup>, o que distingue o gênero cultural dos jogos para computadores de outros gêneros de entretenimento, como romances ou filmes, é a preocupação com o espaço. Mais que o tempo, que em muitos jogos pode ser parado, mais que as ações, os acontecimentos ou as metas e inquestionavelmente mais que a caracterização, os *games* celebram e exploram o desenho da representação espacial como motivo central e razão de ser. Com essas facilidades tecnológicas, o desenho realista volta com força total na imagem.

A produção dos jogos eletrônicos está ligada à evolução tecnológica da computação, desde os fundamentos conceituais do inglês Charles Babbage, que em 1820 construiu um modelo de máquina para calcular tabelas aritméticas, o Engenho Diferencial. A

primeira visão do que a tecnologia poderia provocar na cultura aconteceu quando o inglês E. M. Forster, em 1909, escreveu uma história de ficção científica, *The Machine Stops*, na qual apresentava um mundo, semelhante ao planeta Terra, onde a tecnologia desordenada provocava mutações em indivíduos e sociedade. Em 1969, o físico inglês Gordon Pask, conhecido por sua *Conversation Theory*, discorreu sobre um complexo sistema cibernético, que hoje é aplicado na arquitetura dos ambientes de *games*.

Para programar os desenhos dos personagens, são implementados os avanços da inteligência artificial, que se caracteriza por marcar a diferença entre fotogramas animados e imagens interativas. O inventor da máquina inteligente, Ray Kurzweil [EUA, 2003], cientista e escritor, afirma que em breve não será mais possível distinguir entre o pensamento humano e a capacidade das máquinas de processar e compreender os dados. Estamos numa fase na qual a informática, a biotecnologia, a física quântica e a nanotecnologia vão proporcionar avanços na área da inteligência artificial que, buscando imitar os humanos, poderá responder com emoções, fazer arte ou até chegar a novas idéias filosóficas. Essas idéias, invenções e conceitos são para aqueles que vêem no computador um meio de descoberta, de criatividade e de compartilhamento intelectual.

Um dos pioneiros no estudo computacional da modelagem da inteligência humana é Joseph Weizenbaum<sup>10</sup>, que em 1966, no Massachusetts Institute of Technology (MIT), criou um programa de computador com capacidade de processamento de linguagem capaz de manter uma conversação do tipo terapêutica, respondendo com palavras impressas a sentenças digitadas. A capacidade de resposta é limitada em função da sua reduzida compreensão da linguagem. Na década de 80, outro tipo de modelagem da inteligência começa a ser desenvolvido, mais próximo do modelo comportamental e cognitivo de personalidade e interação social, para ser programado em termos de roteiro, planos e metas.

Os humanos virtuais são programados não em termos de suas psiques, mas de seus objetivos. Janet Murray, no final dos anos 80, afirmou que os computadores se tornavam mais potentes com o desenvolvimento de memórias e poder de cálculo. Assim foram exploradas estratégias de *software* e *hardware* para *processamento paralelo* que possibilita sofisticados sistemas capazes de realizar várias tarefas simultaneamente. Os cientistas da computação optaram por projetos de mundos virtuais povoados por uma coleção de agentes inteligentes, cada qual buscando cumprir suas próprias tarefas, em lugar de desenvolver um controle central. O mundo virtual passa a existir a partir de um conjunto de personagens autônomos.

Steve Poole [2002] afirmou que a modelagem da inteligência para personagem de *games* é uma arte difícil, pois precisa convencer os jogadores a continuar jogando. Os jogadores se convencem graças ao realismo dos desenhos, que simulam o movimento humano. Os objetos se movimentam em tempo real, em função das ações iniciadas pelos personagens, manipulados ou não pelos jogadores.

Os métodos computacionais para simulação do humano geram desenhos complexos, sendo o principal a síntese da figura

humana e suas expressões fisionômicas. Hoje uma vasta proliferação de humanoides está na publicidade, no desenho animado digital e nos jogos eletrônicos. Algumas pesquisas usaram recursos da roscopia para digitalizar os movimentos e posições para a simulação. Esse método ainda é usado para a obtenção de dados de alta precisão e difícil formalização, como o movimento das articulações dos membros do corpo e as expressões faciais dos personagens ao proferir palavras. É uma maneira de garantir que eles tenham gestos naturais.

A programação algorítmica é, certamente, o melhor método para gerar modelos geométricos de simulação do corpo humano e, ainda, controlar instruções armazenadas em memórias eletrônicas, que processam rotinas de movimentos, respiração, sensores de presença e inteligência artificial. Para Joseph Bates, cientista da computação, as pesquisas na área têm como meta dar mais credibilidade em experimentos de mundos virtuais habitados por personagens inteligentes.

O desenho digital do corpo humano tem duas vertentes sendo que uma utiliza o computador como ferramenta para digitalizar, vetorizar, colorir e editar quadro a quadro num programa especialista, e a outra faz a animação a partir de códigos em linguagem de programação. Em ambos os casos, o desenho de personagens requer estudos de movimentos, ritmo, representação e simulação.

A indústria de *games* investe pesado no desenvolvimento de técnicas de modelagem tridimensional para garantir maior realismo. A modelagem do desenho digital é desenvolvida por cientistas da computação que tenham conhecimentos de anatomia e movimento. Os estudos na área da ciência da computação levam aos métodos de criação e estruturação de dados no computador, assim como aos estudos de métodos que gerem imagens a partir de código algorítmico. A computação gráfica depende da natureza de entrada e saída de dados do sistema. Os dados de entrada são processados e o produto final é uma imagem para ser vista num dispositivo de saída gráfica, como um monitor, um capacete de realidade virtual, projetor multimídia, impressora ou outro. Desse modo, o processamento de imagens está presente desde a fase de geração até a visualização.

Além do interesse em relação aos desenhos de personagens, essa área tem três características: a primeira é a visão de objetos que estão em projeto; a segunda é a visualização dos objetos que ainda estão fora do alcance de nossa percepção visual; a terceira, finalmente, é a visualização dos objetos que fogem de nossa realidade tridimensional. Para a primeira característica, o exemplo pode ser um simulador que permita uma análise para obtenção de informações sobre o modelo real, em fase de projeto. Na segunda, o exemplo é a simulação microscópica de estruturas de organismos vivos; a terceira é o que permite à computação gráfica ir além do que podemos observar na realidade.

A animação digital de personagens incorpora a tecnologia de inteligência artificial para a interação entre máquinas e humanos, enquanto vai chegando a hora em que a pesquisa simulará a cognição humana com sistemas artificiais capazes de reproduzir comportamentos ainda mais complexos.

Com os jogos virtuais, surgiram signos de uma nova cultura artística (COUCHOT e HILLARIE, 2003: 93) ou uma nova era de relações entre as artes visuais, a cultura da comunicação e a indústria cultural. A questão do jogo se relaciona no contexto da representação e simulação do corpo humano. Nesse contexto, a arte não é mais o lugar de resistência à cultura da mídia, mas ao contrário deve se infiltrar e se apropriar da linguagem da cultura da mídia, provocando a hibridização, como foi dito anteriormente. Por exemplo, Edmond Couchot cita a instalação de Pierre Huygue apresentada na Bienal de Veneza de 2001, na qual o jogo eletrônico tinha como tema principal uma simulação da personagem japonesa Ann Lee. O artista trouxe à tona o dilema entre arte e cultura de massa. Essa obra ilustraria também a condição atual do artista, que pode ser descrita como próxima do DJ, na medida em que deve emitir e receber em tempo real informações a partir de obras produzidas por outros.

Couchot e Hillarie (2003: 197) afirmam que a produção imagética da sociedade atual se faz numa história que não é linear. O artista apresenta sua atividade no espaço e tempo de uma cultura de comunicação mundializada, simultaneamente a obras que funcionam em diferentes níveis de sentidos e se desenvolvem em diferentes espécies de espaços. Ao analisar a indústria cultural atual, dizem que ela rompeu com os modelos anteriores e que contribuiu com a ordem e a regulação do espaço público. Esse tipo de indústria ainda estava localizado sob o signo do ver, da regularidade cronológica e topológica.

O surgimento das hiperindústrias culturais (COUCHOT e HILLARIE, 2003: 198) proporcionou um outro estado de programação do espaço e do tempo das culturas e sua produção imagética ligada à programação interativa que se libera dos horários e das localizações geográficas. Hoje a indústria cultural se forja na convergência das mídias e funciona segundo a lógica de informações que podem ser acessadas em qualquer lugar.

Na análise das categorias de jogos, uma das mais criativas e que se aproxima das artes cênicas, é a conhecida como *Role Playing Games* (RPG). Foi criada por admiradores da literatura fantástica e de ficção científica que representavam ações ao vivo nas *Live Action Role Playing* (LARP), nas quais, partindo de características dos protagonistas, novas personagens eram compostas e os jogadores inventavam novas histórias durante o jogo. É um tipo de jogo teatral, em que os jogadores são ao mesmo tempo atores, espectadores e apresentadores de experiências pessoais. Janet Murray (2003: 41) lembra que no teatro os grupos de improvisação utilizam a espontaneidade para envolver a platéia, que chega a participar atuando. Nas artes visuais esse fenômeno acontece em manifestações artísticas como a *performance* e o *happening*.

### Pesquisa e poética do jogo por computador

No começo da década de 60, o estudante Steve Russel, do MIT, desenvolveu o que talvez seja o primeiro *game* conhecido, o *Space Wars*. Executado num computador de grande porte, tinha como meta evitar o encontro de uma nave espacial com um buraco negro. A partir daquele momento nasceu o jogo eletrônico que

aproximava a cultura de massa das descobertas e investigações científicas, abrindo a possibilidade de aplicação desses conhecimentos à área de realidade virtual.

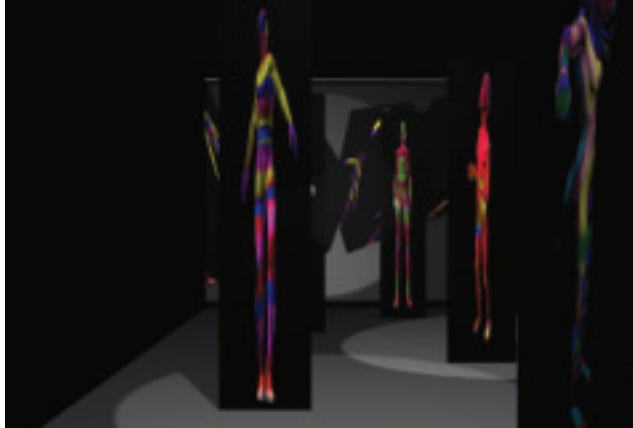
Desde então, percebemos que os *games* podem estimular o aprendizado e possibilitar a aproximação do público com as novas tecnologias. Entretanto, a violência de seus roteiros e ações se tornou um ponto polêmico. Por outro lado, verificamos que a linguagem do jogo possibilita o desenvolvimento de uma habilidade tecnológica que permite a utilização dessas novas tecnologias em todos os seus aspectos multimidiáticos, no seu conteúdo perceptivo, simbólico e cognitivo.

Assim, no contexto relacionado à pesquisa sobre inteligência artificial e realidade virtual, citamos como referência na área a Universidade Federal de Pernambuco, que no seu Centro de Informática<sup>11</sup>, desenvolve uma linha de pesquisa em Inteligência Artificial Simbólica, coordenada por Gerber Lisboa Ramalho. Sua proposta é a definição de metodologias, ferramentas e técnicas para implementação de sistemas que exibam um comportamento inteligente. Para tanto, os participantes da pesquisa adotam uma abordagem simbólica, em contraposição a abordagens numéricas, como redes neurais. Essa temática se subdivide em tópicos que abrangem aprendizagem de máquina, classificação simbólica, processamento de linguagem natural, raciocínio e representação de conhecimentos, agentes autônomos e sistemas multiagentes.

Os tópicos pesquisados, junto com ferramentas e metodologias, permitem construir aplicações em áreas como recuperação e extração inteligente de informação na rede mundial, descoberta de conhecimento em bancos de dados, sistemas de recomendação para comércio eletrônico, análise de imagem, negociação em comércio eletrônico, jogos inteligentes, multimídia<sup>12</sup>, sistemas de aprendizagem, de trabalho colaborativo, tutores inteligentes e sistemas de acompanhamento musical automático. Para desenvolver essas pesquisas e aplicações é necessário o apoio de parceiros acadêmicos, acordos nacionais e internacionais, assim como parceiros industriais, além de participar da organização de comitês de programas de eventos nacionais e internacionais nessa área.

Na Universidade Anhembi-Morumbi foi criado um curso de graduação em *design* e planejamento de *games*, coordenado por Delmar Galisi Domingues. Nesse curso são formados profissionais para o desenvolvimento de *games* em variados formatos, que podem ser jogos de estratégia, ação, aventura, esporte e *Role Playing Game* (RPG) para a aplicação em projetos de entretenimento, cultura, arte, lazer, experimentação, educação e treinamentos em qualquer plataforma, incluindo redes de computadores e dispositivos móveis.

O curso é considerado inovador e pioneiro no Brasil, e único de graduação da área de jogos eletrônicos. O currículo enfatiza a animação e *design* de jogos, além da modelagem tridimensional. A proposta pedagógica enfoca projetos, cabendo aos estudantes desenvolver um *game* ou uma animação. O curso organiza eventos na área e tem parceira com a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).



Imagens: Suzette Venturrelli

Na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro existe o curso de arte e *design*, oferecendo como disciplina a construção de jogos eletrônicos. Numa palestra realizada durante a exposição de *Game o quê?* na Itaú Cultural<sup>13</sup>, em 2003, a professora Maria da Graça Chagas disse que desde o ano 2000 a instituição oferece aos estudantes a disciplina de arte e design de jogos eletrônicos através do departamento de Arte e Design em parceria com o departamento de informática. Na primeira etapa, são organizadas palestras sobre o mercado de *games*, interface de desenvolvimento, novas tecnologias, indústria de entretenimento eletrônico e roteiros. A segunda etapa desenvolve a construção de um jogo eletrônico, como animação, enredo e programação.

O interesse pelos *games* se tornou tão importante que o próprio Ministério da Cultura lançou um edital para incentivar a elaboração de *games* com temas nacionais. As discussões sobre violência, nesse contexto, talvez sejam colocadas em primeiro plano, pois o imaginário pode ir além de um simples combate entre as forças do bem e do mal. Talvez assim, com apoio institucional, histórias e jogos mais interessantes surjam e proporcionem algo realmente inovador, que relacione aspectos da arte e inovações tecnológicas importantes como os avanços no campo da inteligência artificial e da realidade virtual.

O Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília, oferece a disciplina "Animação". Ali os alunos recebem ensinamentos teóricos e práticos que vão da animação tradicional até a animação interativa com linguagem de jogo eletrônico. Um dos projetos de jogo eletrônico é destinado a celular. Conhecido como Jogo de Índio, não é um jogo competitivo: está sendo desenvolvido a partir de um jogo indígena que só termina quando há empate. Participaram do projeto Daniel Scanduzzi e André Ramalho Maciel, bolsistas de Iniciação Científica do CNPq.

A interface apresenta um lugar numa floresta, no qual, desde o início, o personagem índio deve carregar um tronco e atravessar o espaço determinado sem cair, passando por diversos contratempos. O mais importante é que, para todos chegarem juntos, o personagem conta com o incentivo dos outros corredores, que dançam para ele. O jogo tem três níveis de dificuldade e cinco ambientes a serem percorridos pelos jogadores, que têm de carregar seu tronco e chegar juntos no final do percurso. Em cada uma das fases o percurso e os desafios são diferentes, mas os jogadores devem enfrentá-los em conjunto.

O primeiro ambiente apresenta a Amazônia sendo destruída por moto-serras e queimadas. O jogador terá que passar com seu tronco entre violentas serras assassinas. No segundo ambiente, ainda carregando o tronco, o jogador, com sede, precisa beber água no rio para seguir em frente. Entretanto como o rio está poluído por produtos químicos de um garimpo, ele tem que achar outra fonte de água, ou a chuva, para beber e aí entrar no terceiro ambiente, onde os bandidos da floresta (garimpeiros e grileiros) fazem queimadas para plantar soja e pastagem de gado. A mata está sendo destruída e o personagem então dança para fazer chover. Mas isso pode demorar muito, a menos que ele pegue água no rio para apagar o fogo junto com os outros jogadores. Salvar a floresta tem que ser um processo rápido, pois o tempo é limitado.

No quarto ambiente o jogador encontra um animal ferido. Então deve parar e cuidar do animal com folhas e sementes de uma determinada árvore. Só depois que o animal for atendido o jogador volta a carregar o tronco. No quinto ambiente, o tronco é colocado no lugar da floresta preparado para um evento. Caso um jogador chegue na frente dos outros, o jogo deve recomeçar, pois todos devem chegar juntos. Finalmente, caso exista cooperação, todos os carregadores de tronco comemoram junto com a tribo. A tecnologia aplicada é *Java 2 Micro Edition (J2ME)*, API do MIDP2.0, que é uma estrutura relativamente sólida para a criação desse tipo de *game*.

A programação de jogos em pequenos aparelhos celulares apresenta características bem diferentes da utilizada nos *games* para *personal computers* (PCs) ou consoles de videogames. Essas características estão relacionadas com o poder de processamento, o tamanho da tela, a quantidade de memória e a largura da banda. Os *games* para celulares são limitados e comparáveis aos antigos *games* de oito *bits*, como o *Nintendo* e de dezesseis *bits* como o *Super-Nintendo*. A plataforma *J2ME*, por ser um padrão aberto, não requer autorização de uso. O *game* tem estrutura bidimensional. Nesse trabalho, procuramos mostrar que a violência e a disputa não são naturais no ser humano, mas desenvolvem-se através da cultura de cada sociedade.

### Games de ação

No Brasil, além das universidades, a partir dos anos 90 começaram a surgir grupos interessados em produzir jogos eletrônicos no contexto da cultura da mídia do entretenimento.

Por exemplo, o grupo Tay de sistemas e tecnologia para a Web<sup>14</sup>, projetou o *Netherdeep* para um ambiente onde os jogadores batalham para ganhar territórios e combater monstros. Desde 1996 o *Netherdeep* é um jogo *online* e numa versão mais recente vai suportar seis mil jogadores simultâneos. A *engine* do *Netherdeep* é brasileira e no início era em duas dimensões. Agora é 3D e utiliza recursos da tecnologia de realidade virtual tais como modelagem cinética e física. É o primeiro RPG 3D *online*. O *Netherdeep* também conta com um sistema de *dungeons* e aventuras controladas em tempo real por *dungeon masters*. Estes controlam o jogo em muitos aspectos, podendo criar mundos e outras novidades. Isso para evitar algumas das monotonias em jogos *online*, pois o jogador pode sozinho, ou com outros, participar de uma narrativa durante um tempo indeterminado.

No estilo *arcade* existe o *Earth Force*<sup>15</sup> desenvolvido por Daniel Mome e Daniel Bauman que concorreu no *Independent Game Festival* (IGF). O primeiro produto do grupo pernambucano *Jynx Playware* foi o *FutSim*<sup>16</sup>, um jogo de futebol on-line em que o usuário assume a função de treinador e até de “cartola”. Iniciado em 1999, após três o *game* possibilitou tarefas como a administração de uma equipe de futebol, que inclui, por exemplo, escalar a equipe, cuidar do salário, do ego dos atletas, manter as finanças em dia e também contratar, vender ou emprestar jogadores via rede Internet.

Controladas por inteligência artificial, as partidas acontecem contra outros usuários com hora marcada. O usuário acompanha em tempo real os principais lances da disputa e promove substituições e mudanças no esquema tático. A variedade de opções é extensa. No início não é raro o jogador se perder em meio a tantas estatísticas e alternativas. O auxílio de médicos para manter o condicionamento físico de atletas e de olheiros que apontam revelações de outras equipes são alguns recursos que mostram o bom trabalho da *Jynx* em inteligência artificial.

Os jogos eletrônicos são criados para envolver o usuário tanto quanto possível, mas nenhum gênero parece tão bom como os chamados *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), ou seja, RPGs voltados para a disputa via Internet com milhares de usuários. Esse tipo de *game* cria uma espécie de mundo virtual onde os jogadores interagem entre si, desempenhando missões em comum. Na maioria deles, cada jogador possui uma profissão específica dentro de um mundo, o que lhe garante o dinheiro necessário para sobrevivência. Outros se dedicam à exploração dos cenários ou até mesmo a roubar itens dos companheiros.

A Espaço Informática, fundada em 1990, sediada em Venâncio Aires, Rio Grande do Sul, criou recentemente o *HADES2*, um jogo de ação 3D, em primeira pessoa. O *game* é uma batalha contra forças hostis, na qual o jogador usa armas inéditas com funcionamento e potência específicos, inspiradas em tendências a que a indústria bélica pode chegar no futuro, além de armas tradicionais. Incidente em Varginha, de Marcos Cuzziol, tem destaque como *game* de ação baseada na história surgida em Varginha, cidade de Minas Gerais, sobre a visita de extraterrestres. Marcos está desenvolvendo a continuação do *game*, que agora será o Incidente em Varginha 2: Sombras da Verdade.

*Outlive*<sup>17</sup> da Continuum, do Paraná, é um jogo de estratégia em tempo real, desenvolvido em duas versões (português e inglês). Nele, coexistem duas espécies diferentes: Humanos e Robôs. O site do jogo descreve a história onde se desenrola o *game* e conta que, no início do século 21, a humanidade se defrontava com o desafio da sobrevivência. Com a explosão populacional, os já escassos recursos energéticos e minerais estavam prestes a se exaurir. Aliado a este fato, houve um contínuo aumento de ações terroristas, com diversas facções procurando mais poder através do domínio dos recursos naturais remanescentes.

O roteiro, baseado nas histórias de ficção científicas em que as forças do bem enfrentam as forças do mal, não é muito original. Como todos os *games* de ação, somente reproduz uma cultura estabelecida a partir da força bruta, para justificar guerras e disputas. Assim, confirmando essa tendência, o roteiro diz que, para tentar impor a ordem ao caos, os líderes dos países mais poderosos do mundo e os representantes dos grandes conglomerados econômicos criaram o Conselho Mundial, cujo objetivo é restabelecer a ordem mundial e a garantia da perpetuação da espécie humana por meio da guerra.

De maneira geral, esses grupos, embora não desenvolvam pesquisas, insistem em jogos de guerra. Por outro lado, aplicam em seus jogos os desenvolvimentos realizados na área de realidade virtual e estética das interfaces. Ou seja, a avançada tecnologia de inteligência artificial proporciona um verdadeiro desafio aos jogadores, passando muitas vezes a ter mais importância para ele do que o próprio roteiro. Deve-se observar, diante disso, que os jogos eletrônicos motivam o aprendizado sendo, portanto, educativos. Mas há os que podem ser nocivos, principalmente os que são deliberadamente cruéis, como o famigerado *Grand Theft Auto* (GTA), proibido na Austrália por incitar a violência, pois o herói rouba motos, carros, comete todas as infrações de trânsito, atropela velhinhas para, finalmente, receber como prêmio uma linda garota que é por ele morta a seguir.

## Notas

<sup>1</sup> A inteligência artificial é uma linha de pesquisa da área da ciência da computação relacionada à realidade virtual dedicada a desenvolver processos peculiares à cognição humana. A história da inteligência artificial começou em 1956 numa conferência realizada na cidade de Dartmouth, EUA. Os cientistas John McCarthy, de Dartmouth, Nathaniel Rochester, da IBM, Claude Shannon, da Bell Laboratories e Marvin Minsky, de Harvard, criaram o nome para iniciar uma proposta de pesquisa em grupo onde se buscava estudar as faculdades mentais através do uso de modelos computacionais. Os objetivos da inteligência artificial eram tornar os computadores mais úteis e compreender os princípios que tornaram a inteligência humana possível. As correntes de estudos são duas: a conexionista e a simbólica. A primeira visa a modelagem da inteligência humana através da simulação dos componentes do cérebro (neurônios) e suas interligações. O primeiro modelo matemático de neurônios foi criado por McCulloch, neuropsicólogo e Pitts, lógico. O desenvolvimento de microprocessadores tornou praticável a imple-

mentação de computadores com vários processadores, o que resultou num avanço nas pesquisas. A linha de pesquisa simbólica começou nos anos 70 e visa a manipulação simbólica sobre um domínio restrito. Sua extensão é mais teórica do que prática. Entre 1956 e 1970, considerado um período clássico, foi desenvolvido formalismos gerais para tentar resolver problemas de base lógica de primeira ordem. O período romântico aconteceu de 1970 até 1980, e se desenvolveu basicamente nas universidades onde a tônica era a construção de teorias. A fase moderna começou em 1980, com os sistemas especialistas de aprendizagem, representação e aquisição de conhecimento, tratamento de informação, visão computacional, robótica, modelagem cognitiva, arquitetura para sistemas inteligentes, linguagem natural e interfaces inteligentes.

<sup>2</sup> Conjunto de tecnologias que usam o sistema binário para transmitir informações. Binário é um sistema de numeração de base 2 e cujos algarismos são 0 e 1, ou seja, ligado e desligado. No sistema digital o bit é a menor unidade binária de quantidade de informação. Oito bits formam um byte.

<sup>3</sup> Apesar de ter começado nos anos 40, com o cinema, o rádio, as revistas, as histórias em quadrinhos, a propaganda e a imprensa, foi só com o surgimento da televisão, que a mídia se tornou uma força dominante de cultura.

<sup>4</sup> Por exemplo, a comunicação humano máquina pode ser entendida como um processo de tratamento conversacional freqüente através de um terminal de computador interativo.

<sup>5</sup> É uma função que assegura os diferentes níveis de comunicação, diálogo, entre o humano e a máquina, através de uma interface.

<sup>6</sup> Capacidade do sistema de responder aos comandos do usuário e fazer com que ele retorne com ações.

<sup>7</sup> Massachusetts Institute of Technology

<sup>8</sup> Ciber do grego quer dizer controle e cibernética indica sistema

de controle tecnológico que combina computadores, tecnologias contemporâneas e realidades virtuais.

<sup>10</sup> Professor de ciência da computação do MIT.

<sup>11</sup> [www.cin.ufpe.br](http://www.cin.ufpe.br)

<sup>12</sup> Significa a colagem de diversos meios, suportes e linguagens, para se obter um trabalho de justaposição.

<sup>13</sup> [www.itaucultural.org.br](http://www.itaucultural.org.br)

<sup>14</sup> <http://www.netherdeep.com.br/>

<sup>15</sup> <http://earthforce.nervo.org/main.html>

<sup>16</sup> <http://www.futsim.com.br>

<sup>17</sup> <http://www.outlivepage.hpg.ig.com.br/>

## Bibliografia

BENSE, Max. *Pequena Estética*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1975.  
GUATARRI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: editora 34, 2000.

COUCHOT, Edmond e HILLARIE, Norbert. *L'Art Numérique: comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris: Flammarion, 2003.

ENGELI, Maia. "Espaços alterados nos games em primeira pessoa". In: *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*. Maciel, Katia e Parente, André (org.) Rio de Janeiro: editora Contracapa, 2003.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. Bauru: Edusc, 2001.

MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco. *Autopoiesis and Cognition*. Boston: D. Reidel, 1980.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. S. Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

POOLE, Steve. Character Forming. In: *Game On: the history and culture of videogames*, King, Lucien. London: Laurence King Publishing Ltd, 2002, p. 76-85.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: editora Paulus, 2003.

SINGH, Simon. O livro dos códigos. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2001.

## Biografias

**SUZETE VENTURELLI** Professora, pesquisadora e artista computacional no Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília. Trabalha na área desde 1987 e criou, em 1989, o Laboratório de Imagem e Som, do qual é coordenadora, e onde desenvolve pesquisas nas áreas da arte computacional e design, dentre as quais destacam-se as análises dos métodos computacionais utilizados para criação artística nos aspectos da modelagem, animação, interatividade, realidade virtual, imersão em temporal, assim como de criação de sistemas hipermediáticos. Coordenou a criação do Mestrado em Arte, com área de concentração em Arte e Tecnologia da Imagem. Participou de exposições internacionais e nacionais nessa área de conhecimento, com publicações em anais, revistas e livros. Tem ministrado cursos de pós-graduação e participado de congressos e eventos relevantes para a pesquisa em diversas universidades e associações de pós-graduação no país. ([www.unb.br/vis/lis2/lis.html](http://www.unb.br/vis/lis2/lis.html))

**MARIO MACIEL** é graduado em Arquitetura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e tem licenciatura em Educação pela Universidade de Brasília. Com o interesse pelo desenho e o ingresso na Faculdade de Arquitetura, em 1969, começa a tra-

balhar em projetos arquitetônicos. E, do desenho técnico migra automaticamente para as ilustrações de perspectivas para apresentações e estudos preliminares. A partir daí o desenho da figura humana passa a ser uma referência para o desenvolvimento de uma linguagem gráfica compatível também com desenho animado, quadrinhos, ilustrações e logotipos. Chegou à Brasília em 1978 e, desde então, trabalha na rede pública de ensino do Distrito Federal, onde desenvolve pesquisa e estudos gráficos e editoração, que hoje é feita em microcomputadores *Macintosh* e *IBM-PC*. A busca de uma representação gráfica mais orgânica e vinculada ao meio exige a troca de informações com outros desenhistas. Assim, desde 1993, atua como professor de desenho no Espaço Cultural 508 Sul. No ano de 1981, em contato com o desenhista Jean Thomas Bédard, viajou ao Canadá para saber mais sobre o *National Film Board*. No mesmo ano participou da *Comic Art Convention* de Nova Iorque, conheceu Burne Hogarth e, a seguir, passou pelos estúdios de Richard Corben, em Kansas City; de Walt Disney em Burbank e de Gilbert Shelton e Robert Crumb em Fairfax, Califórnia. Em 2001 visitou estúdios e museus em Portugal, Espanha, França, Itália, Suíça, Alemanha, Holanda, Bélgica e Inglaterra.

# Walter Silveira

## O Quartinho

Em uma narrativa não linear, este vídeo trata dos deslocamentos e da desterritorialização de um indivíduo: o próprio autor! Dos trópicos, confrontado com outra cultura outra espacialidade e outro clima.

As imagens contrapõem espaços íntimos (quarto!) e espaços urbanos (a cidade!), solidão e convívio. De volta, o paulistano Walter Silveira faz uma declaração de amor à sua cidade ao justapor o abajur da sua cama às antenas (outrora! iluminadas) da avenida Paulista. Memória afetiva, íntima. Recortada do caos da megalópole. (WS)







## CORPUS VITAE

AC/JC a liberdade, a gaiola, OS CAMPOS, OS JOÃOS,  
 O AUGUSTO, O JOHN, A INVENÇÃO  
 VT preparado = PIANO preparado (do piano *as notas são percussivas* do VT o *screen mostra ruídos da imagem* eletrônica.  
 ALEGRIA outro dia, manhã...Sol, chuva, nuvem, céu azul, noite-  
 - fria :Lareira. Labareda. Clareza:  
 BRANCO, mais que tudo, mais que nada: O ABSOLUTO:  
 pingo enxuto CONCRETO. *Astronautas/putas/mães/ Órfãos/Kamicases/Pães* (espuma a faca/ sorriso da pedra/  
 /coração quixote, chiclete na boca de cobra) CORAÇÃO:  
 pulsa o calção. GRAPHYCS o lado de lá. mais que isto  
 ou aquilo. esquilo solto na esquina da rua. NO MUR0,  
 o *desenho* escrito no ladrilho: hand made  
 JANELA/QUARTO/QUARTINHO o olho pisca.  
 o séRebro abre À Viagem Trigramática. A Tríade sígnica de  
 Pierce. Acasa. I-Ching. MAIS SeMpre + & + & + de mim.  
 MÃO. forma "...que afaga e apedreja..." PAI o fim  
 do começo. PIXEL , corpo invisível da imagem. PROJEÇÃO  
 de dentro para fora de baixo para cima. SCRATCHHH, VAI  
 E Vem & vEM e Vai, não se pára a onda. TV TUDO?  
 ( NÃO.) TVDO. uma época. uNS sonHOs. Uma Experiência.  
 XILO POESIA PORQUE QUI-LO entalhe no screen. sulco de luz.  
 Inacabado. RIDÍCULO, ETC... & A VIDA REAL NÃO É ASSIM...  
 menina. (WS)

Brasília/aBrIL/2005



# do (do piano

## percussivas

### Walter Silveira

por Arlindo Machado

WALTER SILVEIRA foi um dos fundadores, nos anos 80, de um dos grupos mais estratégicos do vídeo brasileiro: TVDO (pronuncia-se “tevé-tudo”), cuja meta principal era desembolar a mídia eletrônica com trabalhos inovadores, que hoje são, todos eles, referências obrigatórias de nosso vídeo. O grupo foi também responsável por algumas intervenções demolidoras em nossa televisão (por exemplo, no **Mocidade Independente**, da TV Bandeirantes). Após a dissolução do grupo, no começo dos 90, Silveira se engaja no trabalho diário em alguns canais de televisão de São Paulo (I’V Gazeta e TV Cultura), sem abrir mão, todavia, de seu trabalho pessoal como vídeo de criação e as instalações multimídias. Além de videoartista e diretor de TV, Silveira tem sido também um dos nomes mais representativos da nova geração da poesia audiovisual, além de artista gráfico e multimídia. Lançou, em 1996, o álbum **Mein Kalli Graphics**, com poemas manuscritos em serigrafia, que se situam no limite entre a pintura e a literatura. Ultimamente, tem atuado junto com Augusto de Campos e Cid Campos no evento multimídia **Poesia é risco**, apresentado em várias cidades do Brasil e do exterior.

No campo do vídeo, Silveira optou por experiências limítrofes com a linguagem mídia eletrônica, de que **VT Preparado AC/JC** (1986, realizado em parceria com Pedro Vieira) constitui o melhor exemplo: Numa homenagem apaixonada ao compositor do silêncio (JC/John Cage) e ao poeta da página em branco (AC/Augusto de Campos), os realizadores concebem um vídeo em que predomina a tela em branco, pulverizada vez ou outra por rapidíssimos flashes de imagens, mais freqüentemente de ruídos, impulsos e distorções do próprio dispositivo técnico, com o pixel da televisão colocado em evidência graças a um processo de ampliações. Nos últimos anos, a ênfase do seu trabalho videográfico tem se concentrado em sensíveis reinterpretações pessoais sobre o trabalho de outros artistas brasileiros, como fez em **Les Etres Lettres** (1991), **Painter:**

**Model in Vídeo** (1991), **Minha Viagem em Wesley Duke Lee d’O Helicóptero à Fortaleza de Arkadin** (1992) e **XILOVT e/ou O Elogio da Xilo** (1995). O primeiro trabalho é um ensaio sobre o indiscernível limite entre o legível e o visível, baseado em livro da artista multimídia Betty Leirner. **Painter** mostra o artista Ivald Granato pintando ao vivo uma modelo nua, enquanto o vídeo recria na tela da TV uma nova imagem. **Viagem** é uma videotrip sobre obra do artista Wesley Duke Lee, com ênfase nas obras ambientais e instalações. **Xilo - VT**, por sua vez, é um vídeoensaio sobre a gravadora Maria Bonomi, a partir do poema **O Elogio da Xilo**, de Haroldo de Campos.

No campo da poesia audiovisual, parece inegável que o *turning point* dessa modalidade criativa encontra-se hoje plenamente evidenciado no espetáculo multimídia **Poesia é Risco**, inicialmente concebido para a performance ao vivo em ambiente teatral, mas que acabou encontrando uma de suas melhores formações no programa de televisão de mesmo nome, dirigido por Walter Silveira para a TV Cultura de São Paulo, em 1998. O espetáculo, constituído de oralizações de poemas por Augusto de Campos, inserções musicais de Cid Campos e projeções de vídeo e diapositivos pelo mesmo Silveira, coroa todo um processo de desenvolvimento de uma poesia midiática plena, já com quase trinta anos de história entre nós. Em sua versão televisual, **Poesia é Risco** é a melhor prova de como a televisão pode ser sofisticada quando se acredita na inteligência de seu público e sobretudo quando se coloca os seus recursos técnicos e retóricos a serviço da invenção daquilo que nem sequer ainda foi sonhado. [AM]



### Biografia

**WALTER SILVEIRA** é graduado em Rádio e TV pela ECA/USP, 1980. Profissional de televisão, diretor de programas e videomaker. Como videoartista e poeta gráfico, realiza projetos autorais e experimentais em torno do suporte eletrônico desde 1977. Paralelamente as atividades em televisão, foi fundador da primeira escola de vídeo do país, **The Academia Brasileira de Vídeo**. Participou da XXIV Bienal Internacional de São Paulo. Em 1994, apresentou a vídeo instalação ambiental **Guanabara HW1**, no evento "Arte Cidade II" em São Paulo. Com o poeta Augusto de Campos e o músico Cid Campos, desenvolveu o espetáculo intermídia **POESIA É RISCO** (apresentado desde 1996 em várias cidades brasileiras, na França, Suíça, Holanda e Estados Unidos). Participou também da II Bienal do Mercosul, em 1998. Em 2001, publicou o livro **Posterbook Walt B. Blackberry**, e participou da exposição **Território Expandido** no SESC Pompéia em São Paulo. Em 2002, participou da exposição **Brazilian Visual Poetry**, no Texas/USA. Em 2003 participou da exposição **Palavra Extrapolada**, no Sesc Pompéia e da **A Subversão dos Meios**, no Itaú Cultural em São Paulo. Vários vídeos de Walter Silveira integram a coletânea "Made in Brasil" – 30 anos da vídeo-arte no Brasil, organizada por Arlindo Machado. Desde 2004, participa com outros artistas das apresentações do espetáculo **POEMIXBR**.

## ARTHUR OMAR



**Hamlet no Porto**, de Arthur Omar. Edição: Cezar Migliorin. Documentário experimental. Diretor convidado 2ª Seleção Petrobras Cultural. 2004. 5 min.

Hamlet escapa de um filme de John Woo, jurando vingar a morte do pai, cujo fantasma viu cruzando uma praia deserta, seguido por cães ferozes e sons de helicópteros. Noite. Shakespeare encontra Jacques Tati num porto da Amazônia, em meio a uma multidão de personagens distribuídos em vários palcos interligados por escadas. O tempo se acelera, e todas as paixões humanas são vistas num só lugar, durante quatro minutos. Hamlet morre, enquanto o porto é sobrevoado por sete pássaros de cristal, que trazem o êxtase. Todos os celulares ficam mudos. Depois tudo recomeça, num ritmo mais frenético ainda. Filmado no porto de Parintins-Amazonas. Documentário?

**Atos do Diamante**, de Arthur Omar. Fotografias de crime: Eduardo Santoro. 1998. 6 min.

A relação entre violência social e violência estética através da tecnologia do vídeo digital que apresenta as imagens em uma tela fracionada. Fragmentos de corpos vitais e imagens de carnaval, fragmentos de imagens de corpos executados. Uma releitura do muralismo latino-americano, em que as posturas "maneiristas" dos corpos chacinados funcionam como elementos provocadores de beleza e horror. Vídeo originalmente proposto para instalação.



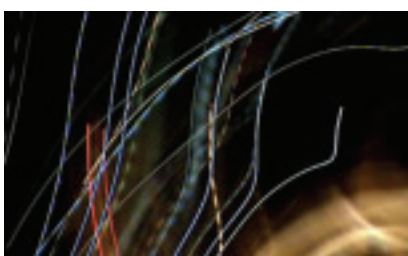
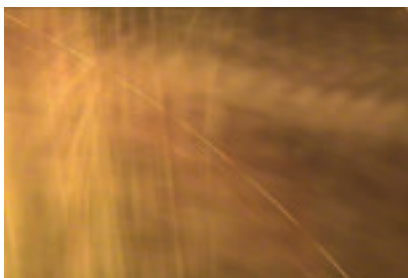
## CARLOS AZAMBUJA

**Imaginata nº1**, de Carlos Azambuja. Suite de imagens em três movimentos de câmera cegos e não-cegos. Duração Total: 20'35"

Primeiro Movimento Allegro Devir (2004) Duração: 7'08" Comentário musical: Trechos de "Quarteto de Cordas nº1 [1960]" de Krzysztof Penderecki.

Segundo Movimento Adagio Fixo (1991) Duração: 8'45" Comentário musical: Trechos de "Volumina" [1960/62]" de György Ligeti.

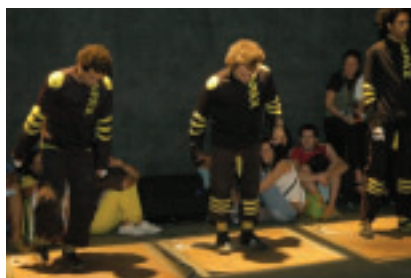
Terceiro Movimento. Rondó Triste (1992). Duração: 4'02". Comentário musical: "Rondó Triste", suite para piano de Carlos Azambuja, executada pelo autor. Letreiros iniciais e créditos finais. Duração: 40"



## HAPAX

**O que está acontecendo?** com Daniel Castanheira (objetos, percussão e voz), Ericson Pires (objetos, percussão e voz), Marcelo Mac (objetos, percussão e voz) e Ricardo Cutz (Eletrônicos e objetos). 2005. 3 min.

Instalações sonoras interativas e performances cênico-musicais do grupo Hapax.



## JURANDIR MULLER E KIKO GOIFMAN

**Seqüência São João**, de Jurandir Muller e Kiko Goifman. Vídeo. 5 min.

Um movimento contínuo registra a diversidade. Cidade de São Paulo. O lúdico, a festa, os trabalhadores da rua, a perna aberta. Movimento. O mínimo, o céu nas lentes de óculos espelhados e baratos. "Seqüência São João" é o deslocamento simples, a câmera máquina que se mimitiza no homem que caminha. *O Flaneur* de parafusos na paisagem seca e quente da cidade de São Paulo.

**Morte Densa**, de Jurandir Muller e Kiko Goifman. Vídeo. 5 min.

Morte Densa é um documentário de média-metragem de 55 minutos e também uma instalação e um trabalho de web art. Em sua versão de 5 minutos, traz o desespero e a angústia de pessoas que em suas vidas mataram "apenas" uma vez. Breves depoimentos intercalados à música de Nick Cave. Porque é dia de domingo, dia de parque, passeio, igreja, futebol e um almoço. Um copo cai da mesa, uma briga, a morte entre parentes. Um corpo que cai, uma alma que sobe.



## LUCAS BAMBOZZI

**Eu Não Posso Imaginar**, de Lucas Bambozzi. 2000. 22'. Vídeo experimental. Captação: miniDV/super-8. Vídeo digital NTSC

Eu não posso imaginar é uma obra experimental que envolve situações ficcionadas e documentais. Ao longo da narrativa, um jogo de impressões e auto-expressão, são desenvolvidas várias possibilidades de elaboração de sentido, procurando a transposição para a imagem, de sensações geralmente consideradas não-verbalizáveis. O vídeo é parte de um trabalho em processo contínuo, que reflete as inquietações do autor e sua busca por imagens que possam representar estados alterados de ânimo e as oscilações dos sentimentos em estado bruto - conceitos desenvolvidos pelo autor a partir de seu projeto Tormentos. Como diz um dos personagens: "... é apenas a idéia de como contar uma coisa que é tão difícil de entender e ao mesmo tempo tão simples". Eu não posso imaginar foi gravado em locações no México, Cuba, nordeste do Brasil, interior de Minas Gerais e na cidade de São Paulo.



## RONALDO KIEL

**Cytishore**, de R. Kiel. 1994. 5min 3seg.

Um poema de cinco estrofes escrito por Anita Cheng foi a inspiração de Cityshore. Cenas registradas anteriormente e animações de computador passaram por um processamento digital e foram editadas. As vozes humanas na trilha sonora foram gravadas ao telefone. Vozes e sons gerados por computador adicionaram-se à mixagem final.

**INS**, de Ronaldo Kiel. 1996, 2min 55seg.

INS é uma animação em vídeo comentando o status de imigrantes ilegais nos

Estados Unidos. Os gráficos são uma série de 1.320 imagens extraídas de um livro de heráldica japonesa, escaneadas e compiladas no computador como uma sequência de vídeo. A trilha sonora foi colhida por telefone nas "Help Lines" do Serviço de Imigração e Naturalização.

**The Moment of Change Just Passed**, de Ronaldo Kiel. 1997, 3min 13seg.

The Moment of Change Just Passed mostra dois dançarinos no mesmo espaço porém em tempos diferentes. As tomadas, feitas em dias diferentes, foram compostas digitalmente. A trilha sonora foi colhida em uma parada em Williamsburg, Brooklyn, New York.

**DownTime**, de Ronaldo Kiel. 1998, 3min 5seg.

DownTime é um tributo à tecnologia e ao entretenimento. O material visual foi gravado a partir de telas de computadores enquanto elas processavam. A trilha sonora foi editada digitalmente a partir de competições de patinação artística.

**NYC**, de Ronaldo Kiel. 1998, 3min.

NYC é uma experiência de alteração de tempo. As tomadas foram feitas da janela da minha cozinha durante o outono de 1997 e processadas para criar um vídeo sem fim nem começo que representa o ciclo dos dias. Para a trilha sonora, usei duas mensagens anônimas gravadas em minha secretária eletrônica.

## SIMONE MICHELIN

**Lonesome**, de Simone Michelin (2004, 3:19 min) . vídeo monocal, NTSC, cor, som, 2004. 3:19 min.

O vídeo mostra uma sessão de fotografias de casamento de um casal coreano no jardim de inverno do World Financial Center, o prédio anexo ao World Trade Center, gravado em 1998.

**Cacofonia (cena 2)** de Simone Michelin. Música/trilha sonora: fragmentos da trilha do filme Câncer de Glauber Rocha; música Astor Piazzola e Roberto Carlos. Vídeo digital, NTSC, cor, som, 2003, 3 min.

Cacofonia tece conexões entre fatos históricos no âmbito da arte e da política. Aproxima situações apresentando-as visualmente do ponto de vista da mídia, do espetáculo, dissolvendo seu conteúdo numa superfície cada vez mais estética. O áudio perverte este sistema instaurando uma ordem cínica, irônica e mesmo patética. O trabalho sobrepõe imagens e sons de contextos diferentes em termos de tempo, espaço e situação. Formalmente é quase como misturar rádio e televisão. O áudio do filme Câncer de Glauber Rocha fala do Rio de Janeiro em 1968, a descrição da época da ditadura, os confrontos dos estudantes com o exército nas ruas, os intelectuais reunidos no Museu de Arte Moderna e os camponeses como sempre morrendo. O vídeo mostra cenas da cerimônia de inauguração da XXV Bienal Internacional de São Paulo. em 2002.



**Lições americanas - ho ho ho**, de Simone Michelin. Música: Rodolfo Caesar. Vídeo monocal, NTSC, cor, som, 2002. 9 min

Entre o home video e o reality show, "Lições Americanas: Ho Ho Ho" acontece no ambiente novaiorquino de festas de final de ano, focalizando o comércio de brinquedos, interiores de lojas e vitrines de rua. A narrativa contém uma quantidade exagerada de elementos, tanto visuais quanto sonoros, resultando num caos ultrabarroco, uma ida às compras meio paraíso meio pesadelo.

**Verde, Amarelo, Azul, Branco e Vermelho**, de Simone Michelin. SHVS, NTSC, 5 min, cor, som, 1998.

O vídeo foi feito com material gravado das janelas de diferentes casas onde morei no Rio de Janeiro, entre 1994 e 1997. Mostra sensação-visão em relação a uma cidade violenta vista em alto-contraste num tempo singular. A narrativa estrutura-se em pausas de silêncio e cor, o som funciona como elemento ativador da memória.

# Oliver Grau

## A história da telepresença:

A TELEPRESENÇA reúne três temas com profundas raízes na história intelectual: automação e a busca da inteligência artificial, a ilusão na arte e a rejeição do corpo em favor de uma concepção espiritual e mentalista do eu humano. A fim de compreender a tele-robótica - sua importância histórica, psicológica e epistemológica - devemos entender como estes três temas foram expressos através da história nos nossos mitos e fantasias tecnológicas. É isto que me proponho a fazer aqui. Examinarei os percursos históricos da tecnologia telerobótica, concentrando-me nas manifestações tecnológicas de nossas noções sobre a vida artificial, as tradições estéticas das *realidades virtuais* e os precursores ocultos das *telecomunicações*. A história da tecnologia sempre incluiu a história de suas utopias e mitos, que revelam desejos humanos e servem para expressar pontos de referência proto-rationais. Mitos não perdem sua relevância por serem antigos, já que se tratam de como vemos o mundo e, como tais, talvez se encontrem fora do tempo comum. Eles impulsionam a história.

### Autômatos

O conceito de seres humanos como máquinas remete à antiguidade. Já no século II, o famoso médico Galen havia concebido seu modelo pneumático do homem com base na tecnologia hidráulica de sua época. A arte já estava sendo automatizada no teatro mecânico de Heron, na Alexandria. Usando um sistema de cordas, roldanas e alavancas ligadas a contrapesos, bem como efeitos sonoros e cenários que mudavam, Heron era capaz de criar uma ilusão que trazia à vida a lenda de Naplius. No século XVII, Shui Shi Jing publicava *Book of Hydraulic Elegancies*. Sem dúvida, podemos constantemente encontrar descrições de maravilhas tecnológicas como pombos mecânicos voadores, macacos dançarinos e papagaios falantes nas literaturas das nações islâmicas, da Índia, da China e da Grécia. Na Florença do século XIV, ninguém menos do que Filippo Brunelleschi desenhou um palco mecânico para dar vida ao Paraíso.

Evidências medievais do autômato são quase inexistentes<sup>1</sup> já que uma visão mecanicista do mundo era inconsistente com os dogmas religiosos que proclamavam o homem como uma criação de Deus, o *alter deus*, o receptáculo da alma eterna. No século XVII, no entanto, percebe-se um retorno ao pensamento mecanicista, com analogias entre o corpo e a tecnologia mais elaborada daquela época, o relógio.<sup>2</sup> Em 1615, Salomon de Caus publicava sua famosa coleção de projetos para automata e jardins, *Les Raisons des Forces Mouvantes*, que seria intensamente estudado por Descartes em seus esforços para construir um andróide que não seria discernível de um ser humano.<sup>3</sup> Descartes interpretava processos biológicos como ocorrências mecânicas. Seu contemporâneo, o inglês Thomas Hobbes, levou o *Weltanschauung* mecanicista a dar um importante passo à frente quando enten-



## autômatos, ilusão e a rejeição do corpo

deu que todo fenômeno orgânico - incluindo fenômenos mentais - eram corpos físicos em movimento.<sup>4</sup> Enquanto Descartes acreditava em uma mente não-física diferente do corpo, Hobbes tomava fenômenos mentais como nada mais do que o movimento de substâncias corporais na cabeça. A interação entre tecnologia e vida artificial é ilustrada particularmente bem por um evento político do século XVII: durante um interregno, o falecido rei da Inglaterra foi representado por marionetes em movimento no seu próprio funeral. Isto levou a um aperfeiçoamento maior de bonecos animados que, em caso de um vácuo no poder, eram usados para artificialmente representar os governantes ausentes. Neste contexto, encontramos a máquina não como contraparte, mas sim como uma continuação e um aperfeiçoamento do ser humano face à morte.<sup>5</sup>

No século XVIII, o andróide finalmente chega à maturidade: *L'Homme Machine*,<sup>6</sup> de La Mettrie, *Mechanical Duck*, de Vaucanson, *On the Marionette Theater*, de Kleist, Olimpia, de E.T.A. Hoffman, em *Sandman*, o monstro sensível em *Frankenstein*, de Mary Shelley, o *Maschinenmensch* em Metrópolis, de Fritz Lang, *Worker*, de Ernst Jünger, bem como a vasta coleção de fantasias robóticas do nosso século, são ramificações de uma evolução, originada talvez da metáfora judaica do Golem, alertando contra a auto-deificação. Mesmo se ainda hoje ninguém sabe ao certo como funciona a consciência,<sup>7</sup> o andróide parece reemergir na tentativa de se produzir inteligência artificial na internet.<sup>8</sup>

A motivação para estas tentativas em larga escala de combinar tecnologia e arte, soprando vida em ambas, vem da inveja uterina masculina, bem como da demiúrgica auto-deificação do artista. No cerne da motivação artística, porém, encontramos também a fantasia de superar as limitações dos nossos próprios corpos. Isto se manifesta, em parte, no desejo de alcançar a imortalidade através de máquinas.

### Ilusões virtuais

O fenômeno aparentemente sem precedentes da realidade virtual de fato se apóia em uma profunda tradição na história da arte. Enquanto esta tradição se manifesta de várias maneiras, dependendo do tema e do suporte de um determinado período, sua idéia central remete à antiguidade e tem sido amplamente revivida na arte virtual contemporânea.<sup>9</sup> Este tipo de realidade virtual isola os espectadores de outras impressões, envolvendo-os com um ambiente de espacialidade e temporalidade ilusórias que preenche completamente seu campo de visão. Os afrescos imersivos da *Casa dei Misteri* (60 A.C.), em Pompéia, a *Sala delle Prospettive* (1516), de Baldassare Peruzzi, em Roma, e o movimento *Sacri Monti* (1500-1650), representam estágios desta concepção estética.

Historicamente, a realidade virtual tem sido usada não apenas para fantasias privadas mas também como um fórum para espetáculos públicos da vida religiosa e política. Um exemplo significativo aconteceu no início do século XVI próximo a Varallo, no norte da Itália, nas encostas do Sacro Monte: uma instalação artificial exibindo as estações da vida de Cristo, incluindo o Presépio, a Crucificação e a Ressurreição. A idéia era apresentar ao público não um retrato da Jerusalém contemporânea, mas uma completa simulação dos lugares sagrados como são descritos na Bíblia e no livro de Agostinho *Meditações*. Ao subir a montanha, os visitantes podiam imaginar-se como numa peregrinação. Ao chegar ao topo, eles se viam rodeados por um ambiente virtual. Através de onze estações-maquetes, os peregrinos tinham a experiência da vida de Cristo, da *Anunciação à Última Ceia* e, nas dezessete estações seguintes, experimentavam eventos dramáticos, da *Captura em Gelsemina à Pietá*<sup>10</sup>. Dois impulsos principais motivaram este enorme projeto de mídia: a convicção de que uma experiência direta poderia criar um duradouro suporte de fé e a suposição de que os avanços do Império Otomano logo tornariam as peregrinações à Palestina difíceis ou impossíveis.<sup>11</sup> Humanistas e franciscanos proeminentes garantiam a autenticidade histórica dos arranjos gráficos e a conformidade das instalações com as particularidades da Terra Santa. O sucesso foi estrondoso: visitantes acorreram aos milhares, dia após dia, mesmo de outros países.<sup>12</sup>

A instalação virtual mais famosa do Sacro Monte, o *Calvário* (1518-22), foi criada por Gaudenzio Ferrari. Ferrari era muito admirado por seus contemporâneos e colocado na companhia de Rafael, Michelangelo e Leonardo.<sup>13</sup> Ele era adepto de um rigoroso estilo naturalista. Suas criações eram feitas a serviço de *techné* condicionadas pelo ideal da *mimesis*. Algumas de suas figuras de terracota, em tamanho real, coloridas, vestiam roupas de verdade, perucas, e tinham até mesmo olhos de vidro. No centro do método desta exibição estava a fusão ilusória do primeiro plano tridimensional com o afresco bidimensional ao fundo – uma espécie de *faux terrain* que mistura o afresco com o primeiro plano, e vice-versa. As capelas podiam ser visitadas à noite, à luz de tochas, aumentando ainda mais o impacto da ilusão. Os monges que guiavam os peregrinos através da instalação julgavam necessário lembrá-los constantemente de que não estavam na verdadeira Jerusalém. Este *Gesamtkunstwerk* entrava em contato com o observador e emanava uma presença imersiva que envolvia os peregrinos, tanto física como psicologicamente, nos eventos distantes. O sucesso de persuasão deste sugestivo complexo de imagens foi tão duradouro que, nos anos seguintes, houve o aparecimento de uma série de *Sacri Monti*. O projeto foi impulsionado, em grande parte, pelo desejo de usar o espetáculo contra a Reforma que se aproximava. As instalações *sacrimonti* foram usadas como uma espécie de escudo que envolvia os observadores com imagens fortes e manipulava sua memória visual<sup>14</sup>.

Nos períodos Maneirista e Barroco, câmaras de ilusão estavam em voga. Imensos reinos de fantasia e ilusão construídos com os meios tradicionais das artes plásticas chegaram ao pleno florescimento com os panoramas, patenteados em 1787. Panoramas

eram os dinossauros da mídia, tele-visores, entretenimentos de massa do século XIX. Estas enormes telas foto-realistas – circulares, penduradas, geralmente com mais de 7.000 pés quadrados – envolviam hermeticamente os observadores. O objetivo central era transportar o observador para dentro da imagem, de modo que a pintura não mais fosse percebida como pintura. Representações da natureza ofereciam uma totalidade visual e permitiam jornadas através do tempo e do espaço – um completo universo de ilusão. O efeito era tão intenso que, já em 1800, argumentava-se que a ilusão poderia afetar a capacidade das pessoas em perceber a realidade.

A era do turismo nascente, uma era preocupada com o anseio por lugares distantes, encontrou nos panoramas<sup>15</sup> sua testemunha mais perfeita. Estas rotundas traziam o mundo para as metrópoles da Europa e da América do Norte e, para muitos, tornaram-se um pobre substituto da presença física no estrangeiro. Estar telepresente com os olhos era comparado com a viagem em si e muitos até preferiam o primeiro à segunda.<sup>16</sup> Em um exemplar da *Blackwood's Magazine*, em 1824, encontramos a seguinte reportagem:

*O que custava duzentas libras e um período de seis meses há meio século custa agora um xelim e quinze minutos. Findaram enfim os inumeráveis sofrimentos das viagens, a insolência de funcionários públicos, os maus-modos dos donos de estalagens, as visitas de bandidos armados de sabres, pistolas e escapulários, e a impaciência dos oficiais de aduana que assaltam brandindo passaportes, as indescritíveis indigestões causadas pela culinária italiana e ainda aquela epítome da abominação, a cama italiana.*<sup>17</sup>

Mesmo a avaliação sóbria de Alexander von Humboldt garantia que os panoramas quase conseguiam "suplantar uma viagem a climas diferentes. As rotundas superam em muito as técnicas de palco porque os observadores, como se aprisionados dentro de um círculo mágico e removidos de todas as interferências da realidade, vêem a si mesmos realmente numa paisagem estrangeira."<sup>18</sup>

A tendência ao ilusionismo forneceu o fator de motivação essencial para novos avanços na mídia. Quase toda nova mídia de ilusão<sup>19</sup> evoluiu a partir de agenciamentos que ampliaram os limites potenciais de mídias então existentes. Estes desenvolvimentos foram marcados por uma troca entre espaços imersivos de grandes dimensões que integram completamente os corpos (afrescos, panoramas, estereópticos, Cineorama, cinemas Omnimax e IMAX e as CAVes) e os aparelhos que são colocados diretamente diante dos olhos (imagens de peepshow, estereoscópios, Televisão Estereoscópica, Sensorama e HMD). A realidade virtual assinala a procura de uma interface que engaje todos os sentidos e os ocupe tão imediatamente e imperceptivelmente quanto possível, como se a ilusão fosse uma experiência real.<sup>20</sup> Protagonistas contemporâneos das artes virtuais como Char Davies, Monika Fleischmann (GMD) ou Chirsta Sommerer e Laurent Mignonneau (ATR), com suas instalações de pesquisas pioneiras, uma vez mais combinam arte e ciências naturais, ajudando a criar e refletir os métodos mais complexos de ilusão polisensual. Com estes desenvolvimentos, estamos testemunhando o retorno histórico do tipo de artista que é simultaneamente artista e cientista.<sup>21</sup>

## Rejeição do corpo

Uma pré-história de tentativas para efetivar a presença em lugares distantes (ou seja, a telepresença) não é capaz de evitar a imagem. Antes da "invenção da arte", a imagem era supostamente carregada de poderes ocultos que nos conectavam com objetos e seres remotos. Podemos ver isto na palavra alemã para imagem, *Bild*, e sua raiz etimológica germânica, *bil*. *Bild* não significa tanto aquilo que é especificamente gráfico e sim algo que é permeado por um poder irracional, mágico e espectral que não pode ser totalmente compreendido ou controlado pelo observador.<sup>22</sup> A qualidade de telepresença encontrada em imagens de culto se revela na evidência de sua vivacidade: sangue, lágrimas e milagres atribuídos a estas imagens.<sup>23</sup> Em sistemas de crenças que se apóiam fortemente em imagens – vudu, por exemplo – atribui-se a imagens e bonecos o poder de operar milagres e mágicas a grandes distâncias. Imagens permitem uma interação direta com os deuses e garantem presença e poder para aquilo que é representado.<sup>24</sup>

Da mesma forma, várias tecnologias imagéticas tem sido vistas como capazes de atravessar fronteiras espaciais, temporais, mesmo metafísicas. No período medieval e no início do período moderno, o espelho tinha a reputação de tornar possíveis extraordinários tipos de observação. Em 1646, Athanasius Kircher descreveu um espelho cilíndrico que, através de uma alteração artificial, tornava possível mostrar a *Ascensão de Cristo* pairando no espaço.<sup>25</sup> Um mistério universal permite à cartomante vislumbrar o futuro ou eventos distantes olhando dentro de um espelho.<sup>26</sup> Os supostos poderes do espelho não estavam limitados à observação: julgava-se que os espelhos podiam produzir ações à longa-distância. De acordo com a lenda, espelhos podiam destruir esquadras inteiras pelo fogo ou torná-las visíveis para além do horizonte. Dizia-se que um espelho que pertencia a Pitágoras era capaz projetar na superfície da lua<sup>27</sup> qualquer coisa escrita sobre ele com sangue. Recomendava-se que os doentes cobrissem seus espelhos para que suas almas não voassem, escapando para outra esfera da existência.

O *Cinéma Telegraphique* (1900) e o *Telephonoscope* (1879), de Thomas A. Edison, permaneceram como fantasias tecnológicas. Antes mesmo da invenção do cinema, estes projetos previam a transmissão de imagens em movimento. Na virada do século, dizia-se que um casal britânico era capaz de comunicar-se com sua filha, na colônia britânica do Ceilão, através de uma tela de grandes dimensões que eles penduravam sobre a lareira ao invés de uma pintura. Outras representações mostravam o rosto de observadores aterrorizados que tinham sido transportados para o centro de uma batalha distante através da telemática. A "máquina que vê", de Christian Riess (1916), permanece uma precursora da webcam. Riess conectava uma câmera a uma máquina que podia emitir sinais elétricos através de linhas telefônicas, sinais que seriam retraduzidos em imagens pelo receptor.<sup>28</sup>

Nos anos 30, a noção de telecomunicações tinha se fundido com a noção de vida artificial para formar uma poderosa nova visão de um ser humano descorporificado. Os Futuristas italianos imaginaram um corpo metálico que ganharia vida através de impulsos

mecânicos. Assim, Marinetti não queria apenas superar a morte mas também, com a ajuda da radiofonia [uma espécie de telegrafia sem fios], aumentar imensamente as percepções sensoriais do corpo. Paladar, tato e olfato supostamente se expandiriam a ponto de serem capazes de receber estímulos a grandes distâncias.<sup>29</sup> Em seu livro *God and Golem* (1964), Norbert Wiener imaginava a possibilidade de traduzir, em princípio, a própria essência do homem em forma de código e transmiti-la através das linhas telefônicas. Sempre mais e mais, projetamos nossa imagem da humanidade no mais recente, ainda inexplorado e potencialmente ilimitado nível de avanço tecnológico. Em busca da substância do homem, esperamos perceber a essência da vida em projeções de tecnologias utópicas.

O anseio continua nos dias de hoje. Almejamos a onipresença - um estado de transcendência, uma variação da gnose. Um sinal de incerteza é o fato de que mitos estão novamente fazendo seu retorno à cena. Eles oferecem modelos de compreensão que indubitavelmente brotam da religião.<sup>30</sup> A idéia de um abandono transcendental do corpo vem da noção primeva da migração das almas, expressa no Budismo e no *Upanishads*. Estes sistemas de crenças propõe a involução do espírito no material, metempsicoses ou reencarnação.<sup>31</sup> Religiões<sup>32</sup>, crenças esotéricas<sup>33</sup>, parapsicologia, sectos apocalípticos, todos estão à procura de maneiras de superar o físico. Todos vêem a existência humana como um estágio de transição na caminhada em direção ao espírito puro. Encontramos a noção de imortalidade da alma já em Platão.<sup>34</sup> Hermes Trismegistos descreve: "[os] inumeráveis corpos pelos quais precisamos passar... até nos reunirmos com o um e único deus."<sup>35</sup> Teorias místicas propõem a existência de uma outra realidade transcendente, à luz da qual este mundo material naufraga na ausência de sentido.<sup>36</sup> Aquino considerava como habilidade essencial dos anjos eles serem independentes do espaço e do tempo para assumirem corpos humanos.<sup>37</sup> O conceito de migração de almas impregna o pensamento ocidental em vários níveis, de Giordano Bruno a Swedenborg<sup>38</sup>, a Lessing e outros. É uma ideologia que se ergue em oposição ao iluminismo. É preciso ficar claro que muitas religiões e ensinamentos ocultos concebem a alma imortal ou o eu eterno, por assim dizer, como uma aparição frágil, intocável e, em certas circunstâncias, até visível. Todas falam de um ser separado do corpo.

É bastante interessante que esta utopia de uma telepresença ubíqua se aproxime espantosamente da contemplação de um Deus-que-tudo-vê. Em 1453, Nicholas de Cusa não tinha dúvidas quanto ao fato de que "... a visão absoluta de Deus... ultrapassa a precisão, rapidez e poder de todos os outros observadores reais..."<sup>39</sup> Seu campo de visão... não se restringe a algum tamanho, é infinito, como um círculo, porque sua visão é um olho de perfeição esférica e totalidade infinita".<sup>40</sup>

### Implicações Telespistemológica

A telepresença combina o conteúdo de três áreas arquetípicas do pensamento: a automação, a ilusão virtual e a visão não-física do eu. Estas noções colidem no conceito de telepresença, que permite ao usuário estar presente em três lugares diferentes ao mesmo

tempo: a) na locação espaço-temporal determinada pelo corpo do usuário, b) através da *telepercepção*, no espaço de imagem virtual simulada [o ponto ao qual levaram até agora as tentativas da história da arte em obter a Realidade Virtual], e c) através da *teleação*, no lugar onde, por exemplo, um robô está situado, dirigido pelos movimentos de uma pessoa e fornecendo orientação através de seus sensores.

A epistemologia da telepresença induzida pela mídia parece um paradoxo. A telepresença é sem dúvida uma perspectiva midiática que percorre grandes distâncias. No entanto, a percepção será logo enriquecida no ambiente virtual. Os assim chamados "sentidos menores" serão apurados [o toque "ativo", a sensação "passiva", o olfato, mesmo o paladar], consequentemente erradicando-se a abstrata função de distância. A natureza tripla da telepresença suscita questões fundamentais na telepistemologia, ou seja, a nossa compreensão da maneira como a distância afeta nossa capacidade de conhecimento e descoberta. Teorias estéticas desde o século XVIII vêem a distância como pré-condição para a reflexão, a auto-descoberta e a experiência da arte e da natureza. [Distância aqui é entendida primariamente como o aumento da visão geral e não, no sentido mais comum, como separação física.] Em sua colaboração intelectual com Ernst Cassirer<sup>41</sup>, *Mnemosyne Atlas*<sup>42</sup>, Aby Warburg enfatizou o poder intelectual da distância, algo capaz de despertar a consciência. O resultado deste distanciamento físico e psicológico do fenômeno é um espaço conceitual (*Denkraum*) – a pré-condição para a consciência de um objeto distinto do sujeito consciente. Parecia-lhe que isto já se encontrava ameaçado no começo do século XX pela súbita proximidade criada pelo telégrafo.<sup>43</sup> Esta idéia foi herdada e expandida nas teorias da distância estética oferecidas por Adorno<sup>44</sup>, Jonas<sup>45</sup> e Serres<sup>46</sup>.

A telepresença não é, entretanto, sempre vista como uma barreira contra a reflexão e a auto-descoberta. Em contraste com Werburg encontramos Paul Valéry e seu trabalho "*A Conquista da Ubiquidade*", onde previa a transmissão de experiências sensoriais a longa distância. Como se fosse um pai espiritual de McLuhan, Valéry imaginava um meio artístico que, como a eletricidade ou a água encanada<sup>47</sup>, poderia estar disponível em toda parte para oferecer estímulos polisensuais:

*Trabalhos adquirirão um tipo de ubiquidade. Reagindo a nosso chamado, trabalhos de arte se apresentarão obedientemente em qualquer lugar, a qualquer momento. Eles deixarão de existir apenas em si mesmos, estando presentes por toda parte, onde quer que haja alguém e um equipamento adequado... Nós consideraremos perfeitamente natural... receber estas imagens em mutação e oscilações extremamente rápidas através das quais nossos órgãos sensuais... absorverão tudo o que sabemos. Não sei se algum filósofo jamais imaginou uma companhia especializada na entrega gratuita, em domicílio, de realidade sensualmente perceptível.*<sup>48</sup>

Se não soubéssemos que estes comentários foram escritos em 1928, eles poderiam estar descrevendo a telepresença contemporânea baseada em rede. Parece que em breve uma fusão de

todos os sentidos com uma máquina de imagens virtuais será capaz de produzir uma ilusão envolvente de proximidade corporal para o observador que se encontra espacialmente distante. Na imagem animada, o observador está eletronicamente presente na velocidade da luz, via um robô, possivelmente em vários lugares simultaneamente. A telepresença está transformando a percepção clássica do espaço, que sempre esteve ligada primariamente à localização física. O sujeito imediato e local da experiência é suplantado pelo usuário da telerobótica, ubíquo e sem localização. A distância descrita por Cassirer está dando lugar à experiência visual e tátil oferecida quando se queira, em qualquer lugar, a qualquer momento (Valéry).

Hoje, estamos no limiar de mudanças relacionadas ao conceito de pessoa baseado na localização. A telepresença tem consequências profundas para o trabalho, a cultura, a jurisprudência e a política. No entanto, existe a esperança de uma guinada global de consciência. O ímpeto para isso foi formulado há alguns anos com a perspectiva Gaia. A instalação de telepresença *T-Vision*, da ART+COM, 1995-1999, tentava visualizar isso de forma estética: a superfície inteira da Terra era gerada a partir de dados topográficos e imagens de satélites, usando uma gama de detalhes para conseguir uma complexidade cênica. O trabalho apresenta um modelo da Terra vista de um milhão de quilômetros acima da sua superfície, ou do nível de um desktop em Berlim.<sup>49</sup> É um pouco como descreveu Eric Davis: "Girando em torno da Terra, você se sente como um deus; mergulhando em direção à sua superfície, como um anjo caído".<sup>50</sup>

O trabalho-em-progresso de Simon Penny *Traces* [1999], embora ainda inexistente em sua forma completa, promete dar um importante passo na direção da arte da telepresença. *Traces* é um projeto para criar três CAVes em rede, nas cidades de Tóquio, Bonn e Chicago. Os usuários verão grandes espaços virtuais, ouvirão sons distribuídos espacialmente e experimentarão vibrações no chão. O usuário deverá interagir com vestígios de gaze muito fina que são dotados de movimento e volume de corpos, porém translúcidos e efêmeros. Cada CAVE usará um aparelho de visão com câmera estéreo, construindo em tempo real o mapa corporal dos participantes. De acordo com a criação de Penny, a interação tomará "[...] a forma de um trabalho colaborativo de esculturas luminosas em tempo real, criadas através da dança com parceiros telemáticos".<sup>51</sup>

Consequentemente, *Traces* oferecerá aos usuários a oportunidade de vislumbrar o que é ter um corpo disperso e a experiência de interagir com vestígios de outros corpos remotos. A divisão entre corpo e da mente não só é facilmente remetida à concepção dualística do ser humano, mas também à tradição gnóstica de desvalorizar a corporalidade. Segundo esta concepção, o espírito é estimulado ao máximo enquanto o corpo é restrito na sua função de obter conhecimento sensorial do mundo – mais intensamente através de experiências da pele.<sup>52</sup> A experiência intercambiável fornecida por máquinas e registrada por computadores está tomando a posição do corpo real e da experiência física. Através de redes conectando um número variável de tecno-corpos, a telepresença desdobra uma multiplicação possível de

espaços de experiências e corpos. Estes podem mesmo ser arranjados em contradição, evocando recognições inteiramente contrárias. A possibilidade de mover-se com e através de diferentes corpos intensifica ainda mais este paradoxo.

A realidade - como afirma a física quântica - é sempre um produto da percepção. Distância e proximidade irão coincidir através de um complexo técnico em tempo real e criar o paradoxo de *estou onde não estou e experimento certezas sensoriais que vão contra meu julgamento lógico*. Assim, poderemos alcançar os lugares mais remotos do nosso planeta e saltar de uma webcam para outra. No entanto, a tele-experiência consciente começa com a concentração em um aspecto, o anseio por objetividade e o estabelecimento da distância. Chegar à realização está relacionado a como podemos imaginar a situação conscientemente: retornar do auto-abandono técnico, depois do momento inicial de experiência, e adquirir consciência de sua relação com circunstâncias físicas e materiais.

O desejo de superar a distância física, projetando-nos para além das limitações do nosso corpo físico, tem sempre sido uma poderosa motivação para a arte e para a tecnologia. Ela impulsionou extraordinários avanços nas tecnologias da robótica e das telecomunicações, levando à concepção de tecnologias ainda mais extraordinárias. Ela inspirou uma arte que almejou trazer até nós o que a tecnologia não conseguiu. A telerobótica e a internet marcam o mais recente estágio nesta evolução, uma união de fato e ficção que não é apenas tecnológica e não é apenas artística.

## Notas

1 Horst Bredekamp descobriu autômatos monásticos do século XVI que rezavam rosários mecanicamente. H. Bredekamp, *Antikensehnsucht und Maschinen-glauben: Die Geschichte der Kunstammer und die Zukunft der Kunstgeschichte*, (Berlin: Wagenbach, 1993), 72, fig. 31. Lendas sobre automação na Idade Média podem ser encontradas no livro de Reinhold Hammerstein, *Macht und Klang*, (Bern, 1986.).

2 John Amos Comenius, *Orbis Sensualium Pietus*, (Nürnberg, 1657).

3 René Descartes, *Traité de l'homme*, 1662. De acordo com a lenda, o próprio Descartes construiu uma andróide, *ma fille Francine*, que dava cambalhotas numa corda bamba - uma substituta para sua filha ilegítima do mesmo nome? A excelência de sua criação terminou por causar o fim desta milagrosa máquina feminina: um capitão apavorado jogou a máquina ao mar.

4 Thomas Hobbes, *De homine*, 1658.

5 Ernst H. Kantorowicz, *The King's two Bodies* (Princeton: University Press, 1957)

6 Aram Vartanian (Ed.), *La Mettries L'Homme Machine* [1747]: *A Study in the origins of an idea*, (Princeton: University Press 1960).

7 John R. Searle, "Das Rätsel des Bewußtseins: Biologie des Geistes - Mathematik der Seele", *Lettre International* 32, 1996, 34-43.

8 Ver Luc Steels, ed., *The Artificial Life Route to Artificial Intelligence: Building Embodied, Situated Agents*, (Hillsdale, New Jersey, 1995); Thomas S. Ray, *An Approach to the Synthesis of Life* in: Margaret A. Boden, ed.: *The Philosophy of Artificial Life*, (Oxford: University Press, 1996): 111-145. Também falando da esperança de transmissões digitais culturalmente significativas, ver Richard Dawkins, *Mind Viruses*, *Ars Electronica* 1996, *Memesis: The Future of the Evolution*, (Vienna: Springer, 1996), 40-47, bem como Kevin Kelly, *Out of Control*, (London: Forth Estate, 1994).

9 O. Grau, "In das lebendige Bild: Die Virtuelle Realität setzt der Kunst neue Spielregeln", *neue bildende kunst*, 6. [1997], 28-35.

10 Anônimo, *Tractato de li capituli de passione: Questi sono li misteri che sono sopra el Monte di Varale*, Milão, 29 de março, 1514.

- 11 George Kubler, "Sacred Mountains in Europe and America", Timothy Verdon, (Ed.): *Christianity and the Renaissance: Image and Religious Imagination in the Quattrocento*, (New York: Syracuse University Press, 1990), 415.
- 12 Canon Torrotti, segundo Samuel Butler, *Ex Voto*, (London: J. Cape, 1928), 21.
- 13 A teoria estética contemporânea demandava, além da representação realista das proporções, cores e perspectiva, especialmente a comunicação da paixão (*moto*). Ver G. Paolo Lomazzo, *Trattato dell'arte della pittura, scultura ed architettura*, (Rome 1844) [1584]. Foi Gaudencio Ferrari quem apresentou a categoria *moto* na obra de Lomazzo *Tempio della Pittura*. Lomazzo, *Idea del Tempio della Pittura*, Bologna 1785 [Milão 1590], 40.
- 14 Particularmente após o Concílio de Trento, eles seguiram um programa iconográfico estratégico contra a Reforma: Orta [1576], Crea [1589], Varese [1589], Canavese [1602], Graglia [1616], Oropa [1620], e Domodossola [1656]. O movimento do Sacramonti espalhou-se pela Itália e foi eventualmente exportado para a França, Portugal, Espanha, México e mesmo para o Brasil.
- 15 Silvia Bordini, "Paesaggi e Panorami: immagine e immaginazione del viaggio nella cultura visiva dell'Ottocento", *Ricerche di Storia dell'Arte*, 15 (1982), 27ff.
- 16 Sobre a conveniência da experiência tecnologicamente mediada ver Albert Borgmann, "Information, Nearness, and Farness" [this volume].
- 17 *Blackwood's Magazine* 15, [1824], 472f.
- 18 Alexander von Humboldt, *Kosmos: Entwurf einer physischen Weltbeschreibung*, Vol. 7., Hanno Beck, ed. [Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1993], 79.
- 19 A recente história da realidade virtual estende-se do conceito do *Gesamtkunstwerk*, de Wagner, ao panorama impressionista de Monet *Ninféias*, dos planos para uma câmara futurista polidimensional, de Prampolini, à teoria de uma Câmara-Filme multisensória, de Ensensteins, passando pelo *Expanded Cinema*, de Youngblood, pelas Mediautopias, de Heilig e Sutherland, e pela febre do *Californian Dream*. Ver: Oliver Grau: "An historical Approach to Virtual Reality", Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts (CAiA), Newport/Wales, *Consciousness Reframed, art and consciousness in the post-biological era* [5.-6.7.1997], Proceedings published by the University of Wales College Newport, Roy Ascott ed., [1997] 159-163.
- 20 M. Slater et. al., "Depth of Presence in Virtual Environments", *Presence: Teleoperators and virtual Environments*, 3. 2, [1994], 130-144; D. W. Schloerb, "A Quantitative Measure of Telepresence", *Presence*: 4.1, [1995], 64-80.
- 21 C. Sommerer und L. Mignonneau, eds., *Art@Science* (New York: Springer 1998).
- 22 Alfred Wolf, *Die germanische Sippe bil: Eine Entsprechnug zu Mana*, (Uppsala: Universitets Årsskrift, 1930), 18-56.
- 23 Hans Belting, *Bild und Kult*, (München: Beck 1991).
- 24 No México Pré-Colombiano, eles matavam a imagem do deus que estavam tentando influenciar no sacrifício humano. Ou seja, assim como o conceito por trás do vudu, um ser que não é diretamente abordável é abordado por meio da imagem (o sacrifício humano) e, através da manipulação da imagem, o ser abordado é persuadido a satisfazer os desejos dos adoradores.
- 25 Athanasius Kircher, *Ars magna lucis et umbrae*, (Rome 1646) X.3.3, 896-900. Assim como Agrippa, Kircher era obcecado pela arte da telegráfica: suas projeções usavam equipamento solar e ele era capaz de projetar a uma distância de mais de 500 pés. Ele esperava alcançar distâncias de até 12.000 pés com equipamentos maiores.
- 26 Benjamin Goldberg, *The Mirror and Man* (Charlottesville: University Press of Virginia, 1985) 7.
- 27 Jurgis Baltrusaitis, *Der Spiegel: Entdeckungen, Täuschungen, Phantasien* (Giessen: Anabas, 1996) 328.
- 28 C. Riess, *Sehende Maschinen*, (München: Hubers Verlag, 1916).
- 29 "La Radia, Futuristisches Manifest vom Oktober 1933", *Vom Verschwinden der Ferne: Telekommunikation und Kunst*, Peter Weibel and Edith Decker, ed. (Köln, 1991) 224-228.
- 30 Alguns expoentes da cibercultura, por mais originais que pareçam, passam de uma perspectiva histórica para metáforas históricas desgastadas. Pierre Lévy vislumbra "uma 'inteligência coletiva' transcendental" como a futura fonte de uma consciência humana" e uma espécie de *meta-linguagem* decorrendo de uma comunicação global direta. Pierre Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace* (Paris: Éditions La Découverte, 1995).
- 31 Krishna proclama: "Só o corpo é transitório, dentro dele reside a alma eterna". Krishna, *Bhagavadgita: Des Erhabenen Sang*, [Jena: Diederichs, 1922] 2, 18. O termo *Avatar*, o viajante mental, vem do sânscrito. Geoffrey Parrinder, *Avatar and Incarnation*, (London: Faber and Faber, 1970).
- 32 Parece que a mais antiga passagem no corpus judaico que menciona a idéia de uma ascensão celestial é o assim chamado livro etíope de Henoch. Na Grécia, idéias referentes à natureza astral do homem aparecem, pela primeira vez, na segunda metade do século V A.C.
- 33 Junto com a *telepatia*, devemos mencionar a noção de duplicação pessoal que é inerente ao meio esotérico.
- 34 Plato, *Phaidon*, (Zürich: Rascher 1947) 257, Meno, 81b.
- 35 *Die XVII Bücher des Hermes Trismegistos*, (Icking: Akasa, 1964). Ver também Dionysos Areopagita [org. e trad. por Walter Trietsch] *Mystische Theologie und andere Schriften*, (München-Planegg: Barth, 1956).
- 36 "De acordo com a natureza do meu eu não-nascido, eu sempre fui, sempre sou e sempre serei". Meister Eckhart, *Deutsche Predigten und Traktate*, Josef Quint (ed.), (München: Hanser, 1977), 308.
- 37 "Cum igitur angeli neque corpora sint, neque habeant corpora naturaliter sibi unita, ut ex dictis patet, reliquitur quot interdum corpora assumant." Tomás de Aquino, *Summa Theologia*, I, 50, 2.
- 38 Inicialmente um pioneiro das ciências, Emanuel Swedenborg [1688-1772], de acordo com Kant, tornou-se gradualmente um clarividente, que vislumbrou o grande incêndio de Estocolmo de uma distância de 500 quilômetros.
- 39 Nicholas of Cusa, *Vom Sehen Gottes*, Philosophisch-Theologische Schriften, vol. 3, Leo Gabriel, (Vienna, 1967) 93-219.
- 40 Nicholas of Cusa, 93-219.
- 41 Cassirer, *Individuum und Kosmos*, (Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1963) [1927] 179.
- 42 Warburg, "Einleitung zum Mnemosyne-Atlas", Ilsebill Barta Fliedl und Christoph Geissmar eds. (Vienna: 1991) 171-173. Erwin Panofsky enfatizou a função decisiva da perspectiva para a construção do ego e do espaço pessoal. "Die Perspektive als Symbolische Form", Veröffentlichungen der Bibliothek Warburg. (Berlin: Teubner, 1927) 287.
- 43 Warburg, *Images from the Region of the Pueblo Indians of North America*, [Ithaca: Cornell University Press, 1995 [1923].
- 44 Adorno escreveu: "[...] Distância é a primeira coisa requerida pela proximidade da substância de uma obra. No termo kantiano *indiferença*, que demanda um comportamento estético que não apreende o objeto, que não o devora, isto é percebido. [...] A distância, no que diz respeito ao fenômeno, transcende a mera existência de uma obra de arte; sua total proximidade seria sua total integração." Adorno: *Ästhetische Theorie*, (Frankfurt: Suhrkamp, 1973) 460.
- 45 H. Jonas, "Der Adel des Sehens: Eine Untersuchung zur Phänomenologie der Sinne" (1954), em *Organismus und Freiheit: Ansätze zu einer philosophischen Biologie* (Göttingen 1973) 198-219.
- 46 Michel Serres assinala que apenas na obra de arte da qual elementos são colocados em movimento pelo observador a configuração espacial se torna um evento vívido e sensual. Serres: *Carpaccio: Ästhetische Zugänge*, (Reinbek: Rowohlt, 1981) 152.
- 47 Valéry, "Die Eroberung der Allgegenwärtigkeit", *Über Kunst*, Frankfurt/Main, 1973)
- 48 Valéry, "Die Eroberung der Allgegenwärtigkeit", *Über Kunst*, Frankfurt/Main, 1973)
- 49 [www.artcom.de/projects/t\\_vision/welcome.en](http://www.artcom.de/projects/t_vision/welcome.en)
- 50 E. Davis: *Techgnosis: Myth, Magic + mysticism in the age of information*, (New York: Harmony Books, 1998) 305.
- 51 [http://imk.gmd.de/docs/ww/mars/proj1\\_4.mhtml](http://imk.gmd.de/docs/ww/mars/proj1_4.mhtml)
- 52 Para uma história cultural da pele. Claudia Benthien, *Haut. Literaturgeschichte - Körperbilder - Grenzdiskurse*, (Reinbek: Rowohlt, 1999).

#### Agradecimentos:

Sou grato a Tilman Welter, Paul Sermon, Christina Fatke, Itsuo Sakane-san, Dieter Daniels, Christa Sommerer and Laurent Mignonneau, Ingeborg Reichle, Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss, Stelarc, Anja Schmalfluss, Antje Pfannkuchen, Jack Ox e Ken Goldberg, além de muitas pessoas na net, por seus importantes comentários sobre as idéias aqui apresentadas.

O autor é pesquisador do projeto de pesquisa Art History and Media Theories of Virtual Reality, na Humboldt-University de Berlim, patrocinado pela Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG).



# Paula Sibilía

## A digitalização dos

O mundo e a natureza não são entidades estáticas e impassíveis. As formas pelas quais os pensamos e vivenciamos têm sofrido sérias mutações ao longo da história, e tudo indica que tal processo ainda continua em andamento. Atualmente, por exemplo, nossas cosmologias atravessam fortes turbulências, impulsionadas pelo desenvolvimento da teleinformática e das ciências da vida. À medida que se estende o horizonte *digitalizante* dos saberes e das técnicas mais recentes, e as hibridizações orgânico-eletrônicas estão na ordem do dia, as velhas metáforas de inspiração mecanicista destiladas pela tecnociência da era industrial parecem perder força. Desmancham-se, portanto, aquelas imagens que, do século XVII até pouco tempo atrás, serviram para explicar a **natureza** como um **mecanismo** de relojoaria e o **corpo humano** como uma **máquina** de ossos, músculos e órgãos. Diante das novas metáforas de inspiração digital e informática que se impõem com crescente insistência, aquelas antigas imagens estão perdendo sua hegemonia e vão cedendo terreno.

O século XVII costuma ser evocado como uma data emblemática: foi então que o universo começou a ser percebido, explicado e manipulado em termos mecânicos. A ciência daquela época, liderada pela física e pela astronomia, dedicou-se a observar um mundo que funcionava de acordo com uma série de leis precisamente definidas e universalmente válidas, com todas suas peças se complementando numa orquestração de admirável rigor: um universo inspirado na **metáfora do relógio**. Mas a pergunta pela origem estava ausente dessa **cosmologia mecanicista**: dos autômatos de René Descartes até a lei gravitacional de Isaac Newton, o sistema solar de Galileu e o homem-máquina de La Mettrie (para citar apenas alguns exemplos), tratava-se de estruturas acabadas e em pleno funcionamento. Por isso, dispensavam os pensadores da necessidade de se pronunciar acerca de um assunto complicado: sua origem. Deus, bom relojoeiro, tinha construído e dado corda ao grande relógio universal; depois desse supremo ato inicial, o Criador se retirara discretamente, deixando a Máquina em perfeito exercício.

Mas logo a pergunta pela origem se fez presente, impulsionada pelos avanços do capitalismo industrial. Os mistérios divinos que nela latejavam e os perigos teológicos que escondia foram perdendo a sua força ameaçadora, e a sociedade ocidental se dispôs a desafiá-los em troca de uma explicação adequada para a existência. A resposta chegou em 1859. Foi com a publicação do livro *A Origem das Espécies*, de Charles Darwin, que o mundo do século XIX ganhou uma legitimação à altura de suas necessidades. O homem submetia a seus desígnios, assim, uma das áreas que mais resistências tinham oposto à mecanização universal: o reino do vivo. Apesar das polêmicas, a nova teoria apresentava uma cosmologia apropriada para a época: o homem

# corpos: do robô ao código genético

emergia como um animal em feroz competição com os demais e em guerra pela dominação visando à sobrevivência. Conceitos como os de seleção natural, luta pela vida e violenta eliminação dos inaptos legitimavam, também, a nova ordem sócio-econômica e política.

A **evolução natural** se apresentava como um equivalente cosmológico da “mão invisível” que comandava o mercado na democracia liberal. Desse modo, o *laissez-faire* postulado por Adam Smith para o âmbito econômico encontrou seu par no mundo natural. A evolução das espécies da teoria darwiniana tampouco tinha um Autor, não obedecia a um plano predeterminado, não possuía uma direção fixa, mas permanecia em estado de equilíbrio permanente ao longo das eras geológicas. Um progresso lento e gradativo rumo à perfeição indefinida, convenientemente guiado por critérios de “utilidade” e “bem comum”. O dinâmico mundo darwiniano era imprevisível, pois não contava com a proteção dos deuses, embora estivesse na esteira de uma paulatina (e tranquilizadora) evolução mecânica - um processo sabiamente guiado pelas leis inexoráveis da Natureza. Tudo se ajustava, portanto, de maneira exata e sem fissuras: o paradigma evolucionista estava em total concordância com o individualismo moderno e com a sociedade competitiva do capitalismo industrial. Para se adequar aos ritmos e às exigências do século XIX, a **natureza havia sido reformulada**. Das páginas escritas por Darwin, ela surgia como uma feroz arena de luta, na qual o *nascimento* era um acidente e a *morte* a única certeza. Hoje, no entanto, sabemos que o universo é outro, e essas duas asseverações estão em mutação. Agora o *nascimento* pode ser planejado, e a *morte* está deixando de ser uma condenação certa, pelo menos no ambicioso horizonte da mais nova tecnociência. Portanto, aquela natureza que acompanhou o desenvolvimento do capitalismo industrial - e que alguns séculos atrás, por sua vez, fora vista como enigmática e encantada - hoje se encontra em pleno processo de reconfiguração. Mais uma vez, ela está em mutação.

O século XXI irrompe em um mundo no qual as espécies biológicas são extintas cotidianamente, como consequência das intervenções tecnocientíficas na biosfera. A contagem regressiva da diversidade biológica revela cifras assustadoras: antes da era industrial, a taxa de extinção de espécies era de uma a cada mil anos; mas os prazos começaram a diminuir já nos inícios da industrialização, e a *seleção* que hoje elimina várias espécies biológicas por dia não parece mais se enquadrar na categoria de *natural* enunciada por Darwin em meados do século XIX. Aquele mecanismo era lento por definição: a velha Natureza demorava um milhão de anos para criar uma nova espécie, que costumava viver entre dois e quatro milhões de anos. Agora não só a extinção é infinitamente mais veloz: graças à engenharia genética,

a criação de novas espécies por meio de artimanhas *não-naturais* também promete se tornar uma atividade rotineira.

Há menos de dez anos, em 1996 (ou seja, apenas um suspiro em termos geológicos), começaram a ser lançados no planeta os organismos geneticamente modificados, tanto vegetais como animais. A grande maioria é produzida nos laboratórios de umas poucas empresas transnacionais, que tramitam suas patentes e os comercializam no mundo inteiro. Atualmente, milhares de novos espécimes estão sendo engendrados nesses laboratórios, muitos dos quais já obtiveram ou estão aguardando suas respectivas patentes de propriedade intelectual. Trata-se de uma autêntica corrida pela geração de “produtos” inovadores – que tem na *biopirataria* uma de suas armas mais controversas – com o firme anseio de garantir uma boa colocação nos mercados globalizados do *agrobusiness*, por exemplo. Mas a **espécie humana** não está excluída deste programa, como se sabe. Ao contrário, o potencial de lucro contido no **genoma** da nossa estirpe é incalculável, especialmente nas áreas biomédicas e farmacêuticas, o que desperta mais expectativas (e polêmicas) do que qualquer outro projeto biotecnológico.

Neste novo contexto, parece evidente a obsolescência daquelas velhas cosmologias emanadas pelas chaminés da era industrial. Juntamente com essa decadência, surge a necessidade de uma nova narrativa cosmológica, de um “relato oficial” que seja capaz de explicar a dinâmica da **evolução artificial**. Essa nova visão não poderá deixar de contemplar os devires desta tecnociência tão fortemente vinculada ao mercado, que ostenta uma decidida vocação ontológica e uma impressionante capacidade de criação, ao abandonar aquele reformismo lento e gradativo que apontava para o aperfeiçoamento em longo prazo. Seria então este complexo presente em que vivemos o último ato de uma peça ultrapassada, conhecida outrora com o nome de Natureza? Estaríamos ingressando, talvez, na era da **pós-natureza**? De alguma maneira, nos últimos três ou quatro séculos, a vida e a natureza foram tão afetadas pelas proezas da tecnociência que parecem ter perdido sua antiga definição. E, necessariamente, a nova versão de “natureza” que emerge desses abalos deverá ser compatível com o mundo contemporâneo: um universo **pós-mecânico** e vertiginosamente **informatizado**.

A física foi um tipo de saber privilegiado durante boa parte do século XX; a biologia, por sua vez, só começou a se destacar quando o novo milênio se aproximava, com o advento de sua vertente molecular. Por isso, a teoria darwiniana da evolução permaneceu longas décadas à espera de uma explicação física da herança; um passo fundamental, que finalmente foi dado com a teoria molecular do **código genético**. Como uma fabulosa pedra

de Rosetta universal, o alfabeto da vida começou a ser decifrado quando se soube que quatro letras químicas eram capazes de assumir infinitas combinações na dupla hélice do DNA. Quem fosse capaz de compreender essa linguagem teria condições de captar a “essência” de todos os organismos que habitaram o planeta, desde o primeiro ser vivo que apareceu na Terra há 3,5 bilhões de anos. E mais: quando conseguissem dominar a misteriosa dinâmica dessas quatro letras, os cientistas poderiam alterar as informações condensadas nos genomas de cada espécie.

O código da vida é extremamente eficaz na compactação de informações: bilhões de letras permanecem arquivadas no interior das células, ordenadamente distribuídas nos diminutos filamentos orgânicos do seu núcleo. Assim, a biologia molecular contribuiu para assentar e disseminar o **modelo digital** do corpo humano - e de todo o universo vivo. Rapidamente, assinalou-se que a seleção natural vinha agindo, ao longo de milhões e milhões de anos, sobre essa **informação** arquivada nas células, e fixando eventualmente alguma alteração do material genético que implicaria uma mutação na forma de cada espécie. Pois esse passou a ser o modo de funcionamento da evolução natural, após sofrer uma importante atualização metafórica e conceitual, já que a teoria apresentada por Darwin no século anterior precisava se adaptar à nova retórica informática que nas últimas décadas invadiu os laboratórios e o mundo. Mas essa transformação que converteu a vida em informação disparou também uma série de implicações que vão muito além dessa afinação do foco da seleção natural na escala molecular. A nova perspectiva não só permitiu entender, mas sobretudo contribui para a expansão dos horizontes de um outro tipo de evolução: a **artificial** ou **tecnológica**. Isto envolve uma possibilidade tão fascinante quanto aterradora: que os homens possam alterar o código da vida, a fim de provocar determinados efeitos. Poderia ser dispensada, enfim, a dependência histórica da evolução natural, com suas pouco confiáveis mutações aleatórias e seus lentos processos de seleção. Eis o que começa a se denominar evolução **pós-biológica** ou **pós-evolução**.

É evidente, então, que as novas propostas de reinvenção da vida sob o horizonte **digitalizante** não afetam apenas o homem, em seu corpo e em sua subjetividade. O projeto abrange toda a biosfera, porque absolutamente todos os seres vivos da Terra são compostos pela mesma substância: o mesmo tipo de informação. Uma metáfora digital se insinua com vigor: poderíamos dizer que se trata de **software compatível**. No caso do chimpanzé, por exemplo, a diferença com relação aos humanos foi quantificada em apenas 1,6% do material genético. Mas a equivalência pode ser estabelecida com relação a qualquer outro espécime vivo, seja a mosca da fruta, uma cenoura, um cachorro ou uma rele bactéria. Afinal, o homem foi reduzido aos três bilhões de letras que compõem seu genoma, e esses ingredientes básicos são idênticos aos que compõem todos os demais seres vivos com os quais compartilha o planeta. Como constata um especialista: “o homem difere da bactéria *E. coli* não devido a uma química mais eficiente, mas devido a um conteúdo de informação muito mais vasto [de fato, mil vezes maior que o da bactéria]”.<sup>1</sup> Retomando as metáforas informáticas, poderíamos dizer que o **sistema operacional** é o mesmo para o homem, para

a bactéria e para todos os demais organismos; em cada um dos casos particulares, o que muda é apenas a complexidade do **programa**, do **código** ou **genoma** de cada espécie.

Essa equivalência teórica universal parece abrir o horizonte para uma transmutação de todas as matérias. De certo modo, as experiências que combinam e misturam os componentes dos organismos de diversas espécies, alterando seus códigos vitais, transferindo informações de um para outro ou mesclando-os com materiais inertes, evocam as idéias e as práticas dos antigos alquimistas. De fato, hoje a panacéia universal e o elixir da longa vida parecem prestes a serem descobertos nos laboratórios de biotecnologia, e um dos métodos utilizados para atingir tais metas é a técnica do DNA recombinante, que permite efetuar a transmutação das matérias vivas. Além da criação de seres híbridos e transgênicos, inaugura-se uma possibilidade inédita: o design de novas espécies e exemplares quiméricos, criações que delatam a “vocação ontológica” da tecnociência de inspiração digital. Praticando essa nova alquimia dos genes, os engenheiros da vida poderão reconfigurar a natureza, manipulando e reorganizando as informações contidas nos códigos de todos os seres vivos. Para explicitar ainda mais a metáfora digital, agora os cientistas teriam condições de editar à vontade o **software vital**.

Dessa forma, a barreira que sempre separou as diversas espécies pode ser atravessada, superando-se a antiga cisão entre **natureza** e **artifício** - uma separação radical que o pensamento ocidental operou há milênios. Sejam divinizadas ou demonizadas, o certo é que as novas possibilidades de hibridização são ilimitadas, com a recombinação das informações orgânicas e inorgânicas por meio da engenharia genética e da teleinformática. Com todas estas novidades, ocorreu algo que agora parece inevitável: a Natureza está perdendo a sua opacidade e a sua rigidez tipicamente **analógicas**. Ingressa assim, ela também, no processo de **digitalização** universal, alimentando as metáforas de programação e de edição digital do código da vida, que já começaram a plasmar seus efeitos no mundo vivo. A aventura cartográfica do Projeto Genoma Humano, por exemplo – um verdadeiro emblema dos saberes aqui analisados –, foi amplamente divulgada como aquilo que permitirá **desprogramar** as doenças e a morte, anular o envelhecimento e desativar a dor. Uma vez decifrada a **programação** genética de cada criatura, o grande sonho tecnocientífico consiste em manipular a vida que anima cada um desses seres: corrigir eventuais problemas, prevenir certas tendências probabilísticas e efetuar ajustes de acordo com as preferências do usuário-portador-consumidor.

Por tudo isso, estamos diante de uma encruzilhada. E a distância com relação às velhas metáforas mecânicas não cessa de aumentar. Pois aquela ciência clássica, que confiava no progresso gradativo baseado nas leis lentas, sábias e inexoráveis da Natureza, hoje assume novos tons e ambições. Não se trata mais de aperfeiçoar o material genético que a evolução natural legou a uma espécie; agora, o objetivo é projetar e produzir seres com fins explícitos e utilitários. A espécie humana é, logicamente, a mais cotada nesse plano. Mas há um detalhe importante, que costuma ser esquecido nos debates sobre estes assuntos: a



**maleabilidade** é uma característica primordial do ser humano. Ao longo da era moderna, por exemplo, os projetos humanistas foram burilando essa substância dócil por meio da educação e da cultura. Como os homens nasciam “incompletos”, eram infinitas as possibilidades contidas na folha em branco do futuro. A partir do substrato biológico, seu fundamento “natural”, cada homem podia ser construído, esculpido, polido e retocado. Conforme as mais reluzentes narrativas cosmológicas, porém, já não é necessário delegar tais processos aos métodos lentos e imprecisos da educação e da cultura. Longe disso, os novos saberes de inspiração digital pretendem levar adiante um programa bem mais radical e efetivo de **formatação**. Como? Interferindo diretamente nos **códigos genéticos**, cujos ingredientes se apresentam como os fatores determinantes da grande maioria das características humanas, tanto físicas quanto psíquicas. A **pós-evolução** aparece, assim, como uma nova etapa na longa história de produção humana da sociedade ocidental. Esse processo sempre foi anônimo, uma criação sem criadores porém guiada por interesses bem determinados; um impulso biocultural e cronologicamente variável, uma estratégia histórica sem estrategistas à vista. Mas há um outro detalhe que costuma permanecer solapado em nosso turbulento século XXI: a possibilidade de opor **resistência** a tais processos é inalienável. Embora hoje pareça uma ambição antiquada (ou desvairada), sempre será possível alterar o curso da história, modificar seus rumos, redirecioná-los - enfim: *reinventar o que somos*.

A construção de corpos e subjetividades sempre foi um processo dinâmico, fruto de intensas lutas nas redes de poder, com diversos interesses e forças se enfrentando sem cessar. Paradoxalmente, em uma época que decreta o **fim da natureza**, propondo a sua substituição pelo gigantesco laboratório tecnocientífico cujos muros ruíram para abarcar o planeta inteiro, aquelas questões cujas origens e eventuais soluções antes eram consideradas **políticas** ou **sociais** agora são postuladas como **naturais**. Assim, *naturalizados*, tais problemas se apresentam como congênitos ou genéticos, inscritos na própria *essência* dos corpos e das almas. E, curiosamente, a receita para “corrigir” eventuais “falhas” apela para as intervenções tecnocientíficas na programação da vida. Com a perturbadora aceleração de todos os fenômenos e processos, os velhos mecanismos da Natureza parecem ter ficado definitivamente obsoletos. Por isso, a reconfiguração tecnocientífica dos organismos vivos já não obedece – pelo menos, não exclusivamente – àquelas ordens arcaicas e vagarosas da evolução natural descrita pelos biólogos do longínquo século XIX. E, é claro, o homem não está à margem dessa atualização tecnocientífica compulsória que vigora para todos os seres vivos. Definidos como organicamente obsoletos, os corpos humanos devem se submeter às tiranias (e, por que não, também às delícias) do *upgrade* constante - tanto do seu *hardware* corporal como do seu *software* mental. Mas tanto as metas como os limites dessas reformatações têm uma fisionomia bem precisa: as tirânicas (e sedutoras) diretrizes do mercado se encarregam de demarcá-los e redesenhá-los constantemente.

A intenção deste trabalho é modesta e bastante clara: *desnaturalizar* todas estas questões, desnudando sua raiz nitidamente

política e histórica. Ou seja: inventada, e portanto mutável. Assim como algum tempo atrás o mundo era pensado em termos **mecânicos**, como sendo um grande **relógio** que podia (e *devia*) ser azeitado e aperfeiçoado em seu funcionamento regular, hoje o universo é compreendido em termos **informáticos**: como um imenso **programa de computador** que pode (e *deve*) ser editado e atualizado permanentemente, em nome da eficiência e de outros valores mercadológicos. Nada disso é casual ou “inocente”, e tudo tem implicações de peso. Longe de serem consequências naturais do progresso tecnocientífico ou decorrências inevitáveis do destino, por assim dizer, os processos aqui comentados respondem a escolhas históricas bem concretas, que envolvem sérias decisões políticas. Obedecem, portanto, às necessidades de um determinado projeto de sociedade, que hoje vigora em boa parte do nosso planeta globalizado e se ocupa de gerar determinados tipos de saberes e poderes (e não outros), provocando determinados problemas e propondo determinadas soluções (e não outras). Um mundo, enfim, que incita à configuração de determinados tipos de corpos e subjetividades, ao mesmo tempo em que sufoca outras opções igualmente possíveis.

Uma imagem já perfeitamente assentada em nosso imaginário pode ajudar a compreender esta transição. Imerso no ambiente fabril da era industrial, há quase um século de distância, o personagem de Charles Chaplin adquiria gestos mecanizados e se contagiava dos ritmos das máquinas no filme *Tempos Modernos*. Era um corpo claramente **compatível** com as engrenagens do mundo industrializado. Um corpo que hoje está ficando rapidamente **obsoleto**. Pois em nossos *tempos pós-modernos*, já não são esses os ritmos, os gestos e os atributos mais bem cotados no mercado de trabalho - e nem em qualquer outro. Mas quais seriam, então, as formas humanas que se desenvolvem e se estimulam atualmente? Uma das respostas possíveis é simples, embora tenha arestas extremamente complexas: devem ser, sem dúvida, aquelas que demonstram uma melhor adaptação aos circuitos integrados do capitalismo global, aquelas que a presente formação sócio-histórica requer para poder funcionar corretamente. Ou seja: aqueles tipos humanos capazes de propiciar a reprodução opulenta e complacente da sociedade atual, reduzindo o mais possível a produção de *bugs*, falhas e problemas de qualquer índole. Nada melhor, para isso, do que **digitalizá-los**. Isto é: processar, estimular, adereçar e aditivar seus corpos e suas subjetividades para torná-los **compatíveis** com toda a parafernália teleinformática que hoje comanda o mundo.

<sup>1</sup> EIGEN, Manfred. O que restará da Biologia do século XX?. In: MURPHY, Michael; O'NEILL, Luke. [Org.]. “*O que é a vida?*” 50 anos depois: Especulações sobre o futuro da Biologia. São Paulo: UNESP, 1997. p. 13-33.

Paula Sibília nasceu na Argentina e graduou-se em Antropologia e em Comunicação pela Universidade de Buenos Aires (UBA). É mestre em Comunicação pela UFF e doutoranda em Comunicação e Cultura pela ECO (UFRJ) e em Saúde Coletiva pelo IMS (UERJ). Publicou o livro *O Homem Pós-Orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais* (Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002).



# Ivana Bentes

## Mídia-arte:

A emergência das “estéticas da comunicação” vêm provocando uma ampliação nos conceitos e teorias usados na análise de obras contemporâneas de diferentes campos. **As noções de *dispositivo*, *redes sociais*, *espaço-sensível*, *mindware*, *imagem tátil* ou “*image actée*”,** trazem novos aportes sobre os estudos das imagens e das mídias, que têm como base a idéia de co-evolução entre o ser vivo, as imagens e os dispositivos. O modelo industrial fordista (série, repetição, homogeneização) que produziu uma cultura, um pensamento e uma estética modernos vem se modificando e dando lugar a uma problematização do vivo tendo modelos biológicos como novos paradigmas para a produção de imagens, estéticas e teorias em diferentes campos.

A biotecnologia como campo de problematização do vivo, em co-evolução com o tecnológico, traz conceitos decisivos para pensar as novas estéticas, como os de *autoprodução*, *morfogênese* (gênese da forma), *contaminação*, que repercutem teorias propostas no campo da cultura, da ciência, da informação e do pensamento (Bergson, Simondon, Marvin Minsky, Gilles Deleuze). Os objetos, processos e dispositivos estéticos podendo simular comportamentos complexos, operando de forma inteligente (aprendizado, feedback, antecipação de futuro) e virótica, como memes replicantes (Richard Dawkins) que se comportam como vírus que recebem, codificam, decodificam e transmitem informação, padrões e expressão.

### Antigos Modelos Teóricos e Novas Teorias

Um pioneiro como Marvin Minsky parte de uma concepção informática para explicar o funcionamento neurocerebral. Como consequência, pensa as tecnologias como uma extensão do cérebro. O cérebro e seus circuitos se aproximam de um modelo *rizomático* de *redes acentradas não hierárquicas* (hipertextos) e rebate a própria topologia labiríntica dos espaços urbanos. Cérebro-Cidade\_[Gilles Deleuze].

Minsky, que lançou as bases científicas da modelização matemática da informação, da robótica e da inteligência artificial, estende a noção de telepresença – o transporte eletrônico de imagens captadas em diferentes lugares e experimentadas num espaço virtual em que interagem entre si (teleconferência, web cam) ou agem à distância (microcirurgias, reparos em estações espaciais utilizando-se *luvas de dados*, *caves*) – ao próprio funcionamento cerebral.

Para Minsky, o cérebro, prisioneiro no interior da caixa craniana, interage com o mundo através de sistemas elaborados de interconexões de telepresença, onde o corpo é a interface entre nosso cérebro e o mundo<sup>1</sup>. Postula, no cruzamento da neurociência com as novas tecnologias, a possibilidade de ligar diretamente cérebro e computador, suprimindo o caminho percorrido pela informação, numa pronta interação entre

# estéticas da comunicação e seus modelos teóricos

intenção e ação: “injetar sinais diretamente no nervo auditivo, injetar informações de ordem pictural diretamente no córtex, suplementos de dados na memória, etc.”<sup>2</sup>.

Minsky vislumbrou a iminente fusão da ciência, da arte e da psicologia e parte do princípio que as novas tecnologias, mais do que apontarem para rupturas radicais, são uma extensão de processos neuronais, que essas tecnologias só viriam explicitar: “Pensa-se, geralmente, que nenhuma ilusão projetada por um dispositivo qualquer seria tão íntima quanto o fato de ver, tocar e de sentir as coisas. Sustento que essa imediatividade da realidade é em grande parte ilusória, pois as ligações existentes entre nosso cérebro e nosso universo são mais tênues do que pensamos<sup>3</sup>. O cérebro não toca nada, lembra Minsky, todas suas operações são totalmente mediatizadas por processos que compreendem etapas complexas e numerosas que o conectam com o exterior: “Nós”, nosso corpo, seria uma espécie de mídia, meio, processo, dobra do cérebro.

O que interessa na teoria de Minsky é a possibilidade de conectar homem/máquina, cérebro/corpo de uma forma tão íntima que possamos por em xeque qualquer idéia de um sujeito pensante autônomo, desconectado de suas próteses tecnológicas, corpóreas ou maquinicas. O sujeito é, aqui, ele próprio, uma interface entre cérebro e mundo.

## Mindware e Hipermnésia

A ficção científica se aproxima das teorias informacionais do híbrido biotecnológico, pós-humano, ao propor formas de compartilhar, conectados por dispositivos de entrada e saída de dados, *imagens* mentais, afetos, experiências, mediados por uma interface biotecnológica, um programa mental. A Mente-programa é o personagem de diferentes filmes de ficção-científica [2001: uma Odisséia no Espaço, Blade Runner, Matrix, Minorit Report, Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças, entre outros], caindo muitas vezes num novo idealismo de uma mente sem corpo.

Em *Brainstorm*, filme de Douglas Trumbull, o personagem realiza o sonho da comunicação total, a imersão no Outro e chega a uma situação radical, a experiência do sofrimento e da morte do Outro. Armazenada numa fita digital, *digitalizada, simulada*, a morte – uma tempestade caótica de descargas e espasmos, provocadas por um ataque cardíaco numa mulher – deixa de ser uma “transação solitária” e irrepitível e é experimentada em toda a sua violência e radicalidade por outro personagem.

Morrer a morte do Outro ou viver uma outra vida, ou muitas vidas descarregadas como informação e sensação no cérebro. Implante de memória, experiências compartilhadas, zilhões de dados disponíveis para acesso, isso significa a memória total, a memória do mundo deslizando nos bancos de dados, significa “eu sou

todos os nomes da história”. Hipermnésia que convoca também um outro corpo coletivo, outro corpo para o conceito de multidão.

## A Imagem Tátil

A teoria de Henri Bergson da relação entre percepção e ação, desenvolvida sobretudo no livro *Matéria e Memória* [retomada por Gilles Deleuze em *A Imagem-Movimento e a Imagem-Tempo*] antecipa e reafirma, de certa forma, o que as novas tecnologias interativas tem explicitado sobre o estatuto da percepção enquanto momento privilegiado do agir.

O ato de ver é uma solicitação à ação, diz Bergson. Perceber é agir virtualmente sobre algo. O olhar manipula nosso esquema sensorio-motor de ação e reação a partir dos estímulos que recebemos. É o que experimenta um “espectador-ator” imerso num espaço virtual ou multisensorial.

Assim como o movimento real do seu corpo produz modificações no espaço virtual, um simples deslocamento do globo ocular ou gestos sutis encontram uma contrapartida no interior desses espaços simulados: imagens sintéticas de paisagens, ambientes visualizadas e experimentadas por óculos especiais e máscaras visuais conectadas a luvas de dados que captam estímulos corporais – gestos da mão, movimentos da cabeça, dos membros, direção do olhar, etc. – que vão orientá-lo num passeio por um espaço sensível.

Bergson já mostrava como a percepção está sempre ligada a uma tendência motora, ao que ele chama de “esquema sensorio-motor” que opera uma decomposição do percebido em função da sua utilidade para nós. Nossa percepção está sempre ligada a uma ação, mesmo que ela não se realize, ação virtual<sup>4</sup>.

Ver implica em agir, é a própria relação olho-tato que se torna, nas experiências de interação digitais, cada vez mais complexas. Aqui, o que assegura nosso deslocamento no interior da imagem é o deslocamento do nosso próprio campo visual: “É o olhar dirigido para o alto em direção a uma escada que ativa o controle de ascensão. O olhar tornou-se fisicamente não mais receptor e organizador, mais emissor, realizando uma mutação anunciada ou esperada por muitos artistas, filósofos e pesquisadores<sup>5</sup>”.

Trata-se da interação entre ver e agir, quando podemos misturar imagens do nosso próprio corpo com outras imagens ou fazer da simples presença do corpo ou de nossa imagem um disparador.

O teórico francês Jean Louis Weissberg propõe o conceito de “*image-actée*” “imagem-atuante”, ou “imagem-atuada<sup>6</sup>” para articular “sentido, gesto e presença” nas narrativas contemporâneas. Privilegiando a questão da relação entre tecnologia e percepção, em que a “*image-actée*” suscita e traduz uma “postura perceptiva”. A relação entre ação e imagem redefine a visão como uma “presença tátil à distância”, como na fenomenologia de Merleau Ponty. Movimentos abstratos “operam

na visão” como foi descrito e conceituado por Gilles Deleuze na sua análise bergsoniana do cinema do pós-guerra.

### Topologia

Quanto ao modo de produção das imagens digitais pelas novas tecnologias podemos relacioná-lo com as teorias de Gilbert Simondon sobre morfogênese e topologia, que, explicitam as novas forças que trabalham a imagem do seu interior. Se no cinema clássico as imagens parecem determinadas por leis de associação, contigüidade, semelhança, oposição, por leis exteriores a própria imagem, as imagens de síntese se autoproduzem do interior, numa espécie de gênese maquínica que simula a gênese físico-biológica do ser vivo.

A produção dessas imagens vivas [capazes de se reproduzirem ao infinito formando figuras complexas] está muito próxima do que Simondon chama de ontogênese, um “pôr em obra” da forma do ser vivo, que tem um correlato no domínio da produção de imagens digitais. A imagem digital ganha características do ser vivo, inserindo-se no que poderíamos chamar de um “teatro da individuação”, uma autoprodução da imagem por metamorfoses, clonagens, anamorfoses, etc.

Segundo Simondon, “o ser vivo resolve problemas, não apenas se adaptando, ou seja, modificando sua relação com o meio (como uma máquina pode fazer), mas modificando-se ele mesmo, inventando estruturas internas novas, introduzindo-se a si mesmo, inteiro, nos axiomas dos problemas vitais”

Poderíamos fazer uma aproximação entre essa “ontogênese” do ser vivo e a morfogênese das imagens sintéticas que se autoproduzem, fundando uma autopoiesis lógico-matemática, que depende de modelos pré-existentes, mas também tem sua margem de invenção, nascida na interação máquina/operador. A imagem aqui, como indicam diferentes teóricos do digital, torna-se “sujeito” ou melhor “autor” ou “ator”.

### O Espaço-Sensível ou Detectores do Vivo

Uma nova topologia também decorre dessa autoprodução da imagem digital e dos dispositivos, imagens que constituem o próprio espaço no qual vamos habitar. Não precisando existir a priori, o espaço é constituído por ela e constitui a imagem: “as novas imagens”, como diz Deleuze, “já não têm exterioridade [extra-campo], tampouco interiorizam-se num todo: têm, melhor dizendo, um direito e um avesso, reversíveis e não passíveis de superposição, como um poder de se voltar sobre si mesmas. Elas são objetos de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente.”<sup>7</sup> Sem direções privilegiadas constitui-se um espaço onidirecional que deve ser configurado de acordo com as variações de suas coordenadas.

As imagens digitais são objetos problemáticos e paradoxais em outro sentido. Que conceitos podem dar conta desses objetos indeterminados, a meio caminho entre o sensível e o inteligível, o material e o imaterial, a ausência e a presença? Objetos “impróprios para o conhecimento”, diria Kant? Objetos cambiantes, inacabados? Objetos que não se encontram num lugar determinado: o espaço da simulação é “lugar nenhum”,

espaço e imagens que conquistaram o “tempo nenhum” da ubiqüidade, da simultaneidade, da instantaneidade? Com as imagens digitais, intuições da imaginação que talvez nunca achariam uma imagem ou conceito adequado para representá-las podem ser simuladas [fenômenos da física quântica, equações matemáticas, visualizações de modelos científicos].

Na sua *Crítica da Faculdade do Juízo* Kant observa que no confronto entre imaginação e razão, a faculdade da imaginação se esforça para “rivalizar com a razão na realização de um máximo”, dando uma “forma sensível”, um “corpo”, a idéias racionais de “seres invisíveis, do reino dos santos, da eternidade, da criação, ou ainda a coisas que realmente se acham exemplos na experiência, como a morte, a inveja, e todos os vícios, assim como o amor, a glória, etc..., mas os alçando para além dos limites da experiência...”<sup>8</sup>.

Confronto entre imaginação e razão em que a imaginação entretanto fracassa, ao tentar produzir livremente uma multiplicidade de imagens tendo em vista “presentar” uma idéia da razão. Fracassa num esforço total, possuída por um delírio imaginativo, criatividade excitada ao máximo que acaba, segundo Kant, “eclipsando esse fracasso”<sup>9</sup>.

A resposta de Kant, diante do problema da relação entre as duas faculdades é sugestiva. Numa espécie de mútua excitação e esforço de transcender os seus limites, a razão não cessa de excitar a imaginação para criar imagens que, por sua vez, incitam a razão a produzir idéias<sup>10</sup> numa potencialização crescente.

Confronto e excitação mútua entre inteligível e sensível, material e imaterial, entre processos racionais e sensoriais em que as imagens elas mesmas podem disparar operações complexas, ativar e detonar processos lógico matemáticos, físicos, químicos, sensoriais, corporais, operações simbólicas e imaginativas. As imagens pensadas como dispositivos e operadores.

A visualização de fenômenos e processos complexos (simular conceitos indemonstráveis da razão, visualizar fenômenos infinitamente grandes ou infinitamente pequenos) coloca a visualização/produção de imagens num outro patamar dentro da produção simbólica e do capitalismo cognitivo.

A construção de um espaço sensível à presença ou à imagem, um espaço vivo, capaz de se configurar e desconfigurar diante da presença de um olho-câmera virtual, aparece no cinema contemporâneo, que cada vez mais experimenta essas imagens performáticas. Imagens que se tornam sensíveis e sensoriais, conceitos visuais, e não simplesmente efeitos.

Os exemplos desses espaços paradoxais são recorrentes na produção audiovisual contemporânea. O desenvolvimento de cenários sensíveis nos games, filmes e realidade virtual. A aparição constante de espaços paradoxais, verticalizados [abismos verticais ilimitados percorridos pelas câmeras] ou ainda espaços horizontais ilimitados e móveis, micro-panoramas deslizando nas telas de computadores, games e celulares. Novas experiências com a profundidade de campo e a explosão do quadro clássico [janela que enquadra] e da frontalidade do espectador. Espaços congelados, de encapsulamento do tempo [congelamento de cenas nas quais podemos nos deslocar no interior mesmo da imagem]. Ou movimentos de câmera que

constroem o espaço à medida que ocorrem, sem nunca nos dar as coordenadas necessárias para uma visão geral, funcionando como localizadores remotos de pontos míopes num espaço em construção e desconstrução contínua..

### Tempo, performance e co-presença

É preciso estar atento nesse contexto para as “dramaturgias” do tempo real apontadas pelos reality shows e performances em rede, que surgem entre a encenação e o acontecimento, como experiência diferencial de tempo e espaço.

Os dispositivos de criação de co-presença e co-realidades, estou aqui e lá, propiciados pelas web-cams e dispositivos de tele-presença, abrem um campo vastíssimo para estéticas e dramaturgias on-line, ou melhor cenas e situações virtuais, ambientes de co-presença que provocam distúrbios perceptivos. “Johannes Birringer nomeia novos espaços de performance, intensamente alimentados por dados – em tempo real – que colocam os performers e a audiência em espaços simulados de improviso e presentificação. As telas digitais, de cristal líquido, os espaços da cave, os artistas plugados e sintonizados na rede, passam a substituir os espaços materializados das Artes Plásticas.”<sup>11</sup>

As salas de instalações são amplificadas para se conectarem a espaços vivos produzidos pela tele-presença, numa ficionalização do presente e do espaço, que produz o tempo real da cena e da experiência compartilhada. Quais as qualidades desse “tempo real”? Tempo produtor de experiências e imagens fluídas, que estão sempre passando, abertas ao acaso e ao acontecimento, mas também passíveis de controle e monitoramento. Temos uma percepção exacerbada da experiência da simultaneidade. A possibilidade técnica da experiência de um continuum espaço-temporal, por blocos de espaço e tempo, que duplicam o aqui e agora. Eu estou aqui nesse quarto, mas posso me conectar, posso consumir, posso me instalar com certa facilidade em outros ambientes. A câmera de vigilância e web-cam são a forma mais simples de experimentar isso, o consumo de ambientes simultâneos através de câmeras e canais abertos, não mais como simples janelas, mas como espaços de visualização e ação nesse mundo ampliado, em um presente dilatado.

O filme *Time Code*, do cineasta inglês Mike Figgis, realizado em 2000, e dividido em quatro telas com narrativas filmadas em tempo real e sincronizadas, vai explicitar, entre outras coisas, essa experiência de consumo de ambientes e histórias simultâneas em tempo real. É uma tentativa de criar um dispositivo e uma narrativa que explore e enfrente os limites dessa operação perceptiva que é acompanhar vários canais, várias histórias simultâneas e perceber o tempo dilatado, bifurcado, expandido ou se contraindo e convergindo para um só ponto.

### Teorias dos Dispositivos

A câmera de vigilância surge nesse contexto como um dos dispositivos-modelos da percepção contemporânea. A explicitação dos dispositivos em certo cinema e arte contemporâneos é o que explica a obra e ao mesmo tempo é o que deve ser explicado e evidenciado. Obras-dispositivos que evidenciam a

relação dos personagens e do próprio espectador com a simulação, com a performance, com o espaço circundante, e com a experiência do tempo real monitorado.

Obras cuja estrutura narrativa é baseada (ou se assemelha) a percepção de um olho vigilante, um olho sem olhar, olho mecânico, aberto num continuum espaço-temporal. E ao mesmo tempo, fazem um esforço para introduzir aí nesse olho-esvaziado uma singularidade. Fabulação, ficcionalização, auto-performance são algumas das figuras dessas propostas. Pensar as obras e filmes-dispositivos é pensar as condições de possibilidade da narrativa. O lugar de onde os personagens se expressam, se afastando do modelo clássico de análise fílmica que pressupõe certa autonomia da narrativa, encerrada nela mesma. A análise fílmica clássica se torna insuficiente para pensar essas obras e filmes que não saberiam se encaixar em questões de gênero, ou ser lidos apenas pela psicologia dos personagens ou análise dos conteúdos.

Se na arte conceitual “a idéia é o motor da obra”, em algumas obras e proposições contemporâneas, o dispositivo é o disparador ou o condicionador de narrativas e sensações.

A todo instante somos demandados como performers e atores. Que personagem viver? Somos demandados a observar e cuidar de nossa performance social, privada, a viver identidades prontas mas também experimentar que “eu sou um outro”, oscilações e demandas paradoxais que denunciam o lugar vazio do sujeito, a preencher. Quem sou eu, não está dado, estou me performando.

Ao confrontarmos, por exemplo, programas-dispositivos como os reality shows, “zoológicos humanos”, programas sobre comportamentos, com dispositivos sociais atuantes, podemos encontrar outras subjetividades-modelo. O espectador onipotente que exclui e elimina participantes, que o tempo todo é instigado a exercer uma intervenção baseada em valores, participar de lógicas de rivalidade, punir e premiar. Capaz de mudar os rumos da história, esse espectador-participador onipotente é adulado e colocado no lugar da “direção”, mas também na função de juiz, executor, avaliador. Os dispositivos explicitando configurações sociais e relações assimétricas.

Numa cultura em que a meta-linguagem vai se tornando um aprendizado de massas e que Alice atravessou o espelho, percebemos uma pedagogia dos dispositivos que vai evidenciando a performance, os meios de construção da subjetividade, e explicitando a imagem como construto. Onde somos “imagem entre imagens” se construindo, experimentando o mundo de muitos lugares, tornados interfaces, mediadores ou ainda figuras do controle.

Podemos sublinhar duas dinâmicas complementares na constituição das estéticas da comunicação ou da chamada mídia-arte. De um lado o devir midiático das artes, quando a arte contemporânea se apropria dos meios e dispositivos para extrair deles seu potencial estético, incorporando ou subvertendo-os em proposições artísticas (instalações, performances, ambientes multisensoriais, etc). De outro, um devir estético das mídias, com a desterritorialização e circulação das imagens, que migram para os mais diferentes suportes, criando um cinema-mundo ou mídia-mundo.

A retomada da teoria dos dispositivos, formulada nos anos 70, e revista em novos termos, é usada na análise de inúmeras obras que vêm problematizar a projeção e a percepção clássicas, criando outra relação com o espectador interator e distintas experiências de espaço e tempo.

No campo da arte, foi Jean Louis Baudry, um teórico do cinema, quem disseminou o conceito de dispositivo, no ensaio intitulado *Le Dispositif* (1975) que tratava da teoria do espectador cinematográfico. Pensar o cinema como dispositivo significava apontar as características que regulam a relação do espectador com a obra, relações mentais, relações espaciais, temporais.

O dispositivo não se reduzindo ao aparato técnico e colocando em operação um modelo mental. A sala de projeção cinematográfica, segundo Baudry funcionou a partir do mesmo modelo da Câmara Escura, origem da fotografia, dispositivo que evitava que o observador percebesse sua posição como parte da representação.

Para Jonhatan Crary<sup>12</sup>, esse tipo de dispositivo separa o ato da visão do corpo físico do observador, as sensações do observador sendo desqualificadas diante de verdades pré-estabelecidas, certezas da razão e um mundo verdadeiro. Como na alegoria da Caverna de Platão, a câmara escura e depois a sala de cinema configurou a experiência do espectador clássico, introspectivo, distanciado e com autonomia frente ao mundo exterior<sup>13</sup>. Dispositivo a serviço da perspectiva clássica, marcado pelo voyeurismo, pela pulsão escópica e pela produção de um certo imaginário.

Essa teoria do dispositivo, formulada originalmente nos anos 70 no contexto da discussão entre cinema e psicanálise e teorias do estruturalismo migrou para outros contextos e recebeu diferentes formulações, como na teoria da “caixa preta” de Vilem Flusser<sup>14</sup>, na descrição do filme-dispositivo proposto por Jean-Louis Comolli, dentro da conceituação do cinema-verité, na formulação de Anne Marie Duguet sobre os dispositivos na videoarte (presente nas obras de artistas tão diversos quanto Nan June Paik, Bruce Naumann, Bill Viola, Antoni Muntadas, etc.) e de forma mais ampla no pensamento de Michel Foucault e Gilles Deleuze, além de outros autores de campos muito diversos.

Ao ultrapassar o plano dos significados e conteúdos, dando ênfase em aspectos formais, técnicos, espaciais, que configuram o sentido, o conceito de dispositivo se tornou decisivo para se pensar uma série de campos emergentes, como a videoarte, as vídeo-instalações, a arte telemática, as estéticas e narrativas extraídas do campo da comunicação ou os usos estéticos e sociais da internet, celular, GPS, web-câmeras, sensores e câmeras de vigilância, programas, redes e sistemas de sociabilidade. O pensamento em torno dos dispositivos dá visibilidade aos elementos estruturantes das obras, sua relação com o espaço, a forma como mobiliza o corpo do participante, os modelos mentais que conjuga, tornando-se ao mesmo tempo objeto e discurso.

A arte contemporânea tem que enfrentar uma hiper-atividade estético-midiática que não para de colocar a questão: “que é ou quem poderia ser um criador?” O artista contemporâneo concorre com a mídia como poder de invenção, se alimenta dela

e a subverte. Faz da cultura midiática uma nova pele. Para Derrick De Kerkove, o ponto de vista foi substituído pelo ponto de existência<sup>15</sup>. O que significa que somos mobilizados pelo nosso corpo e sentidos, posicionados nesse ambiente estético-midiático ampliado.

Nesse sentido, é notável a evolução dos dispositivos em torno da projeção e desterritorialização das imagens. Na arte contemporânea, as instalações (de vídeo, fotográficas, cinematográficas) deslocaram as projeções para objetos tridimensionais, sobre o corpo, em espaços públicos, conjuntos arquitetônicos, (colunas, escadas, tetos), em materiais diversos, água, terra, óleo, fumaça, vidro, em ambientes de estar, em percursos, ou projeções diretamente no olho.

### Redes de afeto, sociabilidade e controle

Se os dispositivos são moduladores de tempo e de espaço, também são “tecnologias do afeto”, de produção de contato e aquecimento das relações pessoais, sociais, de produção de coletivo. O afeto torna-se (Antonio Negri) um valor diferencial no capitalismo midiático ou cognitivo. Mercadorias, obras, produtos, imagens, signos, pessoas, discursos investidos de afeto têm seu valor multiplicado e mais do que isso se tornam valor. O capital, investido de afeto, torna-se biopoder, poder sobre a vida e sobre o corpo social, mas também convoca uma bio-política de resistência aos seus fluxos, através de redes de colaboração e criação.

As tecnologias de comunicação e produção de redes e mediação social (blog, fotologs, videoblogs, *Orkut*, *Multiply*, *Frienster* e tantos outros) não param de crescer, programas de sociabilidade exponenciais. Dispositivos que configuram, classificam e modificam as formas de relacionamento. Dispositivos de organização espacial, temporal e mental, que trazem potencialidades estéticas sociais e políticas, organização e controle.

O capitalismo imaterial tem captadores instalados em todo o corpo social, corpo vivo que monitora pela vigilância a céu aberto, rastreamento dos hábitos de consumo, através das senhas, códigos de barras, rastros deixados na internet, celulares etc. Entretanto os mesmos dispositivos de controle são dispositivos que colocam os consumidores em contato, criam redes, e mais do que isso, organizam os consumidores e os transformam em interatores e performadores. De controle e consumo, os dispositivos midiáticos podem passar a ferramentas de resistência, organização, mobilização, num corpo social que reage e interage, produz, estimulado e excitado pelo próprio biopoder, mas capaz de criar biopolíticas.

A continuidade e extensão entre o tempo da vida, o tempo do trabalho, o tempo do lazer, o consumo e a produção estética caracteriza o capitalismo pós-industrial<sup>16</sup>. As máquinas que servem à produção (computador, telefone, celular, Tv, internet), são interfaces lúdicas, que estreitam a convivência e servem a comunicação e a arte. A mídia-arte se aproxima do game, da televisão quando aposta nos jogos de convivência como simulações de uma certa vida social, lugar de fidelização, lealdades, criação de vínculos, produção de narrativas.

Na busca de criar fatos midiáticos continuamente, capturar nossa atenção e comprar nosso tempo, a televisão convoca o próprio espectador ou usuário a participar do processo de produção da informação. As estéticas da comunicação também podem mobilizar esse espectador-participador. Ele é o consumidor-produtor que Walter Benjamin anteviu nos leitores que escreviam para os jornais, e que hoje recebem câmeras de vídeo para produzir imagens que vão entrar no telejornal, no programa de variedades, numa denúncia política, no “álbum” eletrônico coletivo ou em uma obra de arte. As tecnologias doméstico-industriais transformam cada um de nós em unidades móveis de produção de imagens e informação que alimentam o sistema de comunicação e o circuito de arte.

### O Amador e o Artista Universal

A mídia-arte surge nesse contexto de transição de modelos. As imagens de vídeos amadores, as fotos em sites na internet, os relatos em blogs, as imagens de web câmeras e câmeras de vigilância alimentam cada vez mais a produção broadcasting, comercial e os circuitos de arte, num curto-circuito entre o profissional e o amador, entre artistas e não-artistas.

Segundo Jean-Louis Weissberg, as tecnologias intelectuais de multimídia erigem o amador individual ou coletivo (nem o consumidor tradicional nem o especialista) em figura chave da mídia. Nessas tecnologias do consumo produtivo, o ato de consumo torna-se uma parte decisiva da produção, numa reconfiguração e singularização no massivo. A “home-mídia” ou o escritório e o quarto de dormir doméstico, a rua, tornados ateliê e central de produção, cria formas distintas de cooperação produtiva: cooperação na escritura de softwares livres, formas intermediárias entre recepção e expressão, idéias recicladas e recombinatórias, apropriação, zapping, alterações e autorizações de uso e percursos, como novas formas de autoria coletivas ou co-autoria.

O capitalismo midiático é produtor e tem que gerir bens altamente perecíveis, a informação, a notícia, mas também bens simbólicos e imateriais altamente valorizados, como a produção estética. No eterno presente das medições e interfaces, o amador e o artista universais surgem como modelos de uma subjetividade pós-industrial.

### Notas

<sup>1</sup> Minsky, Marvin. *La fusion prochain de la science, de l'art et de la psychologie* p. 142. Art Press/H.S. no. 12, 1991

<sup>2</sup> *ibidem*. p. 143

<sup>3</sup> *ibidem*. p. 141

<sup>4</sup> Bergson, Henri. *Matéria e Memória*. Martins Fontes, 1990.

<sup>5</sup> Weissberg, Jean-Louis. *Téléprésence, naissance d'un nouveau milieu d'expérience*. p. 169. Art Press/H.S. no. 12, 1991

<sup>6</sup> Weissberg, Jean-Louis. *Présences à distance. - Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, L'Harmattan. Paris. 1999

<sup>7</sup> Deleuze, Gilles. *A Imagem-Tempo* p. 315. Ed. Brasiliense

<sup>8</sup> Chédin, O. *Sur l'esthétique de Kant*. p. 65. Vrin. Paris. 1982.

<sup>9</sup> Chédin, O. *Sur l'esthétique de Kant*. p. 65. Vrin. Paris. 1982.

<sup>10</sup> Chédin, O. *Sur l'esthétique de Kant*. p. 66. Vrin. Paris. 1982.

<sup>11</sup> Renato Cohen, in *Performance e tecnologia: o espaço das tecnoculturas* <http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/constelacao/textorede.htm>

<sup>12</sup> Crary, Jonhatan. *Techniques of the Observer, On vision and modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge Mas., MIT, 1996.

<sup>13</sup> Tema desenvolvido em *Percepção e Verdade: da filosofia ao cinema*, Ivana Bentes. Dissertação de mestrado defendida na Escola de Comunicação da UFRJ. 1994

<sup>14</sup> Flusser, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma Filosofia da Fotografia*. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 2002.

<sup>15</sup> A questão do posicionamento e da sincronia entre corpo e dispositivo é desenvolvido no livro *O Zen e a Arte da Fotografia*, de Arthur Omar [CosacNaify,1999] e no seu ensaio sobre a teoria do êxtase em *Antropologia da Face Gloriosa* [CosacNaify,1996]

<sup>16</sup> Antonio Negri. *O Poder Constituinte: ensaio sobre as alternativas da modernidade*. DP&A Editora. Rio de Janeiro.

### Referências Bibliográficas

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. Ed. Martins Fontes.São Paulo. 1990.

CRARY, Jonhatan. *Techniques of the Observer, On vision and modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge Mas., MIT, 1996

DELEUZE, Gilles. “Pos-Scriptum sobre a Sociedade de Controle” in *Conversações*. Editora 34. Rio de Janeiro.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1- A Imagem-Movimento. Cinema 2-A Imagem-Tempo*. Ed. Brasiliense. São Paulo.1985

\_\_\_\_\_. Francis Bacon. *Logique de la Sensation*. Aux éditions de la Différence. Paris.1984.

\_\_\_\_\_. *Le Bergsonisme*. PUF. Paris.1968.

DUGUET, Anne Marie. “Dispositifs” in *Vidéo Communications* n° 48, 1988.

GUATTARI, Félix. *La Machine à images*. in *Cahiers du Cinéma* n° 437.Paris.

LÉVY, Pierre. *L'intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace*. Éditions de la Découverte. 1994

NEGRI, Antonio. *O Poder Constituinte: ensaio sobre as alternativas da modernidade*. DP&A Editora. Rio de Janeiro.

NINEY, François. *Les yeux sans visage* [Cinéma et Images de Synthèse] in *Cahiers du Cinéma* n° 406.

MARAZZI, Cristian. Sobre a “atención economy” in *As multidões e o império: entre globalização da guerra e universalização dos direitos*. DP&A Editora. Rio de Janeiro. 2002.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. Ed, Martins Fontes, São Paulo, 1996.

RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*. Harper. 1993.

RUYER, Raymond. *La Cibernetique et l'origine de la information*. Flammarion. Paris. 1968.

SIMONDON, Gilbert. *L'individu et sa genèse physico-biologique* [l'individuation a la lumière des notions de forme et d'information]. PUF. 1964.

TACUSSEL, Patrick. “De l'imaginaire numérique à la dimension esthétique et cognitive de l'imaginaire social.” *Cahiers de l'imaginaire*. n° 3. Editions Privat. Toulouse. 1989.

WEISSBERG, Jean-Louis. *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision*. L'Harmattan. Paris. 1999.

Ivana Bentes

Pesquisadora na área de Comunicação e Cultura com ênfase nas questões relativas ao papel da comunicação, da produção audiovisual e das novas tecnologias na cultura contemporânea, Ivana Bentes é doutora em Comunicação pela UFRJ e professora da Escola de Comunicação da UFRJ, onde atua nos cursos de graduação e Pós-Graduação.

Concluiu o Mestrado em Comunicação, em 1991, com a tese "Percepção e Verdade: da Filosofia ao Cinema", em que relaciona a produção e percepção das imagens a questões estéticas, políticas e filosóficas, e concluiu o doutorado em 1997 com a tese *Biografia e Teoria na obra de Glauber Rocha*, cujas fontes foram publicadas em livro pela Companhia das Letras, em 1997, sob o título *Cartas ao Mundo: Glauber Rocha*, (organização e introdução). É autora de *Joaquim Pedro de Andrade: a revolução intimista* (Editora Relume Dumará. 1996) e concluí a pesquisa *Favela Global: pobreza e valor no capitalismo midiático*.

Vem atuando como ensaísta e conferencista e participa de projetos ligados à discussão da cultura contemporânea com a publicação de artigos em suplementos culturais do Jornal do Brasil, Folha de São Paulo, O Estado de São Paulo e revistas acadêmicas. Participa regularmente como conferencista em eventos relacionados às áreas de Comunicação, Arte, Cinema, Televisão e novas tecnologias da imagem. É co-editora de "Cinemais: revista de cinema e outras questões audiovisuais" e Revista Global e apresenta o programa de cinema "Curta-Brasil" na TV Educativa do Rio de Janeiro.

Como curadora na área de cinema e artes visuais organizou as mostras Retrospectiva Arthur Omar para o MoMa-NY, em 1999; *A Lógica do Êxtase* (CCBB-RJ e CCBB-SP. 2001), *Esplendor dos Contrários* (CCBB-SP. 2001), *A Favela no Cinema* (CCBB-RJ.2001) e *A Cultura da Favela* (CCBB-RJ e Instituto Goethe, Alemanha. 2002 e 2003). Foi curadora da exposição *In Situ*, para a Cine Cinematográfica em São Paulo, 2003. Fez a curadoria no Brasil e organização da exposição *Movimentos Improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea* (curadoria francesa de Philippe Dubois), em 2003 e a curadoria e organização geral da exposição *Corpos Virtuais: Arte e Tecnologia*, para o Centro Cultural Telemar (2005)

É Coordenadora Adjunta do Programa de Pós Graduação em Comunicação da UFRJ e pesquisadora da Coordenação Interdisciplinar de Estudos Culturais da ECO-UFRJ e PACC (Programa Avançado de Cultura Contemporânea) da UFRJ.

[www.pacc.ufrj.br/midiarte](http://www.pacc.ufrj.br/midiarte)