

O PÚBLICO NA OBRA METACAMPO

Milton Sogabe (UNESP)

Palavras-chave: arte interativa, instalação interativa, interator, público.

Resumo

A inserção do público na obra de arte acontece no decorrer de toda a história da arte, através de diversos aspectos e graus. A partir de meados do século XX presenciamos uma maior evidência na criação e nas discussões sobre a participação do público na obra de arte, tal como os *Happenings* (1959) de Allan Kaprow, o conceito de Obra Aberta (1962) de Humberto Eco e a teoria da Estética da Recepção de Hans Robert Jauss (1967). No contexto da arte interativa presenciamos um público com um maior grau de participação na obra, e com o artista pensando mais a presença do público em várias etapas do processo de criação da obra. Nossa proposta é analisar a presença do público na instalação interativa "Metacampo" (2010), do Grupo SCIArts, para que a partir da prática possamos verificar e refletir sobre a maneira como o público está presente em toda a estrutura da obra.

Abstract

The inclusion of the public in the work of art occurs in the course of all history, through various ways and degrees. From the mid-twentieth century we witness a greater evidence in the creation and in discussions of audience participation in the work of art, as Allan Kaprow's Happenings (1959), the Humberto Eco's concept of Open Work (1962), and the Hans Robert Jauss's Theory of Aesthetic Reception (1967). In the context of interactive art we witness an audience with a greater degree of participation in the work, and the artist thinking more about the presence of the audience at various stages of the creation process of a work of art. The proposal of this article is to analyze the presence of the audience in the interactive installation "Metacampo" (2010), from the Group SCIArts, so that from the practice we can verify and consider the way the audience is present through the all structure of the work.

Keywords: *interactive art; interactive installation; interactors; audience*

Introdução

A inserção do público na obra de arte acontece no decorrer de toda a história da arte, através de diversos aspectos e graus. A partir de meados do século XX presenciamos uma maior evidência na criação e nas discussões sobre a participação do público na obra de arte, tal como os *Happenings* (1959) de Allan Kaprow, o conceito de Obra Aberta (1962) de Humberto Eco, e a teoria da Estética da Recepção (1967) de Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser. Esta característica acontece não só nas artes visuais, mas na música e no teatro,

como uma manifestação da visão de mundo dos artistas no contexto de uma época.

No contexto da arte interativa presenciamos um público com um maior grau de participação na obra, e com o artista precisando pensar mais a presença do público em várias etapas do processo de criação da obra.

Nossa proposta é analisar a presença do público na instalação interativa “Metacampo”, do Grupo SCIArts¹, para que a partir da prática possamos verificar e refletir sobre a maneira como o público está presente em toda a estrutura da obra.

Apresentação da obra Metacampo

“Metacampo” é uma instalação interativa do SCIArts-Equipe Interdisciplinar², apresentada pela primeira vez em 2010.



Fig. 1 – SCIArts
Metacampo (2010) - Instalação Interativa

A obra baseia-se no pensamento sistêmico de que o homem é parte da natureza, e suas atitudes influenciam os eventos naturais, em conjunto com outros fatores da natureza. A tecnologia materializada pelo conhecimento humano permite cada vez mais transformações no planeta, e no seu ecossistema, fazendo surgir, segundo alguns cientistas, um novo período geológico no final do século XVIII, denominado de Antropoceno, termo cunhado pelos cientistas Crutzen e Stoermer, que apontam para um período onde o ser humano apresenta um alto poder de influência nos sistemas do planeta. (CRUTZEN, 2000, 17)

O aspecto visual da obra lembra um campo de trigo sob a ação do vento. O vento é gerado por um ventilador que se movimenta sobre a área das hastes, de acordo com as informações conjuntas que um programa computacional

recebe da movimentação do público na obra e da direção do vento no espaço externo, possibilitando momentos de contemplação da movimentação das hastes.

Análise da presença do público na estrutura da obra.

Para analisarmos como o público está presente na obra “Metacampo” utilizamos um esquema de estrutura, de uma instalação interativa (Sogabe, 2005), no qual podemos pensar o público na relação com cada um dos elementos constituintes desse sistema, conforme figura abaixo.

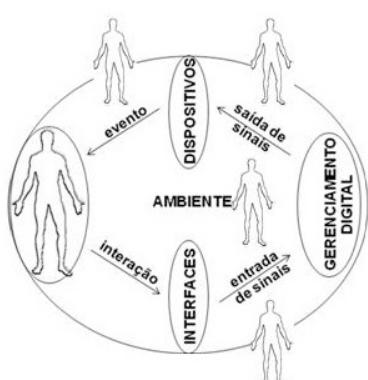


Fig. 2 – Milton Sogabe
Esquema da estrutura de instalação interativa (2005)
e o público presente na estrutura (2015)

O público e o ambiente

Entenda-se por ambiente o espaço físico da instalação e a maneira como ele é pensado para a presença do público. A instalação artística explora o espaço como elemento principal, mas sofre modificações em cada época, influenciado pelos conceitos de arte e pelas tecnologias utilizadas nesse espaço. Dos espaços cheios de objetos nas instalações dos anos 60 e 70, chegamos a um espaço “vazio”, no contexto da instalação interativa do século XXI, onde os elementos físicos do espaço se transformaram em uma imagem interativa. O espaço continua a ser explorado, e esse novo espaço, que parece estar vazio, é um espaço cheio de matéria invisível e sensível, que o público pode vivenciar. (SOGABE, 2008)

Encontramos vários tipos de organizações do espaço nas instalações, algumas de ordem técnica devido às necessidades das tecnologias utilizadas e outras com finalidades de criar situações espaciais para o público com determinados objetivos poéticos. Podemos encontrar um espaço aberto onde uma pessoa atua e as outras observam, um espaço fechado que guarda certa surpresa para o público, um espaço com corredores a preparar o público para encontrar algo em um espaço posterior, um espaço amplo, um espaço pequeno, um espaço escuro, enfim, podemos encontrar ou imaginar os mais variados tipos de espaços, para o público vivenciar uma experiência. O espaço é projetado

pelo artista de acordo com a forma como pensa a participação do público na obra.

O espaço físico de Metacampo é simples, com uma área para as hastes e outro para o público conforme figura abaixo.

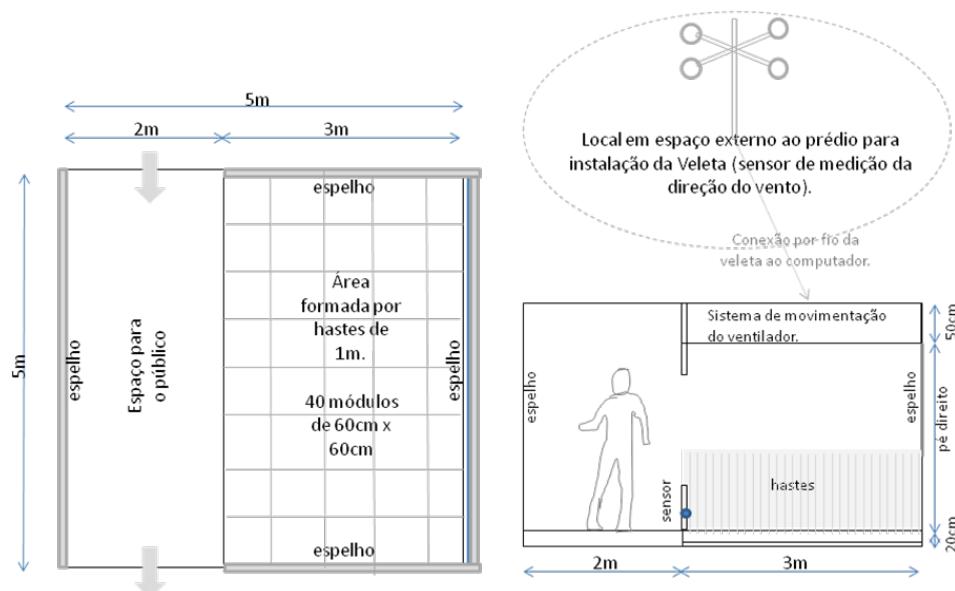


Fig. 3 – SCIArts
Metacampo (2010)
Planta da obra.

Acima da área das hastes encontra-se o sistema de trilhos onde corre o ventilador, na área do público encontram-se os sensores de presença e na área externa ao prédio a veleta, que capta a direção do vento.

A área em frente ao campo de hastes é destinada ao público, sendo que o espaço é pensado como um corredor onde o público pode se movimentar. Há dois espelhos dispostos paralelamente, com o público e as hastes entre eles, que criam a multiplicação e a profundidade da imagem, além de auxiliar na integração do público na obra.

O público e a interface

Para o sistema tecnológico utilizado na instalação, o público está presente através da interface, que capta alguma informação do ambiente e envia para o programa computacional que realiza uma tarefa programada. Nesse sentido a interface é escolhida de acordo com as atividades do público, que o artista deseja captar, embora possa captar também outras informações que não sejam do público.

Os sensores são dispositivos sensíveis a alguma informação do ambiente, geralmente um estímulo físico/químico, que pode ser mensurável ou não. No campo da arte vários tipos de interfaces são utilizados, tais como as câmeras de vídeo e mesmo os mais tradicionais como o teclado e o mouse, sempre de forma muito criativa, subvertendo suas formas de uso tradicional. Em relação

ao corpo humano, há muitos tipos de sensores que captam sinais do corpo e são utilizados como interfaces adaptadas às propostas poéticas das obras.

A relação do público com a interface, no campo da arte acontece num campo amplo de possibilidades. O jogo que o artista cria com as interfaces, acontece de acordo com a proposta poética de cada obra. Encontramos vários tipos de interações, com uma gama que vai desde a ação voluntária, até a ação involuntária, de interação com a interface. O tipo de interface define o comportamento do público. A interação pode ser individual ou coletiva. Neste jogo as possibilidades são muitas, e são utilizadas conforme o projeto de cada obra.

Alguns aparatos físicos não tecnológicos também podem fazer o papel de interface, fazendo com que a manipulação desse aparato provoque informações específicas para uma interface tecnológica, que pode estar oculta no ambiente, captando as informações e enviando-as para o sistema. Neste caso, estes aparatos físicos utilizados como uma falsa interface tecnológica tem uma função poética. (SOGABE, 2013)

No caso de Metacampo as interfaces utilizadas são três sensores de movimento, para captar a movimentação do público e uma veleta, que é um aparelho indicador da direção do vento no espaço externo.

O desejo é que a simples presença do público no espaço já influencie o movimento do ventilador sobre as hastas, em combinação com as informações do vento externo enviadas pela veleta. Com três simples sensores de presença temos matematicamente, por arranjos, 15 situações que podem definir percursos diferenciados na programação. O ventilador pode se aproximar do público, fazendo com que ele sinta o vento em seu corpo, o que provoca mais um elemento de interação na obra.

Gerenciamento digital

Dentro do esquema de instalação interativa utilizado aqui, o gerenciamento digital corresponde ao computador com um programa, que recebe informações, processa e dá saída às tarefas. Atualmente o que mais se utiliza é uma placa denominada Arduíno², definida como um sistema embarcado, um microprocessador, com entradas, saídas, e um programa gravado nele. Nas entradas são conectados os sensores, que enviam as informações para o programa que executa as tarefas definidas, e enviam a informação para uma saída, onde estão conectados atuadores, ou equipamentos em geral.

Os programas computacionais podem executar tarefas muito simples, como ligar e desligar um equipamento ou muito complexas, como os algoritmos genéticos, que apresentam uma evolução no processamento das informações.

Como já foi mencionado, o público está presente no programa computacional através de sua atuação e da respectiva informação enviada pela interface, que pela conexão física público/interface é sua representante no programa. O

programa reflete o pensamento do artista em relação ao tipo de interação que o público vai encontrar.

Em Metacampo o público está presente no programa através de sua posição no espaço e movimentação, que são captadas pelos sensores de presença, que enviam os sinais para o programa. O público define em parceria com a veleta, o percurso e a direção do vento, e consequentemente o movimento das hastes.

As possibilidades de programação de percursos do vento são diversas, inclusive determinar periodicamente um percurso programado independente da ativação dos sensores pelo público. Este fato joga com o público que pensa ser o único a definir a trajetória do vento.

Dispositivo

O dispositivo é o equipamento que recebe a saída das informações, após serem processadas pelo programa. Geralmente são utilizados projetores de imagens, caixas acústicas, ou atuadores em geral, como motores que movimentam algum sistema, ou uma combinação dessas possibilidades. Os sistemas interativos de automação permitem aos artistas um universo de possibilidades para materializarem seus projetos e ao mesmo tempo, provocam muitos *insights* para o desenvolvimento de novos projetos. A palavra, a imagem e o som foram os elementos mais utilizados até o momento, tendo uma longa história no desenvolvimento dessas linguagens, assim como tecnologias para produção, armazenamento e divulgação de material nessas linguagens. O olfato, o paladar e o tato não conseguiram ter o mesmo acompanhamento tecnológico, sem ter desenvolvido de fato uma linguagem, com sintaxe e regras, com elementos que pudessem ser traduzidos pela tecnologia. Mas no contexto da tecnologia digital e da nanotecnologia presenciamos dispositivos e sistemas que iniciam um desenvolvimento tecnológico nessas áreas. Narizes, línguas e peles eletrônicas, sistemas de produção de odores, de detecção de peso e temperatura e diversos tipos de nanossensores já estão presentes na atualidade, possibilitando que os artistas comecem a utilizar essas tecnologias e subverter seus usos poeticamente.

A complexidade tecnológica pode apresentar mais possibilidades de recursos para o artista, mas não significa que defina a qualidade da obra de arte, que envolve muitos elementos e uma complexidade também.

Em Metacampo os dispositivos de saída utilizados são três motores e um ventilador. Todas as informações que o programa recebe da movimentação do público e da direção do vento, resultam na saída de ativações dos motores do eixo X e do eixo Y, que funcionam simultaneamente movimentando a estrutura, com um ventilador que sopra sobre o campo de hastes.



Fig. 4 – SCIArts

Metacampo (2010)

Detalhes do sistema de movimentação do ventilador.

O programa só envia as tarefas para os dispositivos se as interfaces ativam o processo todo, e como as interfaces estão conectadas fisicamente com o público, a obra só acontece através da movimentação do público.

Evento

Por evento denominamos o que acontece no espaço da instalação, através de alguma ação no espaço. Este evento não se configura como a proposta da obra em si, pois na instalação interativa a obra é o processo todo ou seja o sistema todo. Numa instalação onde encontramos uma imagem que se modifica de acordo com a interação com o público, a obra não se resume na imagem, mas sim no processo todo, desde a entrada do público no espaço, passando pela suas ações, até as modificações da imagem.

Geralmente encontramos uma imagem e/ou som que se modifica, um equipamento que desenvolve alguma função, um objeto que ganha vida, e tantos outros acontecimentos que a imaginação do artista construir. O espaço da instalação pode estar inicialmente sem nenhum evento, que só se manifesta com a presença e participação do público, ou então pode estar acontecendo algo antes da presença do público, mas passa a dialogar e se transformar com a atuação deste.

O que separa as instalações interativas de outros tipos de instalações de arte ou performances interativas é que o trabalho só se realiza por meio de ações de um participante, interpretado por um programa de computador ou eletrônica, e essas ações não requerem treinamento especial ou talento para executar. (WINKLER, 2000)

Os eventos podem acontecer com a participação do público de forma individual ou coletiva. A própria atuação do público pode ser um dos principais aspectos de uma instalação. Muitos eventos acontecem como um jogo, onde a atuação do público se transforma em demonstração de suas habilidades, de uma forma mais pública, enquanto outros eventos são mais intimistas, solicitando vivências mais reservadas.

A participação do público em eventos que provocam uma sensação de parque de diversões apresenta outros aspectos que não só o da arte como entretenimento, mas também a solicitação do corpo todo com a obra de arte.

Da poesia oral, Zumthor passa a examinar modos de mediação com o poético que se apropriam dos meios e produtos da comunicação de massa. O autor deixa claro em obras como Performance, recepção e leitura (2000) e Escritura e nomadismo (2004) que manifestações expressivas como o Rock evidenciam, a partir das suas características performáticas, que o que está em jogo na relação entre obra e fruidor não é somente competência cultural, mas também uma disposição corporal, um certo uso do corpo que parece ter sido negligenciado nas teorias literárias – inclusive na Estética da Recepção. À medida que Zumthor prossegue nos desenvolvimentos de sua tese sobre a condição performática da relação entre obra e fruidor, se vê uma gradual materialização da atividade de leitura da escola de Constança, não mais entendida no âmbito ideal, mas como uma interação concreta. (COSTA, 2011)

Entramos em contato com as experiências cotidianas, com o corpo todo presente, e isto não elimina nossas reflexões, experiências estéticas, e aquisição de conhecimento. Por que a vivência com uma obra de arte não poderia acontecer dessa forma? Arte e experiência cotidiana estão totalmente interligadas. (DEWEY, 2010)

Em Metacampo, o evento presente na instalação é o vento a soprar e movimentar um campo de hastes, onde o público se vê dentro dessa imagem, refletido em espelhos que amplificam o espaço.

A contemplação em Metacampo é um aspecto predominante, demonstrando que a arte interativa auxiliada por tecnologia digital pensa o mundo como um sistema, conectando coisas e não separando ou eliminando aspectos.

Considerações finais

Construir uma estrutura básica para o funcionamento das instalações interativas auxiliadas pela tecnologia digital não é algo tão complexo, pois são etapas de um processo tecnológico, porém quando analisamos obras, não é possível encontrar generalizações, pois a arte é um campo de liberdade, onde não existe a busca de uma verdade única, além do artista subverter sempre o já existente, com sua criatividade a ampliar possibilidades. Nesse sentido, buscar regras e sínteses através da análise de obras torna-se um trabalho complexo, pois cada obra apresenta um novo ponto de vista e um pensamento específico, num processo constante de transformação do que já existe, sendo esta característica a maior riqueza da arte. Por outro lado, a partir de fatos muito particulares e subjetivos, a arte atinge aspectos universais, funcionando dentro de uma estrutura fractal, onde o todo está na parte.

Esta análise contribui para a reflexão sobre a questão da co-autoria na obra interativa e sobre a compreensão do processo de criação em instalações interativas. A questão da co-autoria é uma questão complexa e polêmica, que está inserida na própria discussão sobre autoria, que em si já é muito

polêmica, pois é questionada como sendo algo individual e personalizado, por autores como Mikail Bakhtin (2003) em "O autor e a personagem na atividade estética", Roland Barthes (2006) em "A morte do autor" (2006) e Michel Foucault (2002) em "O que é o autor?".

Verificamos que o público está presente no projeto da obra, através do pensamento do artista sobre a maneira como o público poderá atuar, em quais condições espaciais, em quais relações com os elementos materiais e tecnológicos presentes e dentro do programa computacional, quais possibilidades ele poderá atualizar, fazer acontecer um evento. O artista busca prever e controlar quase todos os acontecimentos dentro da instalação, porém o público, em cada especificidade, de cada indivíduo, é que atualiza uma das possibilidades do evento e vivencia e experiencia esteticamente a obra.

Notas

1 SCIArts é uma equipe interdisciplinar que trabalha com instalações interativas desde 1996, formado por Fernando Fogliano, Julia Blumenschein, Milton Sogabe, Renato Hildebrandt e Rosangella Leote. <http://sciarts.org.br/sciarts/>

2 Arduíno. "Arduino é uma plataforma eletrônica de código aberto baseado em hardware e software de fácil utilização. É destinado para qualquer um fazer projetos interativos." <http://www.arduino.cc/>

Referências

BAKHTIN, M. *Autor e personagem na atividade estética*. In BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. 4. ed. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p.3-192.

BARTHES, R. *A morte do autor*. In: BARTHES, R. *O rumor da língua*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Editora Brasiliense, 1998, p.65-70.

COSTA, Márcia Hálila Mocci da Silva. *Estética da recepção e teoria do efeito*. 2011. Disponível em http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/LinguaPortuguesa/artigos/EST_RECEP_TEORIA_EFEITO.pdf Acesso em 31/05/2015.

CRUTZEN, Paul J. and STOERMER, Eugene F. *The Anthropocene*. The International Geosphere-Biosphere Programme (IGBP): A Study of Global Change of the International Council for Science (ICSU) n. 41, may, 2000, p.17, 18. Disponível em <http://www.igbp.net/download/18.316f18321323470177580001401/NL41.pdf> Acesso em 31/05/2015.

DEWEY, John. *Arte como Experiência*. Tradução de Vera Ribeiro, São Paulo, Martins Fontes, 2010.

ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* 2. ed. Portugal: Vega, Passagens, 2002.

JAUSS, Hans Robert. A estética da recepção: colocações gerais. In LIMA, Luiz Costa (Org.). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979, 67-84.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In LIMA, Luiz Costa (org.). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979, 83-132.

SOGABE, Milton. *Falsa interface como recurso poético na obra interativa*. ARS (São Paulo), Brasil, v. 12, n. 24, p. 63-69, dez. 2014. ISSN 2178-0447. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/96738/95911>>. Acesso em: 30 Mai. 2015. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/ars.v12i24.96738>.

_____. *Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção*. ARS (São Paulo), São Paulo , v. 9, n. 18, p. 60-73, 2011 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202011000200004&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 30, maio, 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202011000200004>.

_____. *O Espaço das Instalações de Arte*. In BARBOSA, Álvaro (Editor) ARTECH 2008 Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts. Universidade Católica do Porto, Portugal, 2008. Disponível em <http://artes.ucp.pt/artech2008/docs/E-Book-Artech08.pdf>. Acesso em 30, maio, 2015.

WINKLER, Todd. *Audience Participation and Response in Movement-Sensing Installation*. 2000. Disponível em http://hapticity.net/pdf/nime2005_192-works_cited/41_winkler.pdf. Acesso em 30, maio, 2015.