

## Arte+corpo+vídeo+rede: por um estudo da conectividade em Pors & Rao

Regilene Sarzi Ribeiro<sup>1</sup>

Thiago Stefanin<sup>2</sup>

### Resumo

Trata-se de um estudo sobre as poéticas contemporâneas que utilizam tecnologias emergentes como suporte para linguagens em crise, subvertidas, *hackeadas* e híbridadas que transitam entre o analógico e o digital, o real e o virtual. A evolução dos microcontroladores e da computação possibilita configurar um ecossistema aberto e acessível à criação, subversão e instrumentalização de equipamentos e técnicas que potencializam os processos criativos nas poéticas digitais, abrindo espaço para a inovação no campo transdisciplinar entre arte, ciência e tecnologia. A fundamentação teórica da pesquisa está pautada em Julio Plaza, Edmond Couchot, Lev Manovich, Vilém Flusser, Suzete Venturelli e Claudia Giannetti. Aproximar estes pensadores permite-nos conhecer conceitos como conectividade, interatividade, interface e redes, essenciais para as relações que se quer tecer entre corpo e máquina: arte+corpo+vídeo+rede. O objetivo é revelar o processo criativo, a relação sujeito-objeto, a gênese criativa das máquinas e como elas interatuam na subjetividade humana alterando experiências espaço-temporais, por isso é central a ideia de redes, rizomas, modelos arbóreos e nós neurais. Para este artigo escolhemos estudar duas obras Missing Person (2009) e Nisse TV (2013) dos artistas Pors & Rao que trabalham com instalações e objetos, incorporando física e comportamentos responsivos. Missing Person combina quatro telas em um ambiente supervisionado, cujas imagens reproduzidas são alteradas por um algoritmo que processa e sobrepõe trechos para apagar a imagem de uma das pessoas que está mais distante do grupo. Nisse TV é uma instalação experimental composta de transmissões de TV (*broadcasting*) cuja programação é gerada por meio de um algoritmo complexo de edição que altera e mistura sons e imagens. Algumas obras de Aparna Rao e Seren Pors implicam em uma espécie de forma pré-conceitual de perceber o mundo, na qual as emoções e pensamentos são projetados sobre as coisas ao nosso redor como se tudo tivesse uma consciência.

---

<sup>1</sup> Docente do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) e Professora Assistente Doutora do DARG/Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC/UNESP/Bauru/SP. regilenesarzi@faac.unesp.br

<sup>2</sup> Mestrando em Mídia e Tecnologia no PPGMiT da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC/UNESP/Bauru/SP. thiago\_stefanin@hotmail.com

## **Palavras-chave**

arte e tecnologia, corpo e vídeo, eletroeletrônica, conectividade, Pors & Rao.

## **Art + body + video + network: by a study of connectivity in Pors & Rao**

### **Abstract**

It is a study on contemporary poetics that use emerging technologies as support for languages in crisis, subverted, hacked and hybrid languages that transit between the analog and the digital, the real and the virtual. The evolution of microcontrollers and computation makes it possible to configure an open and accessible ecosystem to the creation, subversion and instrumentalization of equipment and techniques that potentiate creative processes in digital poetry, opening space for innovation in the transdisciplinary field between art, science and technology. The theoretical basis of the research is based on Julio Plaza, Edmond Couchot, Lev Manovich, Vilém Flusser, Suzete Venturelli and Claudia Giannetti. Approaching these thinkers allows us to know concepts such as connectivity, interactivity, interface and networks, essential for the relationships we want to weave between body and machine: art + body + video + network. The objective is to reveal the creative process, the subject-object relationship, the creative genesis of machines and how they interact in human subjectivity by altering space-time experiences, so the idea of networks, rhizomes, tree models and neural nodes is central. For this article we chose to study two works Missing Person (2009) and Nisse TV (2013) of Pors & Rao artists who work with installations and objects, incorporating physics and responsive behaviors. Missing Person combines four screens in a supervised environment, whose reproduced images are altered by an algorithm that processes and superimposes passages to erase the image of one of the people that is farthest from the group. Nisse TV is an experimental installation composed of TV broadcasts (broadcasting) whose programming is generated through a complex editing algorithm that alters and blends sounds and images. Some works by Aparna Rao and Seren Pors imply in a kind of preconceptual way of perceiving the world, in which the emotions and thoughts are projected on the things around us as if everything had a consciousness.

### **Keywords**

art and technology, body and video, electro-electronics, connectivity, Pors & Rao.

### **Arte+corpo+vídeo+rede: conectividade**

Como se sabe, a conexão entre arte e corpo é anterior às máquinas de registro e imagéticas como a fotográfica e a videográfica, entre vários outros dispositivos de produção e veiculação de imagens do corpo. Neste sentido, o que interessa para esta investigação é conhecer como estas relações ancestrais que desde um passado remoto

MAIO  
9-11  
UFG/BR

sempre se teceram a partir de redes e sistemas de linguagem e criação, promovem o campo da conectividade hoje. Como se dão os processos de criação em vídeo que migram para dispositivos móveis e ganham cada vez mais espaço na arte contemporânea com as videoinstalações cuja essência é a conectividade e a interatividade?

A evolução dos microcontroladores e da computação possibilita configurar um ecossistema aberto e acessível à criação, subversão e instrumentalização de equipamentos e técnicas que potencializam os processos criativos nas poéticas digitais, abrindo espaço para a inovação no campo transdisciplinar entre arte, ciência e tecnologia. Para fundamentação teórica, optamos por destacar os conceitos e estudos dos autores e artistas Julio Plaza, Edmond Couchot, Lev Manovich, Vilém Flusser, Suzete Venturelli e Claudia Giannetti. Aproximar estes pensadores permite-nos conhecer conceitos como conectividade, interatividade, interface e redes, essenciais para as relações que se quer tecer entre corpo e máquina: arte+corpo+vídeo+rede. Ressaltamos que o objetivo é revelar o processo criativo, a relação sujeito-objeto, a gênese criativa das máquinas e como elas interatuam na subjetividade humana alterando experiências espaço-temporais, por isso é central a ideia de redes, rizomas, modelos arbóreos e nós neurais.

Julio Plaza, em seu livro *Processos Criativos como os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais* (1998), em co-autoria com Monica Tavares, desenvolve um estudo sobre as imagens eletroeletrônicas e seu processo criativo com os novos meios tecnológicos de produção audiovisual e eletrônicos que se tornou uma referência quando o assunto são as novas potencialidades da arte e as conexões entre o sensível e o inteligível, entre a arte e a tecnologia. Plaza afirma que os artistas quando se apropriam das novas tecnologias não mais mimetizam o real ou a natureza mas criam outros referentes, outras realidades. Cabe destacar que a visão de Plaza, quanto ao uso e apropriação que a arte faz das novas tecnologias, sobretudo de produção das artes audiovisuais, é entusiasta e pretende realçar aspectos construtivos, simbólicos e sensíveis presentes nas relações dos homens com as máquinas.

Em 1998, ano da primeira publicação do referido livro, Plaza destacava o valor e a contribuição nos processos criativos de dois constituintes básicos da cultura artística de base eletro-eletrônica: o *hardware* (equipamentos) e o *software* (programas) que já embutem em si processos de criação muito específicos dos meios, como no vídeo cujo dispositivo é baseado na programação de códigos da linguagem videográfica mas que os artistas subvertem esta programação alterando a função do aparato para criar a partir dele ou nele próprio uma parte inventável, base das metodologias e poéticas artísticas. O referido artista-pesquisador ressalta ainda que os meios eletrônicos – hardware e software – promovem a ampliação das aptidões cognitivas, sensíveis e inteligíveis, do criador, e favorece um trabalho em conjunto, na qual a coletividade inclui o criador como indivíduo singular (PLAZA, 1998).

Para o crítico e professor russo, naturalizado norte-americano, Lev Manovich, a história do desenvolvimento dos *softwares* pode ser um indicador do nível intelectual que a humanidade se encontra. Analisar e compreender como as informações são criadas, processadas e utilizadas na sociedade atual pode revelar como os aspectos computacionais são imprescindíveis na evolução da sociedade e como as tecnologias influenciam os processos midiáticos visto que na contemporaneidade, a linguagem numérica está implícita ao desenvolvimento de peças e produtos comunicacionais.

Manovich afirma que a representação numérica dos modelos por *software* passa agora da criação à fabricação digital: dos *bits* para os átomos; ou ainda *bits* à *bits*; ponto a ponto; pela internet e terminais. Manovich destaca os elementos das novas mídias como sendo: 1) representação numérica: código binário, 0 e 1, tradução e transdução; 2) modularidade é a composição de partes para formar o todo, tudo faz parte de um sistema maior e mais complexo, assim como suas partes são elementos funcionais do todo. Os processos computacionais possibilitam essa justaposição e manipulação das informações por inúmeras ferramentas digitais; 3) Automação e manipulação de dados: o grande poder de processamento e o grau de instrução das aplicações começam a demonstrar ainda elementos autônomos no processo comunicacional como robôs de *chat*, e sistemas de checagem. As interfaces digitais, e os sistemas numéricos permitem uma série de funções preestabelecidas que determinam respostas e conexões, captação e edição de material digital, programação algorítmica além da inteligência artificial; 4) Variabilidade: O desenvolvimento de mídias digitais possibilita uma infinidade de manipulação e variabilidade dos produtos por meio de *software* de edição de mídias, proporcionando uma multiplicidade de versões e edições dos produtos por meio dos computadores, e 5) Transcodificação: manipulação dos dados digitais, transformação ou conversão em novos formatos e materialidades. O processo de transcodificação faz com que objetos físicos ganhem versões digitais, como por exemplo o *Google Maps*, ou vice e versa como a criação de objetos por modelagem e impressão 3d. Essas tecnologias multiplicam a possibilidade de acesso, utilização, subversão e inovação de seus usos (MANOVICH, 2001).

Em seu estudo atual *Software takes Command* (2013), Manovich destaca os *softwares* como um substituto de uma variedade de tecnologias físicas, mecânicas e eletrônicas usadas antes do século XXI para criar, armazenar, distribuir e interagir com artefatos culturais. Os produtos tecnológicos midiáticos tornaram-se nossa interface para com o mundo, para os outros, para nossa memória e imaginação, uma linguagem universal por meio da qual o mundo fala, se comunica e interage ou inratua. Os primeiros estudos de Manovich (2001) relatam histórica e teoricamente os efeitos dos *softwares* para a criação de mídias e seus usos. O autor o faz desenvolvendo uma teoria própria para o conceito de mídia em constante crescimento e mudança. No entanto, o pensamento e as motivações das pessoas que no início da era computacional de 1960 a 1970 desenvolveram e criaram conceitos e técnicas práticas fundamentam hoje

os *softwares* contemporâneos de mídia como o *Photoshop*, *Illustrator*, *Maya*, *Blender* entre outros. Atualmente novas linguagens de computação são criadas para satisfazer necessidades específicas do campo profissional e do conhecimento como: *Ginga* software para a TV digital brasileira, o *Processing* criado para artistas e designers, *Python* e *Ruby* e suas inúmeras aplicações em interfaces e sistemas comunicacionais.

Percebemos como a computação insere aspectos tecnológicos nos processos comunicacionais da humanidade. Com base nos estudos e análises de Lev Manovich podemos afirmar que a evolução tecnológica da informação na era digital é possível graças as interfaces computacionais que expandem os processos de invenção, criação e compartilhamento de informações. Portanto, para inferir sobre a evolução dos meios e tecnologias da comunicação deve-se atentar ao pensamento numérico e ou computacional e as novas formas de conexão e transdução que integram o homem e a informação digital como um ecossistema.

Neste campo, interessa-nos outros dois elementos dominantes: a autopoietica e a mente criativa, ou a potência criativa das máquinas e as metodologias criativas como centro do processo heurístico de pesquisa e relação com a máquina. Os processos criativos com as tecnologias colcoam em crise de um sistema de representação mimético da realidade e são ao mesmo tempo, o ápice da criação de universos virtuais, da geração de novos sitios de criação imagéticos e dentro deste contexto, o vídeo e a imagem-som.

Em suma, ao nos debruçarmos sobre o pensamento de Júlio Plaza observamos que ele promove a reflexão sobre como a conexão entre os processos de criação e os dispositivos e aparatos tecnológicos aproximam a arte e a ciência fazendo com que ambos os campos de conhecimento se abram para o criativo e o experimental e a partir disso como surgem novos nexos, nós, intersecções e redes de criação a partir do já conhecido (do velho) para fazer brotar o novo, o que está por vir, em uma constante conexão espaço-tempo-hoje, entre o ontem (passado) e os inúmeros possíveis (futuro). Ao passo que Manovich analisa o campo da criação diretamente relacionando-o com as tecnologias na atualidade.

### **Por um estudo da conectividade em Pors & Rao**

Neste ponto da nossa argumentação, chegamos as mudanças mais significativas entre arte+corpo+tecnologia que dizem respeito as experiencias estéticas.

Participação, imersão e interatividade são elementos fundamentais que envolvem as relações entre público e autor nas artes visuais. Com o surgimento das videoinstalações estamos diante da arte da participação que pode ser vista como inclusão ou imersão como um estar dentro da obra. No entanto, essa situação é ampliada por graus diferentes de participação do espectador chegando a níveis mais intensos de interatividade propiciada pelas tecnologias digitais.

MAIO  
9-11  
UFG/BR

Para demonstrar conceitos desenvolvidos nas teorias comunicacionais, artísticas, filosóficas e sociais aplicados no universo das artes, selecionamos uma dupla de artistas que atualmente reside em Bangalore, na Índia. Estamos falando da artista Aparna Rao (1978) - Rao, que colabora com o artista dinamarquês Soren Pors (1974). Juntos eles repensam e re-imaginam o comum ou cotidianos, em algo que é de alta tecnologia, brincalhão, espirituoso e incrivelmente criativo. Rao trabalha desde 2004 com Pors, que conheceu durante uma bolsa de estudos no Interaction Design Institute, Ivrea, na Itália. Conhecida como Pors & Rao, a prática plástica multidisciplinar da dupla de artistas baseia-se no conhecimento de engenharia, programação e fabricação digital, mecânica e eletrônica. Seu trabalho foi exibido na Espanha, Índia, Israel, Itália, Noruega, Japão, Coréia do Sul e Estados Unidos. Em 2014, durante um depoimento para *Kochi-Muziris Biennale*, Pors & Rao, afirmam:

“[...] nós realmente não amamos a tecnologia [...] mas usamos isso porque estamos interessados na forma como a tecnologia pode nos ajudar a expressar as emoções e padrões comportamentais nas criaturas que criamos. E uma vez que uma criatura aparece em nossas mentes, todo o processo de criação é descobrir a maneira como esta criatura realmente quer existir e a forma que quer tomar e de que jeito se move”(ARTIST INTERVIEW. Pors & Rao | Kochi-Muziris Biennale 2014).

Seus objetos e instalações geralmente incorporam movimentos físicos e comportamentos responsivos. Muitas das obras são concebidas como uma espécie de ser ou sujeito com padrões básicos de comportamento, como timidez, fadiga e dependência, destacando os aspectos involuntários do comportamento e dos relacionamentos humanos. Como a obra *Pygmies* (2006-2009) em que seres sensíveis aos sons são dispostos atrás de painéis brancos que reagem ao silêncio e aparecem para o público na medida em que estes percebem que ao fazer silêncio tais seres se apresentam. Conforme os artistas, *Pygmies* é “uma composição de 25 painéis de cinco tamanhos diferentes montada em três paredes a cerca de um centímetro. Quando a sala fica quieta, 509 silhuetas negras de criaturas minúsculas lentamente começam a sair dos painéis. No começo, eles apenas espreitam por cima da borda, mas depois de um tempo eles se afastam mais, como se observassem o espectador. Todas as criaturas se movem de maneira ligeiramente diferente umas das outras, criando uma sensação semelhante à de esquilos ou ratos. Um pequeno som na sala fará com que algumas das criaturas desapareçam atrás da borda do painel, enquanto outras recuam como se colocassem a espia. Um som mais alto fará com que todos se escondam em uma fração de segundo e ficarão lá por um tempo” (PORS&RAO, 2006, s/p.). O grau de conectividade é altamente controlado pelo público, mas a interatividade com os pequenos seres pode alterar o grau de ação e reação tanto deles, quanto do público.

MAIO  
9-11  
UFG/BR

## Missing Person

*Missing Person* (2011) é uma instalação de vídeo equipada com câmeras e telas que pode seguir e também tornar invisível uma pessoa que adentra o espaço da videoinstalação na medida que um dos participantes se distancia do grupo. O algoritmo aplicado é ativado quando ao menos duas ou mais pessoas entram no ambiente monitorado por cameras, que automaticamente calcula, mede e registra a pessoa que esta mais fisicamente distante e apaga a imagem do corpo do participante, reproduzida em pequenas telas nas paredes da instalação. Retrocedendo o registro continuo da instalação e sobrepondo-o às imagens ao vivo, consegue-se um *feedback* esperado de apagamento de um dos corpos da imagem presentificada pelos vídeos.

Ao tomar consciência da sua presença e de outras pessoas nas imagens dos monitores, a pessoa busca se identificar mas ao mesmo tempo se depara com a sua ausência, já que o feedback esperado gerou na realidade o seu apagamento e a imagem daquela presença se torna uma ausência. O dispositivo rompe com o esperado e desperta ainda mais a conectividade, uma vez que a pessoa desaparecida via buscar compreender o que pode ter acontecido, embora ela já não mais se reconheça presente naquele espaço-tempo.

**Imagem 1:** Pors & Rao. *Missing Person*. Videoinstalação. Asian Art Museum (2011).



Fotografia de Imamura Kaoru & Fukuoka.

Fonte: [http://www.porsandrao.com/wp-content/uploads/2011/11/1\\_missing.jpg](http://www.porsandrao.com/wp-content/uploads/2011/11/1_missing.jpg)

Nos primórdios das videoinstalações, a participação no espaço da obra se dava somente pelos deslocamentos do corpo e por vezes através da presença de câmeras, microfones ou outros dispositivos de captura que nos permitiam aparecer nas telas, emitir sons ou outras formas de participação. Isso, porque a linguagem do vídeo por si só não nos permitia penetrar no espaço eletrônico da imagem e som digitais. Com as tecnologias digitais e numéricas da arte computadorizada, o corpo passa a integrar a obra e através de dispositivos de captura em diferentes tipos de sensoriamento – sonoro, ótico e ou de toque – que fazem com que os sinais emitidos pelo espectador sejam traduzidos em paradigmas computacionais (numéricos) que modificam os dados guardados em memórias no próprio sistema gerador e programador destes dispositivos.

Se a interatividade se baseava radicalmente nas relações tradicionais do autor, da obra e do espectador, a introdução de uma lógica da autonomia dessas relações torna esse relacionamento ainda mais complexo e profundo. Quando se coloca em contato o espectador com simulações de situações e presenças, organismos imaginários ou imagens, nota-se que os dispositivos interativos tendem a solicitar a participação do corpo inteiro (COUCHOT, 2003), por completo, uma presença em conexão com o espaço e tempo da obra.

Suzete Venturelli (2004), por sua vez, destaca como os processos de criação e experimentação são análogos à invenção e subversão das tecnologias desenvolvidas pelos homens. Para Venturelli cabe aos artistas configurarem sistemas únicos com os equipamentos disponíveis a fim de criarem poéticas que perpassam a conexão homem-máquina e a interatividade por meio das interfaces de acesso à obra e seus sistemas predefinidos de processamento das informações em rede. A integração do espectador com situações interativas computacionais desloca a experiência espaço-tempo-imagem e dialoga com a física e a matemática gerando poéticas artísticas a partir da transdisciplinaridade.

No vasto campo da arte interativa interessam diálogos com a obra em diferentes níveis de conexão. O que está em jogo é a troca e o processamento da interatividade entre obra e espectador, como base da concepção da obra. A base de uma obra interativa é a programação dos dispositivos que a compõem – câmeras e sensores, computadores, softwares e sistemas de leituras destas informações – para receber os estímulos externos (*inputs*). O trabalho de arte só existe a partir da intervenção do participante que recebe as respostas (*outputs*) vividas a partir das máquinas.

É neste contexto que o pensamento de Vilém Flusser nos revela o quanto pode ser dinâmica a experiência da conectividade na arte por meio da subversão da programação das máquinas e suas funções primárias e do jogo programático dos aparelhos. Tomemos como exemplo, o sujeito fotógrafo que opera o aparelho como um dispositivo cuja programação engloba modelos e discursos na forma de imagens-técnicas, as quais em certa medida reiteram as relações de poder entre homem e sociedade.



Flusser descreve uma trama de relações entre sujeitos, aparelhos e sociedade para nos mostrar como “[...] a intenção programada no aparelho é a de realizar o seu programa, ou seja, programar os homens para que lhe sirvam de *feed-back* para o seu continuo aperfeiçoamento” (FLUSSER, 2011, p.62).

Poderíamos especular que por trás das intenções do fotógrafo estão os artifícios do dispositivo, afinal Flusser afirma que entre outras intenções o fotógrafo visa “[...] codificar, em forma de imagens, os conceitos que tem na memória [...] fazer com que tais imagens sirvam de modelos para outros homens” (FLUSSER, 2011, p. 62). Em síntese, o sujeito fotógrafo se apropria do aparelho para domínio sobre os outros, para expressar e comunicar seus discursos e, sobretudo para projetar-se sobre os outros sujeitos na forma de imagens (discursos visuais), ao passo que o aparelho visa programar os homens para que estes lhe sirvam de agentes de aperfeiçoamento e evolução técnica. Flusser ressalta:

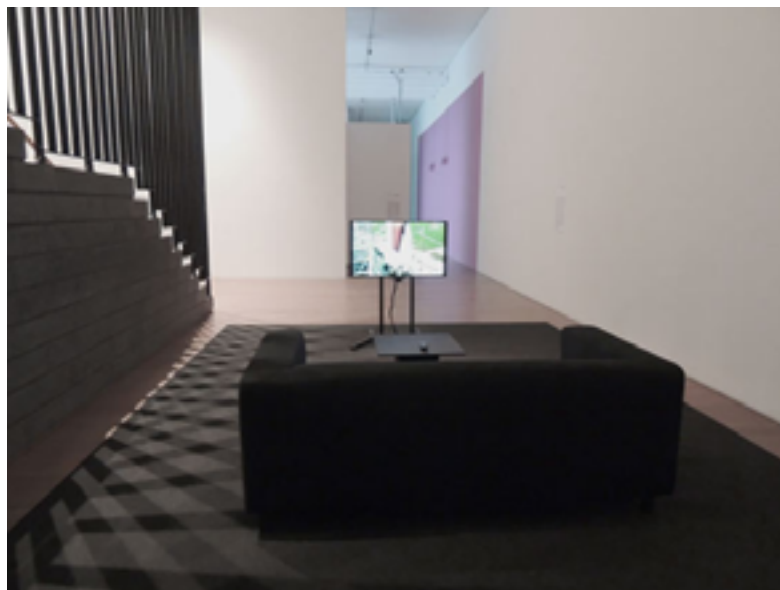
[...] o aparelho fotográfico é produto do aparelho da indústria fotográfica, que é produto do aparelho do parque industrial, que é produto do aparelho socio-econômico e assim por diante. Através de toda essa hierarquia de aparelhos, corre uma única e gigantesca intenção [...] fazer com que aparelhos programem a sociedade para um comportamento propício ao constante aperfeiçoamento dos aparelhos (FLUSSER, 2011, p. 63).

No entanto, este percurso programático não é linear e se constitui em inúmeros devires e desvios de rotas como o uso poético dos *softwares* no campo das artes visuais. Como uma rede ou trama, o conceito de programação de Flusser também prevê possíveis avanços no nível de consciência do sistema ou ecologia (CAPRA, 2011) das imagens técnicas.

## **NisseTV**

A videoinstalação *Nisse TV* (2004–2013) é uma colagem de programas de TV influenciados por tecnologia altamente sofisticada. Vários programas são entrelaçados e sincronizados em choques iniciais cujas faixas de áudio são sobrepostas as de imagem a partir de uma segunda ou terceira transmissão. Isso gera resultados muito confusos e simultaneamente a priori plausíveis. O conteúdo é mesclado, misturado e resignificado. A interpretação do público demanda a memória mas também a associação de sons e imagens já conhecidos como espectros de eventos que geram dissonâncias cognitivas. É tudo ao mesmo tempo conhecido e novo como a voz de um jornalista de notícias sobreposta a uma cena amorosa, ou a voz da previsão do tempo que comena uma partida de futebol. Padrões de um formato televisivo ou modelo que já caiu no senso comum que recebe nova roupagem e gera outros campos de interpretação.

**Imagem 2:** Pors & Rao. *Nisse TV*. Videoinstalação. Tinguely Museum (2013).



Fotografia de Pors & Rao Studio. Fonte: <http://www.porsandrao.com/work/?workid=29>

No espaço da instalação, um sofá convida o espectador a se sentar para assistir à TV e quando este percebe está diante de algo que lhe causa curiosidade e estranhamento, pois o mesmo não consegue identificar as mensagens transmitidas pelos sons e imagens que se embaralham e se sobrepõem em inúmeras camadas, umas às outras.

Os artistas relatam que tudo começou em 2004, quando estavam fazendo experimentos e brincando com algumas ferramentas de edição em tempo real para criar *loopings* de vídeos pré-gravados. Recordam que perceberam que ao promover encontros casuais entre faixas de áudio e vídeo não relacionados entre si, aconteciam alguns efeitos curiosos: “por exemplo, houve uma sequência de vídeo com Chuck Norris matando alguns bandidos que se misturaram com o áudio de algumas reportagens da CNN de Bagdá, e um clipe da Discovery de uma jornada sobre a lua que se misturou com Bridge Over Troubled Water. Basicamente, a mesma sequência de vídeo continuaria a emitir novos significados quando combinada com diferentes faixas de áudio” (PORS & RAO, 2006, s/d).

O resultado mais pertinente nesta obra de Por & Rao é o efeito hilário, ou irônico, e ao mesmo tempo perturbador gerado pela confusão cognitiva que a subversão da linguagem televisiva promove. Tais criações geradas ao acaso e livres de qualquer intenção se traduzem em eventos de alta dissonância cognitiva que para os artistas poderia vir a se tornar um novo tipo de conhecimento lúdico ou irônico, um novo modo de pensar audiovisual que incorpora eventos fortuitos (PORS & RAO, 2006). E alguns anos após as primeiras experiências, a dupla em parceria com um engenheiro criou um

MAIO  
9-11  
UFG/BR

dispositivo que altera as trilhas de áudio e vídeo dos canais de TV aleatoriamente e esse experimento criou como um ser autônomo que vive dentro do *hardware* da TV, interferindo na transmissão da mesma sem o seu conhecimento.

Cabe destacar como surgiu o nome dado a obra Nisse TV. Contam os artistas que no folclore escandinavo existe uma figura chamada “nisse” que é um híbrido de criança com aparência de velho que causa horror e ao mesmo tempo riso e quando algo acontece de errado, as pessoas costumavam culpar esse ser chamado “nisse”. Daí a ideia de que as transmissões ao acaso uma vez que possam ser interpretadas como erradas tenham sido associadas a esta figura folclórica. A ideia é entender a natureza e o comportamento do algoritmo de edição que hibridiza e mistura os padrões a partir de um caos para gerar novas possibilidades que embora sejam estranhas são divertidas. “A versão que estamos exibindo tem sete canais que podem ser filtrados por meio de um controle remoto. Cada canal tenta combinar o conteúdo de dois canais de TV reais quase em tempo real, já que o conteúdo está atrasado em cerca de 30 segundos, mas temos uma função de *backup* que preenche essas lacunas com o conteúdo da última hora” (PORS & RAO, 2006, s/d).

Segundo Flusser nos divertimos, porque somos programados com as imagens, a tal ponto de não questioná-las ou interpretá-las e isso revela o quanto estamos totalmente imersos, automatizados e domesticados pelas tecno-imagens. Este comportamento acríptico está cegando nossa liberdade de dialogar com as imagens. A saída seria a retomada do controle sobre os aparelhos para que fossem possíveis diálogos criativos, diálogos livres a partir de um distanciamento ou reflexão, como a que arte provoca, para que as pessoas tomassem consciência. Diante deste cenário, buscamos traçar o papel do artista como um agente que questiona, denuncia e está sempre pronto a interrogar o campo das imagens técnicas e Flusser, dentro da sua visão, assim o descreve:

O artista deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do termo ‘diálogo’: troca de pedaços disponíveis de informação. No entanto, o ‘artista’ brinca com o propósito de produzir informação nova. Ele delibera. Ele participa dos diálogos a fim de deliberadamente, produzir algo imprevisto. [...] o artista não é uma espécie de Deus em miniatura que imita o Grande Deus [...] mas sim jogador que se engaja em opor, ao jogo cego de informação e desinformação lá de fora, um jogo oposto: um jogo que delibere informação nova. [...] devemos imaginar esse jogo produtivo de informações dentro de uma rede dialógica [...] (FLUSSER, 2008, p.91).

Ao citarmos esta visão de Flusser sobre o artista, fica claro que entendemos o ato de se apropriar e criar com os meios audiovisuais e tecnológicos como uma atitude

subversiva e autopoietica do artista dentro do sistema de conexão e interação do corpo-vídeo e dentro do sistema das técnico-imagens. E a base do ecossistema artístico é a conectividade em obras-situações nas quais o artista é um ativador – propositor – de processos de comunicação e o antigo espectador é um fruidor (fruição: fruir, gozo, posse, desfrute, usufruir) no sentido total do termo, pois é jogado para dentro da obra e estimulado ou obrigado a se relacionar com ela por experiências perceptivas ativas. O corpo é lançado totalmente no espaço da obra, no ambiente e lá o espectador passa a ser o centro da obra, elemento chave da conexão.

As interações no nível homem-máquina são dadas por estruturas mínimas como pixels que agem em resposta através de cálculos de programação e por meio de softwares que determinam as modificações e alterações no sistema eletrônico que gera a obra de arte. Com a arte das tecnologias interativas surgem novos campos de ação e reação perceptivos de sinais naturais (corpo) e sinais artificiais (máquina) que tem como chave o aspecto híbrido da interação homem-máquina.

Nesses espaços imersivos o artista pode explorar variáveis de sinais elétricos, magnéticos, térmicos, através de sons, calor, luz, ressonâncias e outros componentes que a linguagem artificial dos computadores e máquinas permite programar para interagir e reagir a partir de comportamentos e ações que modificam a natureza do objeto artístico. O corpo é o agente da experiência estética.

Nas interações entre corpo e máquina – corpo+video – se efetivam relações, reciprocidades, virtualidades e conexões híbridas entre os sentidos do corpo. No imaginário do artista circulam conceitos como síntese, imaterialidade, multiplicidade, caos, fractal, heterogeneidade, imersão, conectividade e complexidade. Na arte interativa a comunicação é aberta entre o autor – obra/sistema/interface – espectador/interator e resulta numa relação de interdependência e complementariedade entre criador, obra/sistema e interator: observador interno e partícipe. Segundo Giannetti “[...] outra repercussão inerente à utilização de sistemas virtuais, como os da Inteligência ou Vida Artificial, consiste no questionamento da gênese participativa ou criativa da máquina [...]” (GIANNETTI, 2006, p.199), já que para criar a obra propriamente dita, ou seja, o diálogo entre o sistema e o interator, é imprescindível a interface homem-máquina. A interação, que é dependente do nível de participação e imersão do sujeito, supõe a expansão dos conceitos de autor e observador aos de meta-autor e interator, ou se preferir propositor e interator.

## Referências

ARTIST INTERVIEW. **Pors & Rao** | Kochi-Muziris Biennale 2014. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=FZJnJCi2FFA&feature=youtu.be>>.  
Acesso em 24 marc. de 2018.

MAIO  
9-11  
UFG/BR

- CAPRA, Fritjof. As Conexões Ocultas. **Ciência para uma vida sustentável**. São Paulo: Cultrix, 2011.
- COUCHOT, Edmond, et al. 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: UNESP, 2003, p.27-38.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.
- FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- GIANETTI, Claudia. Estética Digital. **Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: Editora Arte, 2006.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command**. Bloomsbury Academic. New York. A&C Black, 2013.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massachusetts: MIT press, 2001.
- PLAZA, Julio e TAVARES, Monica. **Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- PARENTE, André (org.) **Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PORS & RAO. **Studio**. Disponível em: <<http://www.porsandrao.com>>. Acesso em 24 marc. de 2018.
- VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço-tempo-imagem**. Brasília: Editora UnB, 2004.

---