

Participação na Arte Contemporânea: a ludicidade em obras tecnológicas de artistas brasileiros

Participation in Contemporary Art: the playfulness in technological art works of Brazilian artists

FLÁVIA CAMPOS JUNQUEIRA

Professora da Escola de Comunicação e Artes da Universidade Potiguar (UnP). Doutora pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/UERJ). E-mail: flavinhajunqueira@gmail.com

RESUMO

Entendendo a Arte Contemporânea como um processo relacional, portanto não acabado em si mesmo, o presente artigo busca destacar o lúdico como uma das características presentes na poética participativa de certas obras tecnológicas de artistas brasileiros contemporâneos. Tal perspectiva consiste em um recorte da tese defendida, intitulada *Poéticas participativas contemporâneas: o engajamento dos sentidos na arte tecnológica brasileira*.

Palavras-chave: Participação; Arte Contemporânea; Ludicidade.

ABSTRACT

*Understanding Contemporary Art as a relational process, therefore not finished in itself, the present article seeks to highlight the playful as one of the characteristics present in the participatory poetics of certain technological works of contemporary Brazilian artists. This perspective is a clipping of the thesis defended, entitled *Contemporary participatory poetics: the engagement of the senses in Brazilian technological art*.*

Keywords: Participation; Contemporary Art; Playfulness.

INTRODUÇÃO

A participação do público no campo das artes não é novidade, tampouco os debates sobre a interação mediada pela tecnologia e a interdisciplinaridade, assim como as poéticas tecnológicas perderam o caráter marginal e consolidaram-se na produção artística hodierna. E é no modo como certas obras tecnológicas produzidas por artistas brasileiros nos instigam, como numa espécie de jogo com nossos sentidos, que pretendemos nos debruçar aqui. Quando falamos em Arte Contemporânea, é conhecido que algumas de suas características mais comuns são a desobrigação do rompimento que as vanguardas modernas pregavam e a libertação da tela, abrindo caminho para uso de objetos construídos industrialmente e toda uma gama de referências. Do ponto de vista da recepção, de forma simplificada podemos dizer que ela não mais seria influenciada apenas pelas técnicas e materiais utilizados, mas também por todo um contexto com o qual a obra dialoga (COCCHIARALE, 2006).

Se foi assim no início da pós-modernidade, hoje temos um cenário muito mais complexo, com diferentes modos de interagir que exigem um empenho dos nossos sentidos, concentrando ou direcionando nossa consciência (uma mínima parte que seja) para os estímulos vindos da obra, que não exige apenas que estejamos atentos aos seus estímulos pelo nosso corpo, mas também uma predisposição para dela participar. E o que trazemos aqui são artistas que nos convidam à participação de diferentes formas, algumas mais evidentes, outras nem tanto, mas com a tecnologia em comum.

Com evidente herança da geração participacionista da década de 1960, com Lygia Clark, Lygia Pape e Hélio Oiticica por exemplo, que convidavam o público a dançar, vestir roupas, dobrar peças metálicas, caminhar em grupo e compartilhar espaços, a produção atual que usa a tecnologia para convidar o público a uma ação vê ampliar a cada dia o repertório de estímulos sensoriais, estabelecendo vínculos que nos afetam de forma tão sutil que às vezes sequer nos fazem entendê-los como uma forma de interação apenas por não corresponder a uma linguagem convencional. Sabemos que a participação do público vai desde o estágio mental, ao completar a obra a partir das leituras que cada um faz do trabalho até a interação efetiva, pelo menos desde a década de 1960, e vai ganhando novos contornos pela participação sensorial com a tecnologia.

Como afirma o artista e teórico francês Edmond Couchot sobre a arte interativa do fim do Século XX, são obras “sensíveis às diferentes solicitações, manipulações, operações, desencadeadas pelos deslocamentos do observador, seu contato, o som de sua voz, sua presença, seu calor, o barulho de seu coração etc. Pode-se então falar de participação real e não mais mental” (COUCHOT, 1997, p. 136). Ou ainda, a arte interativa “somente existe com a condição de ser frequentada, explorada, experimentada” (COUCHOT; BRET; TRAMUS, 1997, p. 38). Estamos

ainda de acordo com o artista e professor Julio Plaza que, ao falar dos artistas tecnológicos, afirmou que eles

estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e “abertas”, onde a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia (PLAZA, 2003, p. 17).

Da mesma forma que a obra nas poéticas participacionistas dos anos 1960 acontecia em sua relação com o público, aqui consideramos que parte dos artistas e grupos que produzem obras com recursos tecnológicos hoje, entendem a arte contemporânea como processo/sistema, ou seja, que ela acontece na relação interatores ou interagentes – não importa se em menor ou maior grau.

OBRA COMO RELAÇÃO

Expoentes da arte tecnológica interativa, Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti têm diversos trabalhos que podem nos ajudar a exemplificar a ludicidade presente nas obras. A obra *Parede*, de 2012, por exemplo, é um deles^[4]. Placas de alumínio espelhado movimentam-se na escultura cinética interativa, a partir de sensores em suas extremidades. Quando o interagente passa por uma das beiradas da obra, as placas começam a rotacionar, uma a uma, num ângulo de 180 graus. Inicialmente enfileiradas uma atrás da outra, com o movimento de rotação elas vão ficando lado a lado, até terminarem novamente dispostas em fila, como se acompanhassem o caminhar do público passante. (Figuras 1 e 2)

FIGURA 1

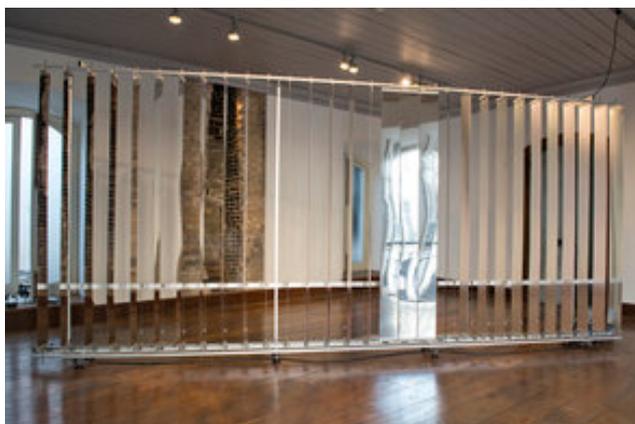


FIGURA 2



Refletores posicionados em um dos lados da instalação complementam a experiência com as luzes refletidas nas placas espelhadas, produzindo uma certa mistura de “sensações ópticas, que criam uma certa confusão interessante”, nas palavras de Crescenti^[2]. A dupla é reconhecida internacionalmente, já tendo recebido menção honrosa no *Ars Electronica*, na Áustria, por sua obra.

Em outro trabalho, Cantoni e Crescenti criaram *Voz* (2015) em que além das placas cinéticas, microfones captavam o som ambiente e do público, e um software customizado processava as informações recebidas e enviava para os motores que movimentavam as lâminas de alumínio. Diferente da obra anterior, as placas espelhadas de *Vozes* são dispostas no alto, em posição horizontal e movem-se de acordo com o som captado e processado pelo computador. Conforme a descrição no site dos artistas,

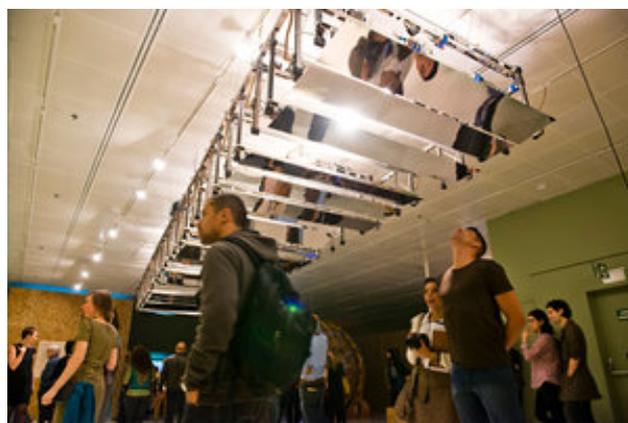
os microfones captam estímulos sonoros do ambiente e dos visitantes e enviam dados, o tempo todo, ao computador. No computador, o programa analisa a informação captada e, em função das variáveis volume, ritmo e velocidade, move as lâminas de uma extremidade a outra, obedecendo a matemática da propagação do som^[3].

As placas espelhadas presas ao teto obrigam o interagente a olhar para cima. Somado ao próprio reflexo, o movimento ondulatório das placas nos embala junto. (Figuras 3 e 4)

FIGURA 3



FIGURA 4



A obra de 2015 da dupla parece complementar o trabalho *Piso*, de 2007, no qual uma grande placa de metal posicionada no chão, ao ser acionada pelo caminhar dos interagentes por meio de sensores em suas extremidades, provoca uma onda real que percorre todo o comprimento da lâmina. O público pode “surf” ou “boiar” na onda caminhando pela chapa de metal, deitando nela, ou apenas apreciando o balanço das ondas pelo reflexo das luzes na parede da sala^[4]. Podemos com esses exemplos afirmar que a obra acontece a partir da relação interagentes e prospecta uma experiência multissensorial que nos convida à ludicidade. (Figuras 5 e 6)

FIGURA 5



FIGURA 6



Como observou Plaza ao analisar a interatividade no que ele chamava de arte-comunicação, baseado em Mario Costa, “a estética da comunicação é uma estética de eventos. O evento subtrai-se da forma e se apresenta como fluxo espaço-temporal ou processo dinâmico do vivo” (PLAZA, 2003, p. 20). Preocupa-se com a relação. Por este viés, não nos importa a resposta do objeto tecnológico mas a forma como ele nos coloca como parte integrante do processo, pois é nesta relação que o engajamento sensorial e a obra existem de fato. Assumimos então que nos interessa menos a sofisticação tecnológica da obra, e mais a maneira como ela nos convida à participação.

A resposta do nosso sistema perceptivo será sempre aberta, visto que nunca poderá ser totalmente controlada pelo artista, seja lá qual a proposta de relação com a obra. Adotamos o termo interagentes de Alex Primo por nos ajudar a entender a interação como “uma ‘ação entre’ os participantes do encontro. Nesse sentido, o foco se volta para a relação estabelecida entre os interagentes, e não nas partes que compõe o sistema global” (PRIMO, 2005, p. 2). O autor assume que os termos receptor e usuário não cabem no processo, pois o primeiro remete a uma passividade relacionada à comunicação de massa, enquanto o segundo sugere uma hierarquização entre quem coloca as informações a disposição e quem as usufrui (PRIMO, 2005). Primo então considera problemáticos e deixa de lado tais vocábulos para trabalhar com a expressão interagentes. O que mais nos interessa na abordagem de Primo é que ao focar na relação ele enfatiza justamente o entre, lugar onde acreditamos de fato acontecer/existir a obra tecnológica contemporânea.

Compartilhamos da perspectiva de que o sistema perceptivo é uma relação entre questões biológicas do sujeito – corpo e mente – e o meio que o cerca, como destaca Rosângela Leote (2015), artista e professora da UNESP. E por buscarmos este caminho a partir dos estímulos, que a autora chama de multimodal, não afirmaremos que as obras são sinestésicas. Ao direcionarmos

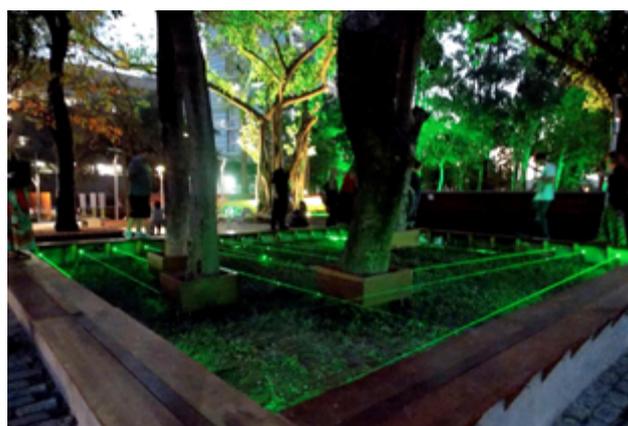
o foco de nossa pesquisa à relação, trabalhamos sob a premissa de que tais obras propõem uma multissensorialidade conscientizada, potencialmente sinestésica se assim o interagente permitir. Leote usa o termo interatores e consideramos que tanto este como interagentes têm conceitos semelhantes, entendendo ator ou agente como aquele ou aquilo que produz uma ação, seja humano ou não (LEMOS, 2013; PRIMO, 2011). Compreendendo portanto como sinônimos, lançamos mão dos dois termos neste trabalho.

Voltando a exemplos, podemos dizer que Gilberto Prado tinha menos controle sobre as reações do público do que podemos supor a partir da descrição de sua obra. *Mirante 50*, produzida em 2014 na Praça Victor Civita em São Paulo, foi uma instalação interativa *site specific*^[5] que convidava o público a caminhar por um deque de madeira planejado para provocar uma sensação de desequilíbrio. (Figuras 7 e 8)

FIGURA 7



FIGURA 8



O nome da obra faz alusão aos cinquenta centímetros de terra depositados em toda área contaminada da praça que por muitos anos foi local de incineração de lixo domiciliar e hospitalar e a partir de 2001 passou por um processo de revitalização. Segundo a descrição da instalação no site:

o caminhar no pequeno deque de madeira em cima do canteiro de quatro árvores situado na área de paralelepípedos da praça, em frente ao antigo incinerador, traz a relação de suspensão, (des)equilíbrio e inacessibilidade. Ao pisar nas pranchas, sensores acionam sistema de *laser* que esquadrinha o espaço interno do canteiro, em função da posição e número de pessoas que caminham na mureta propiciando um diálogo entre os participantes e com o entorno. As malhas virtuais que se formam, redesenham o espaço visível mais inacessível da área plantada trazendo a sensação de enlevo e deslocamento, numa experiência sinestésica de prazer e alerta (PRADO, 2014)^[6].

Na citação acima Prado afirma que caminhar sobre o deque desperta uma experiência sinestésica. Como observa Leote (2015), no entanto, acreditamos que apesar da intenção do artista de provocar tal experiência, não é possível afirmar que todo interagente irá fruir e perceber a obra dessa forma.

A LUDICIDADE COMO MODO DE FRUIÇÃO

Voltando à ideia da arte como um processo, portanto como um sistema vivo e que se modifica, Leote amplia o entendimento que tínhamos de possibilidades de fruição de uma obra. Em suas palavras,

é preciso dizer que numa obra de arte, cuja forma está, *a priori*, definida ou, por assim dizer, finalizada, e cuja relação esperada é a de contemplação – significando estritamente que não se pode tocá-la –, o modo como ela é percebida já é dirigido desde a premissa básica de que *não se pode usar o contato físico para fruí-la*. Esse simples condicionamento encomenda um relacionamento com a obra mais austero e distante, em termos físicos, dando menor abertura às possibilidades de relacionamento lúdico e abrindo entrada para a fruição por meio do olhar. Na via contrária, a permissão ou solicitação para que o toque aconteça, leva o interator a níveis de ludicidade e transformação física da obra. Essa transformação pode até acontecer de maneira transgressora e não desejada pelo propositor da obra (LEOTE, 2015, p. 127, grifos da autora).

Ao falar de ludicidade, Leote coloca este e outros dois modos de fruição como característicos da produção atual – interatividade e imersividade. A ludicidade, a interatividade e a imersividade – que, salienta ela, não excluem uns aos outros nem a outros modos de fruição não mencionados – podem estar presentes numa mesma obra, sobrepostas, mas frequentemente uma delas aparece como modo dominante (LEOTE, 2015).

Para identificar os modos de fruição, a autora afirma que a ludicidade estaria ligada à liberdade, desde a escolha individual de estar aberto à interação até as ações que podem ser inesperadas para o/os propositores da obra. Já a interatividade estaria relacionada à percepção, reação ou recriação da obra, e a imersividade à vivência ou virtualidade. Como ela explica,

a ludicidade é um aspecto da interação que se cria por intenção de quem experiencia o contato com a obra. A obra, em si mesma, não é lúdica, embora possa carregar uma potencialidade para tal. [...] Todavia, pode-se dizer que as obras com mídias emergentes carregam maior potencialidade para induzir a experiências lúdicas. Ali o interator também é elemento de composição da obra, pois dele dependem os acionamentos e/ou acesso às dinâmicas que conduzem à composição final, sem o que a obra não existiria. Obviamente estou considerando, ainda, obras interativas

e com tecnologias emergentes, embora as obras participacionais, comuns nos anos 1960, também possuam estas características (LEOTE, 2015, p. 56).

Como podemos notar, Leote ressalta a importância da predisposição mental do indivíduo para fruir de forma lúdica, característica que ela estende também à imersividade. Assim sendo, uma pessoa pode fruir uma mesma obra de maneira diferente de acordo com seu estado mental no dia. A autora então afirma que ainda que “se possa dizer que interatividade pode envolver tanto ludicidade quanto imersividade, é necessário lembrar que, estes dois últimos são aspectos cuja responsabilidade é do interator, segundo o seu sistema perceptivo, por isso a distinção” (LEOTE, 2015, p. 172). Ao dividir os modos de fruição em ludicidade, interatividade e imersividade, entendemos a autora assumir seu interesse na recepção do espectador, enquanto o que nos interessa é voltar as atenções para a relação entre o público e a obra.

Ela ressalta que o cérebro age em cada pessoa de uma maneira, “sendo essa relação entre estímulo, sensoriamento e auto-observação um resultado daquilo que se conhece por percepção” (LEOTE, 2015, p. 60). Em outro momento a autora reforça a importância do meio afirmando, por meio de um estudo multidisciplinar envolvendo a neurociência, que “um profundo aspecto de inter-relação com o meio é dado como base da construção da nossa consciência e, conseqüentemente, de nossa percepção” (LEOTE, 2015, p. 47).

Podemos afirmar que as ideias trazidas por Leote têm, além do embasamento neurocientífico, a influência do pensamento de Eco, que também falava que a fruição da obra dependerá das experiências existenciais de cada um, como podemos notar em suas palavras:

o autor produz uma forma acabada em si, desejando que a forma em questão seja compreendida e fruída tal como a produziu; todavia, no ato de reação à teia dos estímulos e de compreensão de suas relações, cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária se verifica segundo uma determinada perspectiva individual. [...] Cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original (ECO, 2015, s.p.).

Como nos lembra Sônia Regina Fernandes, “o verbo fruir relaciona-se a usufruir, desfrutar, amar uma coisa em si mesma”, ou ainda, que “a situação frutiva é uma situação de recompreensão do objeto produzido pelo artista-autor” (FERNANDES, 2013, p. 2977). Fernandes levanta tais definições embasada em Eco.

A obra *Balancos Interafetivos*, de Lina Lopes e Giovanna Casimiro, foi construída coletivamente a partir de oficinas, primeiro em São Paulo, em 2016, e depois reconstruída na exposição Maquinações – Gambiólogos 3.0, no Rio de Janeiro, em 2018. Assim como *Mirante 50*, *Balancos Interafetivos* propõe uma experiência envolvendo a propriocepção. Dois balancos de madeira dispostos lado

a lado se interligavam quando o público que se sentava no balanço encostava nos pontos indicados e dava as mãos. Ao acontecer o toque, luzes de LED acendiam em torno da estrutura de madeira, potencializando as experiências de suspensão e embalo provocadas pelo balanço com os estímulos luminosos embaixo do dispositivo. (Figura 9)

A dimensão coletiva da relação, evidente nas poéticas participativas de outrora, também está presente. Nos balanços é necessário que ao menos duas pessoas se sentem, dêem uma das mãos e toquem a outra nos pontos indicados na estrutura, de acordo com as orientações que acompanhavam a obra.

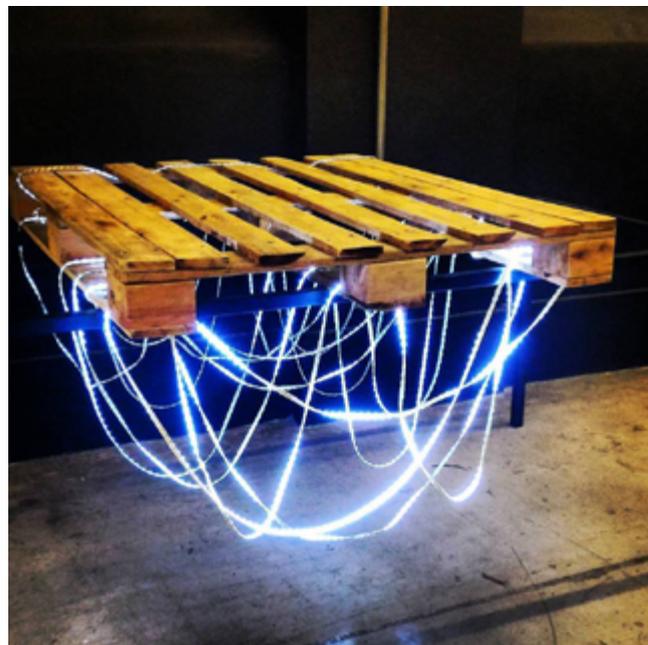
Saindo do eixo Rio-São Paulo, a região Norte do país também tem projetos que exploram as tecnologias e a participação, caso do Salão Xumucuís de Arte Digital, que teve três edições em Belém, no Pará (em 2011, 2013 e 2014), reunindo artistas de todo o país, e o Panorama da Arte Digital no Pará (2012), também na capital paraense, com artistas da região. *Permanência*, de Val Sampaio, por exemplo, exibida no Panorama, é composta por projeções nas paredes de uma sala escura e um balanço no meio do espaço no qual o interagente pode se balançar, integrando-se à paisagem de mata das projeções. O ato de balançar convida o interagente a se abrir sensorialmente para a obra e, dessa forma, deixar-se transportar até a floresta. (Figura 10)

FIGURA 10



justamente porque concordamos com Leote (2015) e Sogabe (2011) que, como falado acima, nos mostram que o sistema perceptivo de cada um funcionará de uma maneira, pois trata-se de uma

FIGURA 9



relação entre a experiência sensorial primária, ligada também ao espaço e ambiente construídos pelo trabalho artístico, e a bagagem do indivíduo adquirida ao longo de suas experiências de vida. Sendo assim, compactuamos com a ideia de que “a multissensorialidade, a ativação simultânea de vários sensores naturais, portanto de vários estados perceptivos da pessoa que interage, ou imerge em uma obra, seria um resultado perceptivo apenas PROSPECTADO pelo propositor da obra” (LEOTE, 2015, p. 62, grifo da autora).

INTERFACE COMO CONVITE AO LÚDICO

Uma proposta realizada em 2018 com aldeias indígenas pelo interior do Nordeste promoveu um intercâmbio entre as expressões e tradições de povos nativos com tecnologias emergentes. Como resultado, a exposição Arte Eletrônica Indígena, exibida no Museu de Arte Moderna da Bahia em 2018, apresentou diversos trabalhos interativos e multissensoriais sobre a cultura e a realidade de povos originários do nosso território, colocando o público em contato direto com elas, pelos sentidos. A obra *A voz do mar*, de Oscar Octavio Ukumari junto com a população da etnia Pataxó de Barra Velha, também interior baiano, nos convida a compor músicas em uma rede de pesca carregada de sensores que produzem sons de acordo com o contato em seus fios. Ao ser tocada a rede emite sons gravados do mar, permitindo ao interagente criar uma paisagem sonora com sua ação. O artista explica que a inspiração veio da onomatopéia do nome da aldeia Pataxó que lembra o barulho das ondas, buscando assim a essência e origem do povo^[7]. Os sons vindos da rede preenchem o espaço com o barulho do mar. (Figura 11)



FIGURA 11

Podemos notar no exemplo, a presença evidente da interface, elemento que Sogabe explica ser o que permite a interação entre o público e o sistema. Seu conceito pode incluir o gerenciador ou controlador digital, que está entre o sistema humano e o sistema maquínico. Para Sogabe, a interface é o sistema sensível da obra, o sensor ou aparato físico que vai captar a ação do público. “A interface torna-se aqui um órgão perceptivo do ambiente, através da possibilidade

de uso de vários tipos de sensores que temos à disposição” (SOGABE, 2011, p. 66). Em outro trabalho, o autor observa que

As interações e interfaces mais comerciais que já fazem parte do nosso cotidiano, tal como apertar um teclado ou clicar o mouse enviando uma tarefa para o computador, são exploradas, no campo artístico, nos limites de seu potencial. Essas possibilidades limítrofes são investigadas pelos artistas no contexto da arte-tecnologia, em conjunto com outros conceitos que a arte interativa abrange, dentro de uma visão sistêmica, como busca de materialização de uma idéia poética. Ao mesmo tempo, as interfaces vão se tornando cada vez mais invisíveis, no sentido do usuário não precisar de um conhecimento prévio para utilizá-la, podendo apenas usar os movimentos corporais, a voz ou o olhar (SOGABE, 2014, p. 64).

Nas obras vistas até aqui, notamos que os trabalhos *Parede* ou *Piso* de Cantoni e Crescenti têm interfaces mais discretas do que o exemplo da obra presente na exposição Arte Eletrônica Indígena ou em *Mirante 50*. Em *Parede* os sensores não são evidentes, não há um dispositivo aparente nos convidando à interação e só se caminharmos em frente à obra é que eles serão acionados. Nos outros exemplos, a presença de um anúncio para subirmos no deque de madeira ou tocarmos na rede torna a relação mais óbvia.

Seguindo com os exemplos, a obra *Floresta Encantada*, do duo de artistas VJ Suave (Ceci Soloaga e Ygor Marotta), exibida na Caixa Cultural do Rio de Janeiro em 2017, é uma instalação em realidade virtual que eles também chamam de jogo, pois além dos óculos e de um fone de ouvido, o interagente recebe dois controles manuais que permitem a locomoção pelo ambiente virtual da floresta e a interação com alguns personagens. Com o controle é possível tocar um atabaque ou pegar o chocalho do Xamã no ambiente virtual, por exemplo. Conforme os sons de bichos da floresta ou de uma música distante, ou das cores vibrantes entre plantas imaginárias, o interagente pode escolher as direções e caminhos que vai seguir dentro da realidade virtual, apresentada como uma animação. Ele pode interagir com as personagens que aparecem ou apenas se locomover no ambiente virtual, operando o controle que tem nas mãos. (Figuras 12 e 13)

FIGURA 12

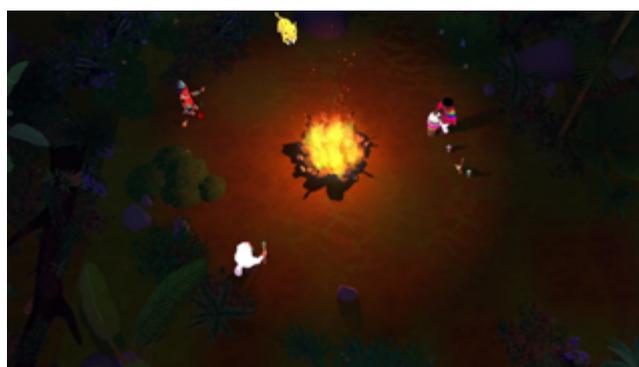


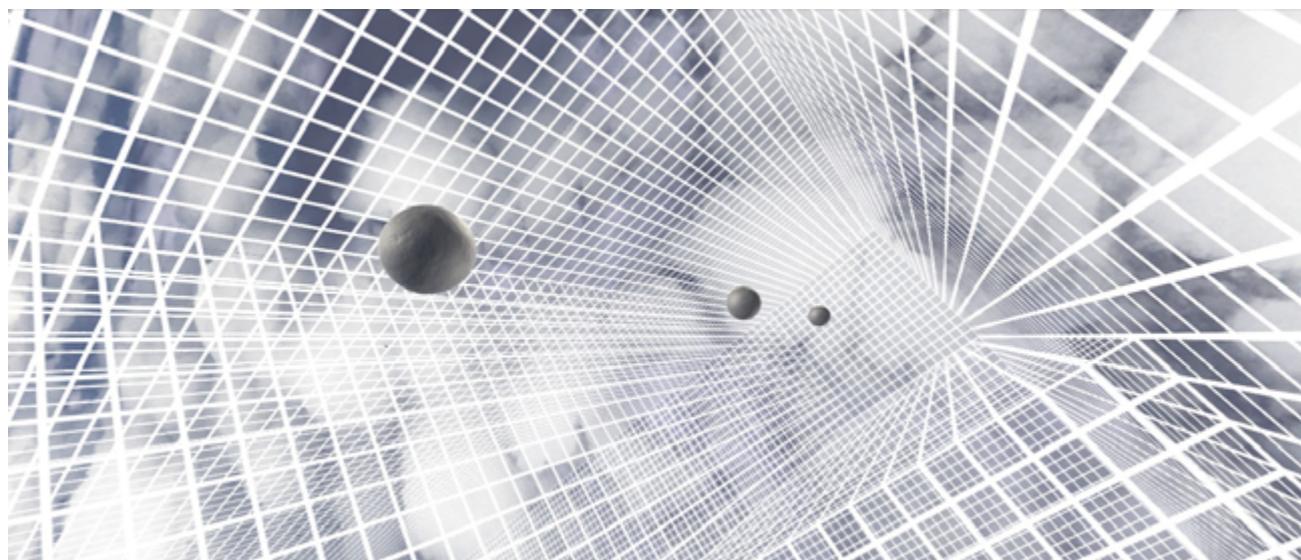
FIGURA 13



Sobre a obra, Giselle Beiguelman escreveu que *Floresta Encantada* demanda “atenção, suavidade e imersão dos participantes”. Para ela, “toda uma nova pedagogia do olhar está em pauta aí. Ela pressupõe uma outra visualidade: a que enxerga, a partir do invisível, com a mente em simbiose com todos os órgãos do corpo”^[8]. Beiguelman, fala que a obra exige do participante a imersão, ou seja, ela vê, como Leote, a possibilidade de imersão como uma condição demandada do participante, portanto que necessita de sua predisposição.

Não podemos deixar de lembrar de outra referência no uso da realidade virtual na produção artística brasileira. Regina Silveira, também tida como uma das pioneiras na intersecção entre arte e tecnologia, propôs experiências labirínticas abstratas. Em um de seus trabalhos mais recentes, *Odisseia*, de 2017, Silveira, junto com uma equipe da Universidade de Stuttgart, na Suíça, nos apresenta um imenso cubo branco gradeado que parece flutuar no céu azul, entre nuvens. Em seu site, Silveira afirma que “Odisséia pretende ser a experiência de uma passagem – física e ao mesmo tempo subjetiva – pelo interior de um espaço vítreo e labiríntico, onde é possível caminhar sem gravidade em direção às possíveis saídas do cubo/nave”^[9]. (Figura 14)

FIGURA 14



Simone Osthoff resume a importância de Silveira entre as décadas de 1970 e 1980: “As investigações conceituais de Regina Silveira sobre a natureza da arte e da representação empregaram uma ampla gama de mídias – de gravuras a instalações com painéis LED, lasers e outros meios” (OSTHOFF, 2010, p. 82). Também para Arlindo Machado (2011), Silveira foi fundamental no cenário brasileiro contemporâneo. Ele destaca que muitos pensam que as experiências na intersecção entre arte, ciência e tecnologia são exclusivas do século XXI, enquanto a obra de Silveira deve ser vista pelas maneiras como ela enfrentou essa confluência há pelo menos quarenta anos. Como coloca o autor:

Ao contrário do que muitos podem supor, não se trata de um engajamento recente num campo que, de repente, começou a tornar-se hegemônico no universo artístico do século XXI. Desde os anos 1970 e 80, além de seu trabalho com gravura, serigrafia e desenho, Regina Silveira vem se dedicando também a experiências com as mais diversas mídias e tecnologias, como a fotografia, a microficha, o painel eletrônico, o vídeo, o vídeo-texto e, um pouco mais tarde (1991), o computador. Ela, portanto, já estava lá, quando as poéticas tecnológicas ainda tinham um caráter marginal ou quase *underground* dentro do espectro mais geral da arte contemporânea (MACHADO, 2011, p. 5).

Machado lembra de trabalhos como *Descendo a Escada* (2002) e *Escada Inexplicável* (1999), (Figuras 15 e 16) nos quais além da escada, que aparecia como projeção ou como uma imagem em painel adesivo colado do chão à parede, índices como o barulho de passos de pessoas que não vemos também faziam parte da obra. Para ele, o computador sempre esteve presente na produção da artista, em geral mais como “um instrumento de trabalho do que uma mídia de apresentação. Ainda assim, Silveira aventurou-se pela rede telemática e pela realidade artificial em algumas circunstâncias” (MACHADO, 2011, p. 6).

FIGURA 15



FIGURA 16



Silveira fala da obra como um jogo, no qual o interagente deve cruzar o labirinto que flutua no céu. Por jogo, compartilhamos com a definição de Vilém Flusser (1967) que afirma ser um sistema “composto de elementos combináveis de acordo com regras”. Nesse sistema, a soma dos elementos será o “repertório do jogo” enquanto a soma das regras será a “estrutura do jogo”. “A totalidade das combinações possíveis do repertório” será a “competência do jogo” e “a totalidade das combinações realizadas” será o “universo do jogo” (FLUSSER, 1967, p. 2).

O conceito de jogo nos lembra que “a figura do leitor – receptor, do leitor que reage ao texto impresso, torna-se pouco produtiva diante da obra eletrônica, ou como define Aarseth,

do cibertexto” (MIHO, 2010, p. 35). O cibertexto de Aarseth seria, de acordo com Sônia Regina Miho, mais pessoal que o hipertexto, visto que os desdobramentos da interação dependerão do “*informational feedback loop*”, característica fundamental da manipulação do texto pelos usuários, de forma que as respostas e ações demandadas pela interação geram diversas possibilidades, “sempre abertas e recombinaíveis em outros contextos, numa contínua construção executada pelos movimentos do usuário e da máquina” (MIHO, 2010, p. 35). Tanto a ideia de jogo como de cibertexto nos lembram aqui do modo de fruição lúdico de Leote (2015) que fala da escolha de estar aberto à interação e a possibilidade de ações não previstas na proposta.

Tais ideias podem ser observadas em alguns trabalhos em *web-art* do grupo Corpos Informáticos, de Brasília. Navegar pelos ambientes de *Parafernália*^[10] ou *Uai*^[11], por exemplo, mostra-se desafiador, parecendo muito mais com a experiência de um jogo que nos provoca a encontrar os caminhos e bônus que ele esconde. (Figuras 17, 18, 19 e 20)

FIGURA 17

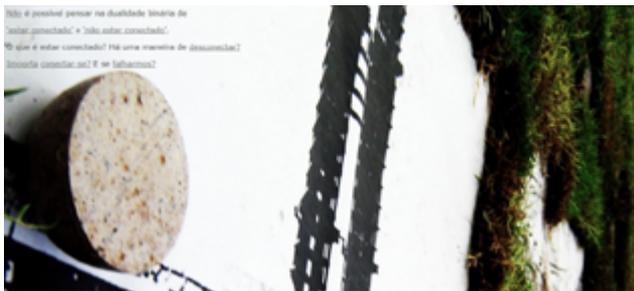


FIGURA 19



FIGURA 18

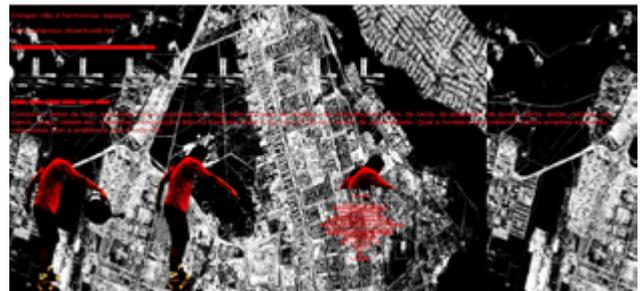
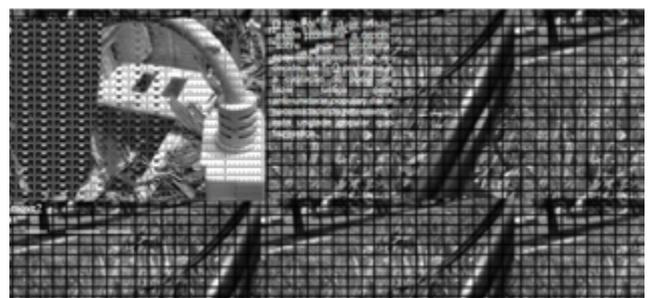


FIGURA 20



Seus labirínticos *links*, que também podemos chamar de portas para diferentes caminhos, nos levam intuitivamente ao jogo, que mostra-se presente também nos textos, como na passagem “O pique-bandeira é um jogo que também alcança este privilégio. Trazer a ambiência-criança é forjar um novo jogo, que ao ser clicada leva à outra que [...]”. A frase é cortada propositalmente

de acordo com o tamanho da tela do dispositivo pelo qual o site é acessado. Ficamos sem saber se sua conclusão está em outro *link* ou não.

Podemos aqui lembrar a professora norte-americana Angela Ndalianis (2004), que fala que o Barroco engajava o observador, que ela chama de jogador, e faz um paralelo entre o Regime Setecentista e diferentes formas de entretenimento contemporâneo como cinema, *games*, quadrinhos, etc. Em novas formas, com deslumbrantes curvas, as imagens barrocas e suas referências nos levavam a “desdobrar” as narrativas – como um laço que vamos desfazendo aos poucos – por caminhos labirínticos, ação que pode ser associada tanto ao engajamento presente na produção que abordamos aqui, quanto à multiplicidade de caminhos. Para a autora, a obra aberta de Eco, assim como o barroco, estimula no observador uma série de reações e/ou interpretações espontâneas e conscientes. Os diversos desdobramentos dependerão das referências às quais a obra alude, da bagagem do observador (cultural e sensorial) e do contexto no qual a obra e o observador se encontram (ou por onde o observador entrará ou sentirá a obra).

Tal ideia leva Ndalianis a chamar de neo-barrocas as mídias atuais, afirmando que há nelas camadas de intertextos que envolvem não só o sentido da narrativa mas as próprias mídias. Há, portanto, uma complexa rede de referências intertextuais nessas mídias, nas quais a narrativa não é simplesmente limitada a completar o enredo (*plot*). Nessa rede há um envolvimento do jogador não só no nível sintagmático (na relação de dependência com o sentido narrado), mas também paradigmático (estrutural das mídias). Esse processo exige uma hiperconsciência que vai engajar o jogador/participante, não só na história e nos temas, mas a entrar nessas multi-camadas intertextuais midiáticas, assim como as obras barrocas engajavam o observador a seguir por seus “labirintos” interpretativos. Em suas palavras:

Estamos entre as dobras do labirinto, sendo envolvidos num jogo sobre intertextualidade e produção de sentido: o próprio processo de criação. A narrativa neo-barroca depende de dobras que também envolvam o público. Enquanto brinca com o público, ele o prepara para suas regras de criação a partir dali (NDALIANIS, 2004, p. 79)^[12].

Na tentativa de superar o que eles consideram um desafio atual, o grupo Corpos Informáticos busca “avizinhar o espaço ‘virtual’ do espaço ‘real’”. Para eles, “um dos grandes impasses da arte que utiliza tecnologias de ponta, hoje, é a conciliação do espaço da internet e do espaço ‘real’. A superação desta questão traz promessas. Não haverá consenso. Impasses são geradores de possibilidades”^[13]. Afinal, como também mencionado em *Parafernálias*, “não é possível pensar na dualidade binária de ‘estar conectado’ e ‘não estar conectado’. O que é estar conectado? Há uma maneira de desconectar? Importa conectar-se? E se falharmos?”^[14]

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Autores como Arlindo Machado (2007) gostam de nos lembrar sobre o equívoco de aclamar gato por lebre – seja exaltando a sinestesia ou confundindo um evento interativo para entreter com arte – temos hoje um cenário no qual os artistas parecem não se preocupar em serem questionados por isso. Pelo contrário, abordamos aqui uma produção na qual a tecnologia e a participação, assim como na comunicação, já são intrínsecas, e que mostra-se muito à vontade para explorá-las, às vezes de modo tão sutil que não é notada como uma forma de relação. Concordamos que houve uma crítica intensa e buscamos aqui demonstrá-la como superada, ao menos para parte da atual geração de artistas, em plena produção. Enquanto alguns parecem ainda se preocupar se uma obra interativa pode ser pensada como mero evento de entretenimento (MACHADO, 2007), os artistas e curadores demonstram que já avançaram na suas questões com a tecnologia digital e não parecem se preocupar com tal rótulo. Acreditamos que as tecnologias já estão impregnadas ao nosso tempo e portanto às poéticas atuais de forma indistinguível, como Leote (2015) observou sobre outras épocas.

Se antes a crítica dizia que precisávamos ter cuidado com os deslumbres da novidade, o que temos agora é uma produção extremamente à vontade diante do admirável mundo novo. Como coloca Cocchiarale, “A arte contemporânea pode estar em vários lugares simultaneamente, desempenhando funções diferentes. Mas o principal de tudo isso são os novos tipos de relação que ela nos faz estabelecer” (COCCHIARALE, 2006, p. 67). Neste sentido, acreditamos que os artistas brasileiros alcançaram a maturidade exigida outrora por Machado. Para longe de querer limitar a comunicação à linguagem verbal, o que acreditamos aqui é que a arte, enquanto espaço de reflexões, questionamentos e experimentações, é um importante campo para nos ajudar a pensar uma sociedade em que as relações perpassam sistemas naturais, eletrônicos, digitais e biológicos, num complexo emaranhado de existências e experiências.

Buscamos ao longo do trabalho apresentar exemplos de trabalhos artísticos realizados por artistas brasileiros nestes primeiros anos do Século XXI e reconhecer neles a importância do espectador enquanto agente que participa da obra no intuito de identificar no caráter participativo das poéticas tecnológicas atuais, a ludicidade como forma de fruição. Este caminho nos ajuda a olhar para nosso cotidiano e observá-lo como um emaranhado de relações que não podem ser analisadas isoladamente. A consciência necessária para se perceber esteticamente um sentido pode ser ampliada para uma percepção de mundo. Dessa maneira, as obras destacadas aqui nos ajudam a refletir sobre nossas relações, nossos modos de interação com o mundo complexo e heterogêneo que nos cerca.

REFERÊNCIAS

COCCHIARALE, Fernando. *Quem tem medo da arte contemporânea?* Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2006.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.) *A arte no século XXI: humanização das tecnologias*, São Paulo: Editora UNESP, 1997.

_____. BRET, Michel; TRAMUS, Marie-Hélène. A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana (org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*, São Paulo: Editora UNESP, 1997.

ECO, Umberto. *Obra aberta: formas e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Tradução Giovanni Cutolo ... [et al.]. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FERNANDES, Sônia Regina. A Obra como contexto: A experiência da fruição que o estágio curricular do curso de licenciatura em Artes Visuais pode buscar observar. In: 22º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP). *Anais...* Belém, 2013.

FLUSSER, Vilém. *Jogos*. Artigo. 1967. Online. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/15-flusser-vilem/46-jogos.html>>. Acesso em: 23/01/2019.

LEMO, André. Espaço, mídia locativa e teoria ator-rede. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 25, p. 52-65, jun. 2013. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3996/399641251006.pdf>>. Acesso em: 18/09/2016.

LEOTE, Rosângella. *ArteCiência.Arte*. São Paulo: Editora da Unesp Digital. 2015.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

_____. A Ciência Fictícia, In: *Regina Silveira*, Editora Charta, Milano/New York, 2011.

MIHO, Sílvia Regina Gomes. *Poesia + computador = poéticas aplicadas: poesia e crítica em meios eletrônicos*. *Ipotesi*, Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 31 - 41, jan./jul. 2010.

NDALIANIS, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge/London: The MIT Press, 2004.

OSTHOFF, Simone. De musas a autoras: mulheres, arte e tecnologia no Brasil. *ARS (São Paulo)*, v. 8, n. 15, p. 74-91, 1 jan. 2010.

PLAZA, Júlio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS (São Paulo)*, v. 1, n. 2, p. 09-29, 1 dez. 2003.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. *Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador*. LIMC – Laboratório de Interação Mediada por Computador da UFRGS, n. 45, 2005. Disponível em: http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_desfoques.pdf. Acesso em: 19/09/2017.

SOGABE, Milton. Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção. *ARS* (São Paulo), v. 9, n. 18, p. 60-73, 1 jan. 2011.

_____. Falsa interface como recurso poético na obra interativa. In: *Revista ARS (São Paulo)*, v. 12, n. 24, p. 63-69, 24 dez. 2014.

- 1 As imagens presentes neste artigo foram retiradas dos sites dos respectivos artistas, com exceção da obra A voz do mar, cuja foto foi tirada pela autora desta trabalho.
- 2 Fala de Cantoni e Crescenti sobre a obra disponível em: <<https://www.cantoni-crescenti.com.br/wall-about/>>. Acesso em: 09/06/2017.
- 3 Disponível em: <<https://www.cantoni-crescenti.com.br/voice-about/>>. Acesso em: 09/06/2017.
- 4 A descrição pode ser melhor observada pelo vídeo no site dos artistas. Disponível em: <<https://www.cantoni-crescenti.com.br/floor-videos/>>. Acesso em: 09/06/2017.
- 5 Entende-se por site específico instalações construídas de acordo com as características físicas ou históricas do espaço que ocupa (SOGABE, 2011), ou seja, trata-se de uma obra pensada especialmente para um determinado lugar.
- 6 Descrição da obra Mirante 50, disponível em: <<http://www.gilberttoprado.net/mirante-50.html>>. Acesso em: 02/12/2015.
- 7 Mais informações, vídeo e imagens da obra disponíveis em: <<http://aei.art.br/residencias/o-som-do-mar/>>. Acesso em: 02/10/2018.
- 8 Texto de Giselle Beiguelman sobre a obra divulgado no folheto da exposição (distribuição gratuita) e também no site da obra. Disponível em: <<https://www.vjsuave.com/vr/floresta-encantada/?lang=pt-br>>. Acesso em: 20/02/2018.
- 9 Descrição e vídeo da obra disponíveis em: <<https://reginasilveira.com/filter/realidadevirtual>>. Acesso em: 19/01/2019.
- 10 Trabalho de Web-art do Grupo Corpos Informáticos disponível em: <<http://www.corpos.org/parafernalias/index.html>>. Acesso em: 09/02/2019.
- 11 Trabalho de Web-art do Grupo Corpos Informáticos disponível em: <<http://www.corpos.org/uai/SITE%20INTERVEN%C3%87%C3%95ES/Untitled-2.html>>. Acesso em: 09/02/2019.
- 12 No original: “We are placed within the labyrinth’s folds by becoming involved in a game about intertextual and meaning production: the process of creation itself. Neo-baroque narration depends on folds that also enfold the audience” (NDALIANIS, 2004, p. 79).
- 13 Trecho da obra/site Parafernalias, do Grupo Corpos Informáticos, disponível em: <<http://www.corpos.org/parafernalias>>. Acesso em: 09/02/2019.
- 14 Trecho da obra/site Parafernalias, do Grupo Corpos Informáticos, disponível em: <<http://www.corpos.org/parafernalias/UntitledFrameset-3.html>>. Acesso em: 09/02/2019.