

Interatividade em proposições do movimento corporal³

Interactivity in propositions of body movement

Vanessa Elicker Fredrich¹
Andreia Machado Oliveira²

Resumo

Este artigo apresenta algumas questões emergentes sobre o conceito de interatividade tecnológica na arte a partir de uma pesquisa poética em artes visuais. Para tanto, os processos da pesquisa são discutidos com contribuições dos autores Julio Plaza (1990), Claudia Giannetti (2006), Gilbert Simondon (2013) e Ivani Santana (2006), tratando-se de uma poética em que processos práticos e embasamentos teóricos são construídos conjuntamente.

Palavras-chave: Interatividade, movimento, corpo.

Abstract/resumen/resumé

This study presents emerging issues in the poetic research in the visual arts of the author to contribute and explain the concept of technological interactivity in art. To that end, the research processes are discussed with the contributions of authors Julio Plaza (2001), Claudia Giannetti (1961), Gilbert Simondon (2013) and Ivani Santana (2006), observing that this is a poetic research where practical processes and basements together.

Keywords/Palabras clave/Mots clefs: Interactivity, movement, body.

Introdução

No Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, na linha de pesquisa Arte e Tecnologia, a pesquisa intitulada "Proposições de imagem-corpo em instalações interativas"³, busca uma investigação sobre possíveis diálogos entre imagem e corpo, por meio de estudos sobre arte interativa. A partir de minha formação em Dança Licenciatura, proponho questionamentos sobre as diversas maneiras de mover e agir em diferentes espaços. A-potencialidade está ligada a imagem e percepção corporal, as possibilidades de fragmentar, aumentar, dispor de modos comportamentais

¹ Vanessa Elicker Fredrich. Graduada em Dança Licenciatura na UFSM. Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, desenvolve a pesquisa "Proposições de imagem-corpo em instalações interativas", é membra do Labinter (Laboratório Interdisciplinar Interativo).

² Andreia Machado Oliveira, Doutora em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS - Brasil e pela Université de Montreal/Udm - Canadá, Mestre em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS e Graduada em Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais pela UFRGS. Idealizadora e coordenadora do LabInter (Laboratório Interdisciplinar Interativo) - UFSM, líder do gpc.InterArtec/Cnpq, desde 2012.

³ Pesquisa de mestrado "Proposições de imagem-corpo em instalações interativas" (2018-2020) de Vanessa Elicker Fredrich, sob orientação da Profa. Dra. Andreia Machado Oliveira.

que modificam a relação do esquema corporal instituído cultural e socialmente enquanto normativo.

Ao fazer a pesquisa, ler e produzir, percebo relações com os conceitos de interatividade a partir de Julio Plaza (1990) e Claudia Giannetti (2006). Na relação corpo, tecnologia, dança e performance, Ivani Santana (2006) contribui para uma análise sobre a pesquisa poética relacionada aos aspectos do movimento corporal. Sonia Cillari, Bohyun Yoon, entre outros artistas contribuem como referências poéticas em arte e interatividade com abordagens corporais.

Processos interativos

A indústria informática origina-se nos anos de 1950, seus avanços foram consequências nos anos de 1960 da criação da cibernética e desde os anos de 1970 até a atualidade, tem ampliado sua relevância para a compreensão da arte e seus processos interativos. Uma trajetória que reúne ciência, informação e comunicação e que perpassa as produções em arte e tecnologia, bem como outras áreas do conhecimento. Para Edmond Couchot (2003), foi nos anos de 1970 que as relações de interatividade começaram a ser percebidas:

[...] uma nova técnica aparece em torno dos anos 70, a informática gráfica interativa (interactive computer graphics) que, combinando a tela de vídeo com o computador, permite visualizar os processos internos das calculadoras (COUCHOT, 2003, p. 160, grifo nosso).

Este fato apontado por Couchot (2003) traz implícito um efeito importante: a modificação da relação humano e máquina. A interação humano e máquina possibilitou outras maneiras de construir e ver uma imagem ou um objeto, ela alterou a própria experiência com a imagem (OLIVEIRA, 2010). Julio Plaza (1990) é um dos principais autores de referência nesta pesquisa que, em conjunto e em diálogo com outros autores irão discutir os termos interação e interatividade.

A fim de promover espaços interativos, como parte da pesquisa poética, realizei um laboratório de criação com membros do Labinter (Laboratório Interdisciplinar Interativo) onde através de equipamento kinect e software de programação, experimentei sobreposição de imagens com efeito da projeção, ampliando a visualização de meu corpo. Figura 1. Experimentos. Fonte: Arquivo da pesquisa, 2018.

Nestas ações experimentais criei movimentos que dialogavam com as imagens multiplicadas e ampliadas do meu corpo, formou-se um ambiente de performance a partir da relação imagem/corpo. Este ambiente oportunizou um modo inusitado de diálogo com a minha própria imagem e com meus movimentos, pois em meus trabalhos como dançarina muitas vezes o movimento corporal ganhava papel de figurante de um determinado som e melodia.

Em meio a estes laboratórios de criação, comecei a interessar-me pela criação de movimentos a partir da visualização de imagens, uma imagem que não é apenas visual, mas a imagem enquanto gatilho para ações corporais. Ao fazer a pesquisa, encontrei respaldo em Simondon (2013), o qual entende que a imagem não é apenas visual mas, promove um ciclo de ações que perpassam níveis biológicos, psicológicos e reflexivos através do dinamismo da imagem. Portanto, a imagem é compreendida enquanto agente provocador de reflexões e ações que engendra novos movimentos corporais.

Pela necessidade de dar mais poder ao movimento, a este corpo desconstruído perante uma imagem que amplia pontos do corpo, indaguei fazer o reverso de minhas antigas práticas com o

som: propus que o movimento acionasse um som e pudesse compor a sua melodia. Para tanto, juntamente de meu grupo de estudos, criamos um ciclo interativo entre eu-artista, para com a obra e sistemas. O equipamento **kinect**, utilizado em jogos de Xbox, permitiu capturar pontos do corpo e numerizar as ações de movimento, estas informações foram passadas para o **software processing**, o qual a partir dos referenciais numéricos do movimento pôde acionar sons. O som foi proposto de acordo com a necessidade que cada movimento era observado, um som agudo era moldulado de acordo com movimentações corporais. Nestas ações um ciclo foi gerado: A imagem projetada com efeito do **processing** dialoga com o corpo que a partir de suas ações produz um som que, de certa forma, interferirá no movimento e por consequência, na imagem: eis a interatividade,

A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação fundada nos princípios da sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora. (PLAZA, 1990, p. 35)

A arte interativa como compreendo, abrange a participação do público pela interatividade através da noção de programa e de interface. E, ao promover a interatividade através da visualização da própria imagem do interator, é possível entendê-la enquanto propositora de ações corporais. A imagem virtual e o corpo estão em diálogo. O natural e o artificial constituem o mundo em uma cultura técnica, tornando-se “necessário que o objeto técnico seja conhecido em si mesmo para que a relação do homem com a máquina seja estável e válida: daí a necessidade de uma cultura técnica” (SIMONDON, 2013, p. 82). Deste modo, afirma-se a inexistência da dissociação entre artificial e natural ao conceber a realidade a partir dos processos dinâmicos de artificialização e naturalização do mundo, que, nesse momento, passa pelas tecnologias numéricas computacionais.

Entre um levantamento inicial, após experimentações individuais e juntamente da pesquisa teórica em acordo com o conceito de interatividade conforme Julio Plaza (1990), observei a necessidade de promover e ampliar as percepções que este ciclo imagem-movimento-som podem alcançar e potencializar mediante a interação de outras pessoas. Propus a interação de meu trabalho em uma exposição na Sala Claudio Carriconde no CAL/UFSM. A partir de meu trabalho performático na abertura da exposição, eu convido a participação do público, o **kinect** e os equipamentos instalados configuraram a interatividade tecnológica entre obra e público (figura 2).

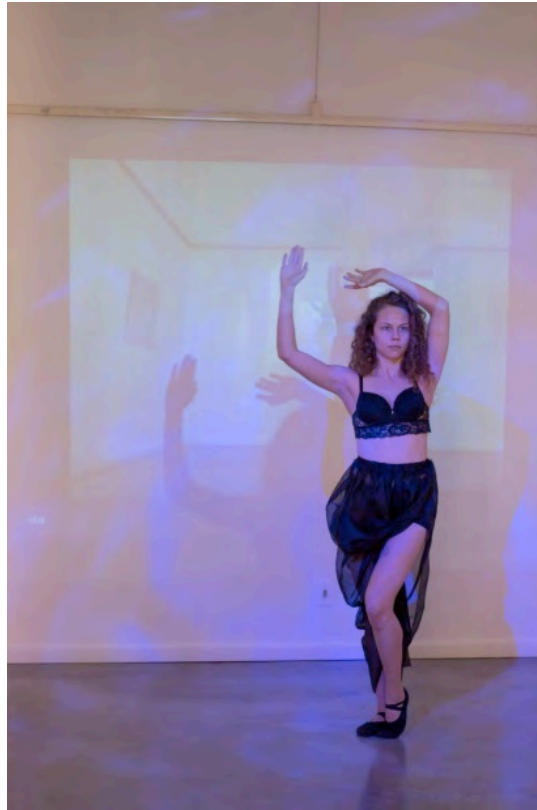


Figura 2. Performance da artista. Fonte: Fabio Almeida, 2018.



Figura 3. Instalação Interativa, "Processos em Mutações". Fonte: Vanessa Fredrich, 2018.

A instalação contava com duas projeções, o **kinect** localizado entre as projeções, captava os movimentos do interator a sua frente (figura 3). Placas metálicas com fragmentos de espelho
ISSN 2358-0488 – Anales del VI Simpósio Internacional de Innovación en Medios Interactivos. Mutaciones. ROCHA, Cleomar;
GROISMAN, Martin (Orgs). Buenos Aires: Media Lab / Universidad de Buenos Aires, 2019.

proporcionavam um outro tipo de materialidade da obra. A partir desta exposição e com a expansão de minhas práticas da pesquisa, fez-se necessário refletir sobre a obra de arte interativa e o papel do artista. Foi possível compreender com Plaza (1990, p. 34) que, “Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos e criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas.” Percebi o quão potente era a ação do outro em minhas concepções poéticas.



Figura 4. Interação do público em tela de projeção 1. Fonte: Vanessa Fredrich, 2018.

Observar a ação do outro e a modificação de sua imagem, o modo com que as pessoas reaccionam frente ao novo e ao diferente ao ver sua imagem transfigurada pelos equipamentos tecnológicos colaboraram para estas reflexões poéticas (figura 4). A questão não era apenas observar ou analisar o modo com que o público poderia agir mas, refletir sobre o que acontece quando são compartilhadas e como isto pode contribuir para a poética e o conceito que desenvolvo. Portanto, esta pesquisa poética começa a dialogar de forma mais próxima com as questões da obra de arte interativa onde o artista toma outras posições.

Na arte interativa o artista torna-se também comunicador, ele possibilita a criação de diálogos e experimentações, “O artista da comunicação e sua obra interativa só existem pela participação efetiva do público, o que toma a noção de “autor”, conseqüentemente mais problemática.” (PLAZA, 1990, p. 36). O público ganha ação na obra interativa e contribui para as concepções de minha poética. Além disso, no campo da arte interativa a interdisciplinaridade também é presente nas ações, pois envolve as áreas da engenharia acústica, da informática, sistema de comunicação, entre outros. A instalação interativa **Processos em Mutações** (figura 4) só existe mediante a participação do público, torna-se o público agente provocador de reflexões e principal reverberador de novas práticas poéticas em minhas obras. Esta relação artista, obra, interator, é potencializada pela interatividade, o diálogo entre estes três oferece a abertura da obra.

Interatividade, Artista-obra-público

Julio Plaza (1990) compreende que, nesta relação entre autor-obra-recepção, existem três graus de abertura à percepção. O primeiro grau de abertura é a obra aberta, aberta a percepção; o segundo grau corresponde a arte participativa, de manipulação física de objetos; e a abertura de terceiro grau é promovida pela interatividade tecnológica. Conforme Plaza (1990) o público pode interagir com as obras de diversas maneiras, pois a interação é um tipo de participação que pode ser tanto artista para com a obra, tanto da obra para com o público, nestas formas de participação, “[...]sucodem as artes interativas e a participação pela interatividade, só que, desta vez, há a inclusão do dado novo: a questão das interfaces técnicas com a noção de programa.” (PLAZA, 1990, p.35). Este parece ser um importante ponto para compreender a arte de interatividade tecnológica: a noção de interface técnica. O autor ressalta que, já em 1922 com Moholy Nagy ao pintar um quadro por telefone ocorreu a interatividade, a qual colocou um elemento entre o artista e a obra. O mesmo tipo de relação pode ser observado entre o artista e sua máquina fotográfica, esta relação exemplifica a relação de autor e obra em interatividade. O artista de fotografia através da câmera fotográfica recorre a uma relação de interatividade entretanto, não necessariamente o espectador terá uma relação de interatividade para com a obra. Assim, proponho relações de interatividade enquanto artista-obra e na relação obra-público.

O conceito de interação por tanto, está relacionado com o nível de participação. Estamos sempre em interação, com pessoas, com o ambiente. Na concepção de uma obra com interatividade como a que proponho, as relações entre autor-obra-espectador são mediadas pelas interfaces técnicas, as quais segundo Giannetti (2006, p. 118),

[...]desempenham um papel semelhante ao dos “meios” que os seres humanos necessitamos para comunicar e facilitam o acoplamento de diferentes sistemas. Nesse processo, trata-se tanto de buscar a redução da distância e do tempo de comunicação como de alcançar a otimização do tempo de reação e da flexibilidade da interrelação.

A noção de interface pode ser perceptível a partir de Processos em Mutações (figura 3, p. 5), o Kinect possibilita a ação do meio e dialoga com os **software processing**, o aparelho possibilita que o público torne-se interator, e modifica as imagens que estão projetadas na instalação. As interfaces técnicas por tanto possibilitam uma ação do meio, promovendo uma redução do tempo de comunicação para concretizar a interrelação entre os seres humanos e os diferentes sistemas. Neste sentido, observa-se a necessidade de mudança no entendimento de comunicação e das posições sujeito e máquina. O sujeito perde a noção de controle, e a máquina passa a experimentar uma certa independência a medida que processa dados.

Ao compreender as relações de interatividade e as interfaces técnicas, observo minha pesquisa poética –neste momento– enquanto propulsora de uma interatividade de diálogo entre o público e a obra mediada pela ação de interface do **Kinect**. A obra é um espaço de interação em grau de interatividade, resultado de minhas ações enquanto performer e pesquisadora com a instalação interativa. É desenvolvida sob a perspectiva da reorganização do esquema corporal, afim de proporcionar experimentações em movimento a partir do desenvolvimento do conceito imagen-corpo, o qual propõe que a imagem reverbera ações corporais, este conceito é desenvolvido na perspectiva de imagen de Gilbert Simondon (2013).

A relação corpo e tecnologia

Entre um levantamento inicial na proposição de integrar arte, tecnologia e movimento corporal com o objetivo de oportunizar um outro olhar para a imagem do corpo, encontrei relação com o trabalho de Sonia Cillari em *If you are closed to me* (2006-2007).

Esta obra de Cillari envolve sensores de movimento e projeção, onde a performer encontra-se ao centro da ação e, ao captar o movimento de aproximação do público para com a performer, os sensores modificam a imagem que está projetada ao fundo do espaço onde desenvolve-se a ação. O corpo torna-se interface, o público interage com o corpo da performer, cria gestos, movimentos, que alteram a imagem e o olhar para a obra que consitui-se visual e de ação. O público atua como uma espécie de antena para sensores que supostamente estão localizados no corpo da performer. Ao aproximar-se da performer traços são lançados na imagem em direção ao interator, cria-se uma espécie de reação a aproximação. A ação da performer é singela, ela permanece de pé, no centro do espaço que expõe um outro modo de observar a imagem de seu corpo, é uma imagem que remete a ramos de linhas que se entrecruzam e que a cada aproximação do público estica-se ou moldula-se de outra forma.

Cillari e também Ivani Santana são algumas de minhas influências, ler e ver imagens de seus trabalhos me instiga a pensar o movimento corporal em relação artística com a tecnologia. As obras e pesquisa de Ivani Santana discutem, abordam o tema corpo, as dicotomias existentes nele e as dualidades entre real/virtual. Suas obras criam estímulos para uma observação diferente da usual, possibilitam uma performance no espaço mental e faz-se um jogo de posições e camadas de significados entre o corpo orgânico e o imagético. O espetáculo *Pele* foi realizado com direção de Ivani Santana em 2002 no Teatro Castro Alves na Bahia, a obra transformou o ambiente do teatro a partir de criações em dança com mediação tecnológica. Sua poética partia de peles que separam, unem, transformam o corpo. O público era recepcionado por uma tela de elástico na qual eram projetadas cenas de dançarinos em espaços da cidade, os dançarinos propunham intervenções para mudar, dialogar com o contexto local. Segundo Santana (2006, p. 135), “O conceito da obra consistia justamente em verificar qual resposta era dada pelo sistema diante de uma interferência sofrida [...]”. O público precisava atravessar estas telas de elástico com projeção para entrar no espaço do teatro, isto, alterava as imagens que e criava uma relação de público-espaco-imagem e obra. Percebo na obra de Ivani Santana uma participação ativa do público, a partir da concepção de *Pele* promove-se a ação do observador,

A ação do observador é, assim, parte essencial e complementar do sistema interativo. A entrada do sujeito “na” obra (interativa, telemática etc.) abre um debate sobre a forma na qual se produz sua “existência” (atuação) sincrônica com o sistema, e sobre a relação entre o entorno do sujeito e o contexto do sistema. O que significa perguntar-se pelas diferentes tipologias dos sistemas interativos e suas estratégias. (GIANNETTI, 2006, p.125).

Ivani Santana promove uma ação do público com a estratégia da colocação das telas de elástico no espaço de entrada do teatro. A contribuição de Ivani Santana está na proposição de movimento que ela oferece ao público, que modifica a ação habitual do público de espetáculos de dança. É o feito de borrar ações habituais de performer em *If you are closed to me (2004-2005)* e das ações do público de dança que *Pele (2002)*, que instigam estratégias de interação na pesquisa poética.

Desta forma, procuro relacionar minhas vivências em dança como estratégia para participação do público nesta desconstrução/reorganização de esquemas corporais. Para isto, crio um sistema interativo, o qual conforme Giannetti (2006, p. 125) caracteriza

estruturação independente de um programa que se dá quando um receptor pode atuar também como emissor. Trata-se de uma interatividade de conteúdo, na qual o interator dispõe de um grau de possibilidade de intervir e manipular as informações audiovisuais ou de outra natureza (como as robóticas) ou, em sistemas mais complexos, gerar novas informações.

Neste sistema interativo o gesto do interator promove números de ação, estes números são repassados ao software de áudio que reverberará um som a medida em que o movimento corporal alcançar determinado ângulo. Desta forma, o interator também atua como um emissor de informações e também modifica o espaço da instalação da obra de forma sonora e visual, pois tem sua imagem ampliada e fragmentada (figura 5).



Figura 5. Ação do interator. Fonte: Vanessa Fredrich, 2018

As ações do interator colaboram para a minha poética enquanto artista performer, observar o modo de relação do público com a obra interativa instiga-me a pensar os meus modos de movimento e de interação com a minha própria imagem, modificada pela ação da instalação. Ser artista de arte e tecnologia requer um esforço que está entre os mundos da lógica do sistema interativo e também, do gesto expressivo, da sublimidade da arte, é necessário refletir que, "Apenas a disponibilidade de um invento não basta para fazer emergir um campo de atuação". (SANTANA, 2006, p. 42). Com tanta disponibilidade tecnológica para proposições em arte, não basta apenas criar algo, é preciso que este invento tenha espaço de atuação e significação. Este é um dos desafios que faz emergir conceitos, os desenvolvimentos teórico-práticos da pesquisa.

Novas proposições [Ir] regulares

Com o interesse em desenvolver novas proposições de movimento em instalações interativas com o objetivo de criar um espaço de experimentação desabituado do movimento corporal e de sua imagem criamos **[Ir] regulares**. Em colaboração de Luiz Augusto Ferraz Alvim, graduando em Engenharia Acústica e Fábio Almeida, graduando em Sistemas de Informação; desenvolvemos via o software **TouchDesigner** um efeito visual que causa certa deformação da imagem capturada via **kinect**. Diferentemente da obra apresentada anteriormente em **Processos em Mutações** (figura 3, 4 e 5), em **[Ir] regulares** pensamos em ampliar as potências do corpo e promover uma modificação também no aspecto da imagem digital. Portanto, optamos pelo uso do software **TouchDesigner** e não utilizamos o **software Processing**. Por meio do **TouchDesigner**⁴ criamos uma espécie de efeito “olho de peixe” da imagem, que parece modificar o formato bidimensional da imagem (figura 6).

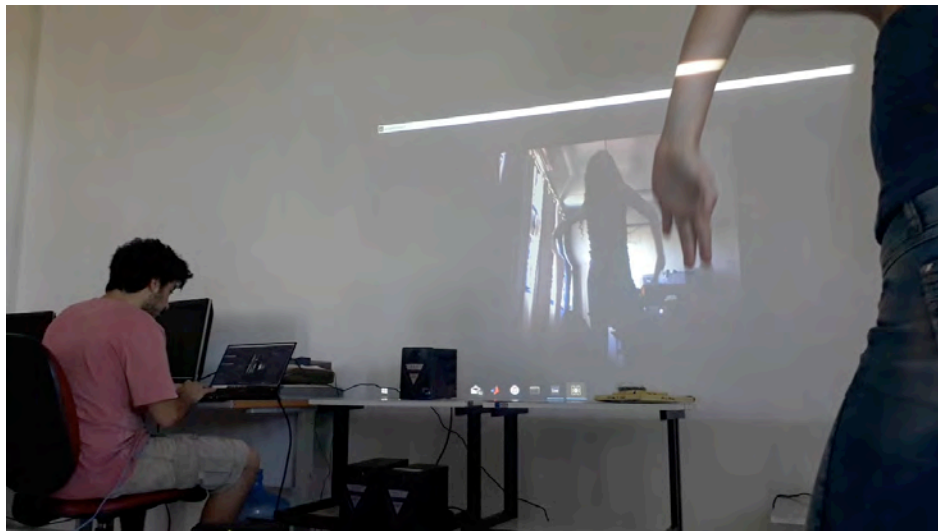


Figura 6 – Augusto Alvin e Vanessa Fredrich na produção de [Ir] regulares. Fonte: Vanessa Fredrich, 2018.

Inspirados nas ações que envolvem o ato de respirar, criamos os movimentos imagéticos da ativação de músculos e com estas linhas imagéticas criamos o áudio da obra via **AbletonLive** (software de áudio). O **kinect** proporciona a captura de dados dos movimentos e com isto, um espaço sonoro é criado no qual o interator pode manipular o som e seus parâmetros, possibilitando em determinadas posições do movimento corporal, acentuar algum aspecto do áudio. O que anteriormente na obra **Processos em Mutações** não era possível, pois o movimento apenas acionava o som, não era capaz de modula-lo. A obra foi experienciada na exposição **Fragmentos: entre o corpo e o tempo**, a exposição resultou de trabalhos desenvolvidos ao longo do Seminário de Arte e Tecnologia ministrado pela Prof. Dr.^a Sandra Rey, ofertado pelo PPGART UFSM no segundo semestre de 2018.

⁴ TouchDesigner é uma linguagem de programação visual baseada em nó para conteúdo multimídia interativo em tempo real, desenvolvida pela Derivative, empresa sediada em Toronto. Fonte: <<https://www.derivative.ca/>>.

ISSN 2358-0488 – Anales del VI Simpósio Internacional de Innovación en Medios Interactivos. Mutaciones. ROCHA, Cleomar; GROISMAN, Martin (Orgs). Buenos Aires: Media Lab / Universidad de Buenos Aires, 2019.

[IR] regulares, constituiu em uma instalação interativa que ocasiona uma certa ampliação do corpo, borrando as fronteiras da imagem bidimensional e modificando a imagem do interator. É por meio da interatividade tecnológica que a obra proporciona olhar o gesto, o movimento corporal de uma maneira diferente do habitual. Movimentos corporais reverberam sons, cria-se um ambiente sonoro onde o modo de agir do interator pode manipular sons originados a partir da ideia de respiração do corpo. Um cubo metálico com inserções de espelhos traz outro aspecto da materialidade da obra (figura 7). Espelhos refletem o ambiente que está a sua frente, a disposição de espelhos de aumento em formato circular dialogam com os efeitos da obra digital.



Figura 7 – Cubo espelhado de [Ir] regulares.

Um artista que promove trabalhos com instalação e performance com o uso da observação da imagem é Bohyun Yoon. Ao fazer uma análise sobre meus trabalhos produzidos, percebi neles, a presença de espelhos, da imagem espelhada, desde meu trabalho de conclusão de curso de graduação que na produção de uma obra audiovisual utilizou de espelhos para possibilitar propostas de movimento de uma dançarina; até a obra **[Ir] regulares** dentro do PPGART que contava com um cubo espelhado para dialogar com os feitos digitais. Na pesquisa por artistas em

relação, encontro Yoon em uma das mostras do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica no Brasil. Em seu trabalho intitulado *Dimensions Variable* (2004) utilizando os materiais de espelho, latão e velcro, um modelo vivo (como o autor menciona), move seu corpo com aletas dupla face feitas de espelho que refletem seu corpo e o ambiente ao redor. Seu corpo é redimensionado de acordo com o movimento executado, cada espelho reflete os fragmentos. Nesta obra, Bohyun Yoon quer analisar a fronteira ambígua entre corpo e ambiente.

A aproximação com Yoon ocorre a partir do uso de espelhos na obra de arte com a intenção de relacionar corpo e de invadir e redimensionar o espaço do ambiente. De forma ainda experimental, o cubo com espelhos que contempla a obra interativa *[Ir]regulares* tem a intenção de fazer com que público, interator, experimentem movimentos de níveis inferiores para observar a sua imagem fragmentada, alterada por espelhos posicionados e inseridos com lentes de aumento. Estes espelhos refletem o que muitas vezes tentamos esconder, amplia as percepções de nossas feições, traz por tanto, a nossa imagem desabitual, aquela que procuramos esconder.

Ao propor a obra *[Ir]regulares* (2018) no diálogo imagem-ação-movimento, desenvolvi maior proximidade com os estudos de Gilbert Simondon (2013). Através do diálogo imagem-corpo e som, entendo a imagem enquanto agente provocador de reflexões e ações, que engendra e aciona movimentos corporais. Em sintonia com os escritos de Simondon, permito-me relacionar o trabalho de Helena Katz e Christine Greiner (2005) pesquisadoras de dança, movimento, o corpo e as redes de comunicação, no sentido de que, "as relações entre o corpo e o ambiente se dão por processos coevolutivos que produzem uma rede de pré-disposições perceptuais, motoras, de aprendizado e emocionais." (KATZ; GREINER, 2005, p. 7). O corpo neste ambiente da arte interativa mostra-se de acordo com suas experiências, seus processos, que irão proporcionar-lhe as disposições para agir frente à sua imagem, frente a interface da obra.

É sobre estas influências e em relação com os conceitos de interatividade em diálogo com corpo-movimento que minha pesquisa poética tem como objetivo propor a experimentação da singularidade de cada ser, objetivando um diálogo recíproco entre obra-público.

Experimentações em movimento – Considerações finais

Este artigo apresentou uma parte de minha pesquisa poética na qual realizo a criação e estudo de objetos interativos por meio de programação de software com fundamentação teórica de Julio Plaza (1990) sobre interatividade e Gilbert Simondon (2013) que aborda os modos de reação do corpo frente à imagens.

Objetivando a concepção de movimentos em relação a imagens corporais modificadas, desabituais, propomos a realização do ambiente interativo. Para a concepção destes ambientes, foram realizados encontros semanais com um estudante da engenharia acústica e outro da ciência da computação. Nestes encontros experimentei movimentos em diálogo com imagens projetadas e também, compartilhei esta experiência em performance durante uma exposição sobre modificações corporais que oportunizou um espaço de interatividade público-obra. Algumas questões conceituais que envolvem a pesquisa foram discutidas ao longo deste artigo sobretudo, o conceito de interatividade.

Esclarecer os conceitos de interação, interatividade, os modos com que estas relações podem ocorrer colaborou para perceber-me como artista tecnológica, interessada nos processos e vivências que a arte pode oportunizar, com maior interesse nos processos do que na obra acabada (PLAZA, 1990). Estudar como Ivani Santana, Sonia Cillari promovem a ação corporal de artistas e público é observar uma proximidade com minhas questões poéticas e conceituais; o corpo que realiza um

movimento desabitual, o interator que modifica seu movimento a cada som que o sistema interativo reverbera. As imagens fragmentadas, aumentadas, e sua visualização engendra um outro modo de observar as ações corpóreas.

Proponho um espaço de experimentações e diálogos entre sistemas e interatores mediante concepções e questões poéticas. A obra contempla minhas ações enquanto performer que instiga o público a observar-se também neste lugar de interação e diálogo. A poética emerge portanto, relações de interatividade enquanto artista-obra-público.

A pesquisa poética que desenvolvo no PPGART da UFSM, neste momento em fluxo, apresenta-se como uma obra interativa que só existe mediante participação do público. Bem como sugere pensar a atuação de performer neste sistema interativo, criado a partir de questionamentos sobre a ação da imagem em diálogo com o corpo.

Referências

GIANNETTI, Claudia, 1961- **Estética digital:** sintopia da arte, a ciência e a tecnologia; tradução de Maria Angélica Melendi; [Editor: Fernando Pedro da Silva]. – Belo Horizonte : C/Arte, 2006. Cap. 4 p. 117-173.

GREINER, C.; KATZ, H. Por uma teoria do Corpomídia. In: GREINER, C. **O corpo:** pista para estudos indisciplinados. - São paulo: Annablume, 2005. p. 125-136. Disponível em: <<http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz61162410109.jpg>> Acesso em: 21 de fev de 2019.

PLAZA, 1990. **Arte e Interatividade:** Autor-Obra-Recepção. Revista. Mestrado em Arte. Arte e Tecnologia da Imagem. v. 3. n. 3. p. 29-42.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultura digital.** – Salvador : EDUFBA, 2006. 204 p.

SIMONDON. Gilbert. **Imaginación e invención.** – 1ª ed. – Buenos Aires: Cactus, 2013. p.9-94.