

# MEDIA ART, INTERFACES E INTERATIVIDADE\*

por Lucas Bambozzi

O que se entende hoje por arte digital, obras eletrônicas, *web-art*, *net-art*, *communication art*, ou qualquer outra arte tecnológica, é resultado, sem dúvida, de um longo processo. Este final de século talvez seja especialmente sugestivo para entendermos melhor a forma como a arte é/vem sendo afetada pela era industrial, eletrônica e agora digital, e não exatamente como a arte se torna tecnológica, eletrônica ou digital<sup>1</sup>.

É comum dizer que a tecnologia não é em si nenhum suporte artístico, mas uma solução técnica e/ou viabilizadora. O que importa é o uso que se faz dela. É essencial entender a arte resultante da tecnologia como um princípio de apropriação de mídias, uma subversão dos meios básicos de comunicação para propósitos artísticos. Esse seria o traço mais marcante das obras sob o conceito da *media art*. Essa forma de “fazer arte” a partir de novas tecnologias tem origem em apoios não tão recentes e envolvem a intersecção de conceitos bastante conhecidos.

## Antecedentes

As relações entre as inovações técnicas e os procedimentos artísticos existem desde a Antiguidade. Mas é mais conveniente falar sobre uma influência direta da tecnologia na arte a partir da revolução industrial, mais particularmente quando seus efeitos invadi-

ram a vida do indivíduo no final do século 19. Movimentos como o *Art nouveau* e o *Arts and crafts movement* na Inglaterra; escolas como a Bauhaus de Walter Gropius e o The Chicago Institute of Technology, fundado por László Moholy-Nagy em 1937, tiveram importância decisiva no nascimento de uma arte mais assumidamente tecnológica<sup>2</sup>. De maneira ainda mais marcante, o Futurismo, o Dadaísmo e o Construtivismo não só influenciaram como determinaram rumos para isso que constitui nos dias de hoje uma arte



eletrônica ou digital. Em todas essas manifestações, houve alguma intenção de retratar e representar a realidade de um novo ambiente social em formação - a euforia em torno da máquina, da mecanicidade, do cinético.

O movimento concretista brasileiro e a própria poesia concreta são frutos disso. O *Nu descendo a escada*, de Duchamp, foi definido não como pintura mas como uma organização de elementos cinéticos. O construtivismo russo resultou, a partir de Malevitch, num movimento que repercutiu de maneira devastadora e vigorosa com o cinema de Eisenstein e Dziga Vertov. Outras obras cinéticas desse período (os *mobiles* de

Calder, o *Anemic cinema* de Duchamp) são experimentos que estabelecem relações com experiências sensoriais desenvolvidas mais recentemente. Esse passeio pelas vertentes cinéticas na arte endossa, assim, uma relação direta do fazer artístico com as ferramentas que o viabilizam. É legítimo, portanto, falar em arte digital, arte nas redes telemáticas - ou de uma arte que começa a travar questões com a biotecnologia, com o transgênico, com a física quântica - este é, inclusive, o momento quando o corpo emerge como lugar

de transformações, de transgressão de limites. Procuramos agora maximizar a interação com o ambiente, tanto o visível como o invisível, através de algo que passa a ser chamado de “cibercepção”<sup>3</sup>.

Todos esses sistemas - valendo-se ou não da comunicação - estão impregnados do desejo, mesmo que não manifesto, de uma apropriação/subversão dos meios que os geraram. Voltando à instabilidade das mídias de armazenamento de imagem, vale lembrar que o vídeo, por exemplo, surgiu de uma necessidade técnica de se acabar com os imprevistos da TV ao vivo. O *videotape* não é, em princípio, um apoio artístico, mas uma solução técnica.

<sup>1</sup> BAMBOZZI, Lucas. *In. Catálogo arte suporte computador. Casa das Rosas, 1997.*

<sup>2</sup> POPPER, Frank. *Art of the Electronic Age. Thames and Hudson-Abrams, 1993.*

Nos anos 60, o grupo Fluxus afirmou a imaterialidade da imagem e da ação como arte, passível de se constituir, assim, de sistemas não-físicos. O movimento, de rico legado, contaminou a arte definitivamente. Lembremo-nos das performances de Joseph Beuys com Paik, dos filmes radicais de Jonas Mekas, da música-conceito de John Cage, das obras plásticas de Wolf Vostel, formando um conjunto inequívoco de apropriações.

Enfim, as mídias que se proclamam arte seriam consequência imediata do espírito desses tempos, quando os sinais eletrônicos do vídeo, determinadas performances envolvendo aparatos tecnológicos, a TV e outros eletrodomésticos foram eleitos como suportes para arte ou transformados em objeto escultural e relacional. No âmbito das intenções artísticas, torna-se coerente falar mesmo de subversão, tal como já aconteceu com várias sistemas básicos e banais de comunicação, como a fotocopiadora, o mimeógrafo, o computador, o fax, o carimbo, o vídeo-texto, a *slow scan TV*, o telefone, e agora a antena, o satélite, a internet, a intranet, o *modem*, o cabo e mais uma vez o computador, ainda a “bola da vez” para experimentos com finalidades artísticas. No Brasil, existiram momentos brilhantes de apropriação desses meios e suportes (ambos se misturam), por artistas como Waldemar Cordeiro, Cildo Meirelles, Moisés Baumstein, Hudinilson Jr., Rafael França, Mario Ramiro, Gabriel Borba, Artur Matruck, Diana Domingues, Eduardo Kac, Regina Silveira, Regina Vater, Julio Plaza, J.R. Aguilar, Rubens Gerchman, Ana Bella Geiger e outros.

### Panorâmica realista

No entanto, salvo algumas experiências localizadas, os meios eletrônicos parecem ainda bater à porta de entrada no círculo-circuito da chamada grande arte, que, *grosso modo*, apóia-se em valores e conceitos que datam de antes da Revolução Industrial e foram desenvolvidos numa sociedade baseada na imagem estática. Os circuitos ainda são excessivamente estanques e pouco dispostos a brilhar juntos sob o mesmo sol da arte. Por aqui, por exemplo, o termo *media art* sequer foi traduzido. O resultado é que o uso desses meios é compreendido pelos curadores, jornalistas, galeristas e público em geral como “arte-menor”. E convenhamos: essas *traquitanas* não são de fato amplamente aceitas como arte e a timidez dos circuitos existentes comprova isso.

Por outro lado nenhum setor produtivo foi tão desenvolvido nos últimos 20 anos quanto aquele associado à tecnologia das imagens. Fala-se em uma revolução em torno dos meios de comunicação sem precedentes desde a Revolução Industrial. A tecnologia das informações causou mudanças irreversíveis na sociedade, alterando noções de tempo, distância, poder, trabalho e prática social. O que dizer da arte eletrônica, com o auxílio do computador e suas interfaces? Para que possibilidades de expressão essas interfaces nos convidam?

### Interatividades

Não é de hoje que obras interativas ou participativas vêm forçando uma reconsideração na esfera da arte – Lygia Clark e Helio Oiticica são apenas alguns dos que anteciparam conceitos parecidos entre nós.

Mesmo sistemas não-tecnológicos (ou que pelo menos não utilizam “alta tecnologia”) ampliam esse conceito de interatividade para o de “inter-relação”, que às vezes dispensa sofisticções e envolve apenas conexões e associações de ordem mental – assim, obras que proporcionam grandes imersões estão, no fundo, interagindo com as formas de percepção do espectador.

Instalações interativas por exemplo, são obras que causam estranhamento, são “trabalhos-limite” que se estendem por terrenos diversos, envolvendo comunicação, ciência, entretenimento, educação. Não são objetos físicos, no sentido em que o são a pintura ou a escultura. São impuros por natureza, miscigenados, contaminam-se entre si. Fica mais difícil de se atribuir valores qualitativos. São meios, suportes e técnica ao mesmo tempo. Desenvolvida “promiscuamente” entre diferentes áreas, a arte dos novos meios digitais se afirma como obra de transgressão. Ela não têm apenas um modo de existir (fisicamente falando), mas vários<sup>4</sup> – tais ingredientes podem mudar os parâmetros que regulam a absorção e os circuitos de existência de um trabalho de arte.

Estamos habituados à interatividade comum aos computadores, *videogames*, internet, sistemas de realidade virtual e CD-ROMs. Curiosamente, o estágio atual de desenvolvimento desses sistemas remete a um panorama muito semelhante ao existente no final do século passado, quando o aperfeiçoamento dos sistemas fotográficos que resultaram na invenção do cinema, eram usados para fins estritamente de diversão, em feiras e parques de diversão. É seu uso expressivo que pode conferir aos inúmeros *gadgets* que povoam nossa vida uma existência mais “nobre”.

<sup>3</sup> ASCOTT, Roy. “Cultivando o hipercórtex”. In: *A arte no século XXI*. Marília: Unesp, 1997.

<sup>4</sup> DUGUET, Anne Marie. “Does interactivity lead to new definitions of art?”. *Media art perspectives*, ZKM Cantz Verlag, 1995.

Em alguns casos há que se ter o cuidado de distinguir melhor a interatividade da imersão ou participação. Obras que possuem duas ou mais possibilidades de conclusão (final triste ou alegre, por exemplo), estão mais próximas de um conceito de participação (às vezes coletiva) do que de interatividade. Vale questionar se a passividade proporcionada pela sala escura do cinema não seja de fato o grande trunfo do cinema de mercado – e de massas.

De qualquer forma, a miscigenação entre sistemas pode produzir oscilações entre signos de maneira aparentemente inegociável. Nas redes, o público e o privado se misturam em níveis profundos. A vigilância coletiva se torna mais sutil, eficiente e mordaz. Surgem novos paradoxos. As perspectivas imagináveis para instalações interativas introduzem experiências multissensoriais inéditas para o campo das artes. São situações em que todos os sentidos podem ser mobilizados. O predomínio do olho na organização do mundo visível, para dar apenas um exemplo, pode vir a ser radicalmente questionado. Outras formas de contato poderão ser experimentadas.

A arte interativa pode ir além da transformação do espectador em participante ativo (tão ativo quanto maior for o grau de imersão proporcionado). Nessa nova situação, a interface não deve ser apenas uma idéia suplementar – ela é o verdadeiro núcleo da obra, a chave para toda a disposição formal confrontada com seu conteúdo<sup>5</sup>. É certo que esses sistemas vêm causando uma redefinição radical na esfera da arte. Mais do que um provedor de conteúdos, o artista se vê atualmente diante da responsabilidade de articular sistemas de informa-

ção e conhecimento, conceitos em fluxo e movimento permanente.

### Responsabilidades entre a representação e a apresentação

Anne Marie Duguet, pensadora francesa, analisa esses trabalhos tecnológicos aproximando-os da estrutura de uma partitura musical, ou de um desenho arquitetônico. Esses trabalhos podem existir dependendo de quem os executa, por exemplo. E há infinitas formas “corretas” de se executar essa obra. Enquanto as características inerentes (o conceito, o motivo) não mudam, pode-se dizer que as várias execuções são únicas, não reproduzíveis. Há uma temporalidade específica nesses trabalhos, a temporalidade da duração da experiência. Pertencem a uma arte da apresentação, não exatamente da representação (mesmo quando incorporam a representação nas imagens e nos conceitos).

Enquanto não se reestabelece um tempo em que artistas não estejam subjugados a curadores, estes que se virem para detectar onde há ou não qualidade. Sempre haverá resistências quanto a formatos onde a aferição de qualidade não acontece de modo preciso. Como se distingue o mal do bem quando as opções não são opostas ou conflitantes, mas complementares?

Num momento em que há uma diversidade de ofertas sem precedentes de produtos culturais, visuais, interativos e lúdicos, configura-se um momento em que direcionar a atenção torna-se uma grande responsabilidade. Esta talvez seja a grande função do artista nos dias de hoje. Apontar situações nas quais os conflitos ainda possam ser revertidos em nome de alguma

expressividade. Pois na medida em que os artistas se recusam a enxergar as novas potencialidades artísticas no âmbito da tecnologia e se utilizam das mídias apaticamente, seguindo as regras ditadas nos manuais de *softwares* sem maiores subversões, acabam por fazer tanto ou menos pela expressividade do meio quanto os programadores de sistemas ou uma multidão de adolescentes *game*-mânicos. Por outro lado, é interessante que a própria definição de “artista” se dilua e os limites entre *high* e *low art* se misturem mais uma vez, agora em escala planetária.

Para fazer frente a tal responsabilidade – não apenas de artistas ou teóricos –, devemos aprimorar também nosso senso crítico diante das inovações que nos são despejadas em nome de um “mundo melhor”, mas que inevitavelmente carregam interesses comerciais e mercadológicos. E são justamente os mecanismos interativos que desarmam com mais facilidade nossa atitude crítica, pois utilizam recursos lúdicos e interfaces culturais com as quais facilmente nos identificamos. Tais reflexões reforçam a convicção de que é necessário sim produzir pesquisa e obras que possam despertar o interesse por um aprendizado visual, que possam clarear os mecanismos de percepção e anular a estagnação cognitiva.

Eliminando fronteiras, relativizando regras, rompendo sacralizações, dando vazão ao instantâneo e valorizando identidades, com certeza estaremos trilhando caminhos não tão obscuros ou mistificadores. Nada disso no entanto pode evitar que estejamos de fato no limiar de um maravilhoso, profícuo e irreversível caos.

\* Versão editada de texto escrito em 1998 e publicado originalmente na revista *Gerais-UFMG*, em dezembro de 2000.

<sup>5</sup> MANOVICH, Lev. *A theory of cultural interfaces*. Nettime, 1998.