

Raul Dotto Rosa¹
Mestrando em Artes Visuais, linha de pesquisa Arte e Tecnologia pelo Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/PPGART/UFSM; Bolsista CAPES. Integrante do Laboratório de Pesquisa Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais/LABART/UFSM. Membro do Grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e do Grupo de pesquisa Objeto e Multimídia/CNPq.

Nara Cristina Santos
Pós-Doutora em Artes Visuais/UFRJ (2012-2013). Doutora em Artes Visuais/UFRGS(2004), ênfase História, Teoria e Crítica da Arte, Doutorado Sanduíche na Paris VIII, França (2001). Professora do Departamento de Artes Visuais/DAV-CAL/UFSM(1993-), PPGART/UFSM e nos Cursos de Graduação Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. Coordenadora LABART/UFSM, líder do Grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/ CNPq.

Imagens incertas: o processo de fatura e experiência na interface/obra

Uncertain images: the process of facture and experience in interface/art

Resumo: Neste artigo, busca-se pensar o processo da imagem a partir do trabalho *AR_conversa*, 2016, no qual as imagens do visitante e do lugar são transmitidas simultaneamente durante uma exposição no Museu Nacional da República, Brasília, DF. Para tanto, problematizar a imagem como relacional mostra-se necessário, enquanto obra em processo, em que a interface sugere uma mediação entre fatura e experiência. No corpo teórico, realiza-se uma aproximação aos conceitos defendidos por Claudia Giannetti e Oliver Grau, respectivamente, em razão do fazer e do fruir na obra tecnológica.

Palavras chave: Arte Contemporânea; Arte e Tecnologia; Interface; Experiência; Imagem.

Abstract: *In this paper, we seek to reflect on the image process in relation to the artwork AR_conversa, 2016, in which images of visitors and a place are transmitted simultaneously during an exhibition at the Museu Nacional da República DF, Brasília. Problematizing the image as relational becomes necessary, as a work in progress, and as such, the interface suggests mediation entre facture and experience. As to theoretical aspects of the text, we approach concepts defended by Claudia Giannetti and Oliver Grau, respectively, in relation to the fruition of the technological artwork.*

Keywords: *Contemporary Art; Arte and Technology; Interface; Experience; Image.*

AR_conversa é uma instalação interativa pensada e desenvolvida como processo/obra, assim, o artista/agente é encarregado de articular diálogos junto ao público, os quais simultaneamente são partilhados em rede. Esta partilha se dá na transmissão das imagens e dos áudios via *Facebook*, através de um *smartphone*, e também na projeção direcionada para um segmento côncavo do Museu Nacional da República, Brasília, durante o 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (< #.ART < <https://art.medialab.ufg.br/> >).

Há dois caminhos para acessar as imagens: um, através da rede social, numa experiência individual e que depende de um aparelho próprio para navegar na rede, como um *notebook* ou telefone móvel; outro, onde está a projeção, partilhada em um mesmo lugar por todos. Logo, em ambas há o envolvimento da interface, uma vez que a imagem é capturada através do *smartphone* e codificada em números.

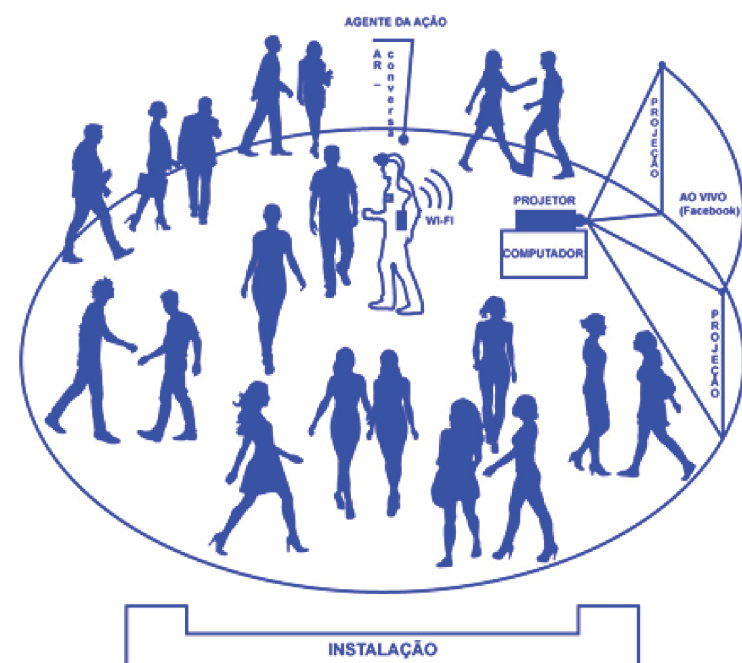
O trabalho/processo busca partilhar a experiência da presença em comunidade e ampliar os níveis de intersubjetividade (incerteza) do grupo (Figura 1). A relação de troca/rede entre agente e público ocorre nas ações mobilizadas em comunidade e, a partir delas são estabelecidos caminhos múltiplos ao trabalho.

Um destes caminhos diz respeito ao acesso da imagem, como fatura sendo exibida em múltiplas telas, e como experiência, complexificada no tempo, na captura de ações, e na apresentação local, um espaço físico de “retorno” (Figura 2).

Portanto, o trabalho percorre as interfaces, conforme Giannetti (2006, p. 117-28) em um sistema tecnológico. Há trocas de informação e tais trocas correspondem a entradas e saídas, *inputs* que operam carregando dados a um processador, e *outputs* que

[1] O autor é Mestrando sob a orientação da Profa. Dra. Nara Cristina Santos do PPGART/CAL/UFSM.

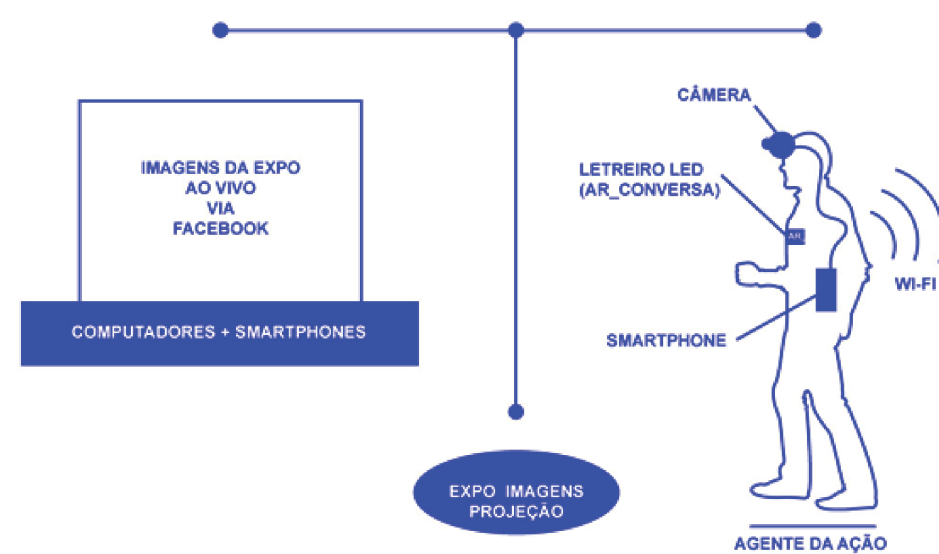
[2] Raul Dotto Rosa, 2016. Instalação multimídia, *Smartphone*, CPU, módulo *Wi Fi*, acesso à internet, rede social, projetor, cordas de *nylon* e silicone. Museu Nacional da República, Brasília. 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (< #.ART < <https://art.medialab.ufg.br/> >).



AR_conversa

Raul Dotto Rosa

Figura 1 - Raul Dotto Rosa, *AR_conversa*, 2016.
(Esquema técnico 1). Fonte: Raul Dotto Rosa



AR_conversa

Raul Dotto Rosa

Figura 2 - Raul Dotto Rosa, *AR_conversa*, 2016.
(Esquema técnico 2). Fonte: Raul Dotto Rosa

devolvem estes dados ao usuário. A lógica parece simples, pensada em termos práticos e, até mesmo cotidianos, uma vez que somos mediados por interfaces diariamente, porém a dimensão da relação é diretamente proporcional ao quanto desenvolvemos proximidade a interface.

Giannetti argumenta que esta proximidade, ou “influência do meio”, pensada na relação direta entre humano e tecnologia de maneira imediata e recíproca, estabelece caminhos significativos para estabelecer uma comunicação interativa. Dentro desta interação, quanto maior o campo de atuação da interface, maior é o processo imersivo, tendo-se menor interferência do contexto. A consciência da interface como mediadora da experiência também pode ser diluída se nela forem empregados recursos de minimização, esvaziando seu caráter sistêmico de *regular* “entradas” e/ou “saídas”.

Por outro lado, a partir dos conceitos apresentados por Giannetti, entendo que o fator “distância” colabora com o trabalho poético, uma vez que a interface pode atuar sobre uma relação composta por ruídos, ou desvios de um caminho objetivo. Assim, empregar o *smartphone* em um dispositivo poético, em que são produzidas relações, é ampliar o processo interativo ao campo do artista/agente, em que as suas ações relativizam a posição do espaço e gerenciam o ângulo de visão, acessado pelo público e por usuários da rede social. Neste sentido, o aparelho é orientado pelo artista como parte do dispositivo e a interface é “contaminada” pela subjetividade de um contato próximo e relativo ao outro, ao lugar e a interatividade, que se mostra de maneira leve, porém significativa.

Este estado “contaminado”, ou turvo em que o dispositivo engendra seu efeito, confere potencial à imagem, um modo

incerto de equacionar informações sensíveis sob um efeito pensativo, o qual exige suspender o tempo linear, habitual, e convoca o visitante a uma experiência singular diante daquilo que é apresentado a ele. Um modo de ver impreciso, acionado por experiências anteriores e atuais empreendidas na expectativa que a presença do corpo produz. Gestos e situações são captados de maneira livre, uma vez que o agente/artista desenvolve um percurso inconstante na exposição. Carregado de familiaridade por sua natureza, este contato entre pessoas é simultâneo ao ser exibido publicamente na projeção e no *Facebook*. Logo, uma rede de afetos é criada, e, também problematizada em razão da vulnerabilidade do que é vivenciado: perde-se o sigilo e a certeza de um espaço individual de fala e de presença.

Desta maneira, a interface do *smartphone* centra-se objetivamente em atribuir visualidade ao dado virtualizado da presença, em um “tempo real”. Conforme Giannetti (2006, p.120), a ideia de tempo real leva em consideração a “coincidência absoluta da codificação e decodificação do ponto de vista cognitivo”, porém tal processo anularia a lógica do sistema recursivo, em que dados são definidos, divididos e analisados na “produção” e o processamento informático não anularia este tempo. O tempo de “A” relacionar-se a “B” é interceptado pelo processo, quase imperceptível a nós, já que os computadores atuais conseguem realizar esta tarefa de maneira altamente produtiva.

No tempo processual de *AR_conversa*, entram fatores da máquina e da rede, uma vez que a transmissão é realizada pela internet. Assim, as imagens geradas obedecem a um determinado atraso em relação ao tempo atual da experiência no museu (Figura 3). Esse atraso dilui as imagens do visitante e do lugar em borrões, sobreposições de formas e contornos, tal qual um

anamorfismo que imbrica luz e cor a elementos da imagem que não são inteiramente reconhecíveis. Este tempo altera as imagens capturadas e ativa incertezas sobre elas: quem são e onde estão estas pessoas das quais sei que faço parte em algum momento?

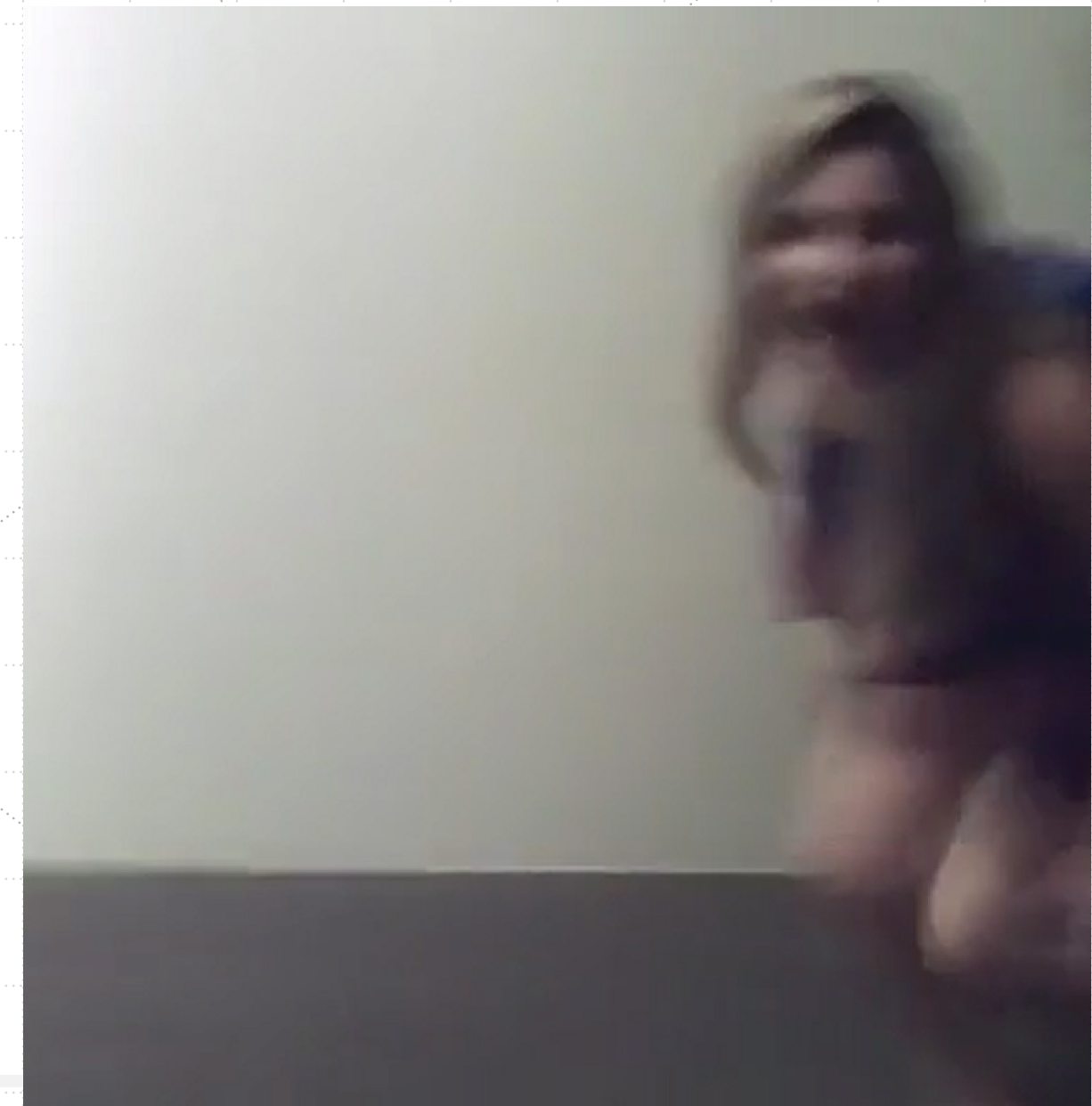


Figura 3 - Raul Dotto Rosa, *AR_conversa*, 2016.

(Frame da transmissão via *Facebook*)

Fonte: Raul Dotto Rosa (Imagem de tela)

Segundo Rush (2013, p.162-175), a arte digital, por se tratar de uma (re)organização a partir do cálculo, em um sistema permutável, confere a mídia uma “produção” de imagens variadas, sempre novas em sua concepção. Assim, a poética pensada no campo da tecnologia potencializa a criação de imagens “infinidamente maleáveis” (Figura 4). *AR_conversa* produz imagens a



Figura 4 - Raul Dotto Rosa, *AR_conversa*, 2016.

(Frame da transmissão via *Facebook*)

Fonte: Raul Dotto Rosa (Imagem de tela)

partir de um *smartphone* acoplado ao dispositivo poético, e utiliza a internet para propagar tais imagens. Uma vez na rede, chega-se a duas maneiras de acesso: o *Facebook*, permitindo comentários e compartilhamentos, próprios a interface do site; e, a imagem ampliada no museu, através de um projetor e CPU conectado por *Wi-Fi* à internet. Essa duplicidade de acesso resulta em modalidades distintas de experiência, singularizadas em razão da interface.

O público, via *Facebook*, embora desenvolva uma relação de distância sem contato imediato com o acontecimento, por outro lado está mais íntimo a interface, o que permite trocas objetivas entre sujeitos, imagem e rede social. É possível pausar a transmissão, suspender o áudio, comentar ou enviar para alguém, entre outras possibilidades. Esta interatividade regula a imagem em uma zona fixa, por mais que esta possa ser manipulada, em princípio, pelo interator que rege o caminho dentro da estrutura que o *Facebook* permite em sua programação. Nesse sentido, resulta em uma ausência do lugar no qual a imagem ocorre, descredenciando-a daquilo que contorna a sua produção.

É importante pensar na obra em processo, onde há um produto que resulta da interação entre agente e público como fatura, uma imagem enquanto número e *pixel*, tal qual, existe uma experiência que produz imagens. Segundo Grau (2007, p. 235-39) a materialidade da obra digital está no *pixel*, a unidade mínima que modula o caráter visual da imagem em uma tela. Assim, a necessidade que apresento é pensar o processo além da materialidade, ou seja, além de uma imagem pronta, mesmo sendo luz/energia. Busco questionar aquilo que se vê e se faz em simultâneo, pois quando o *pixel* se organiza como imagem, em *AR_conversa*, a qualidade do sinal *Wi Fi* e o *delay* da transmissão embaralham os elementos visuais prometendo algo não finalizado, sobrepondo o



Figura 5 - Raul Dotto Rosa, *AR_conversa*, 2016.

(Projeção no segmento côncavo do museu)

Fonte: Fotografia por Raul Dotto Rosa

tempo da mídia e o atraso daquilo que foi vivenciado.

Além disso, a presença do público frente a imagem questiona a projeção que, revestida de curiosidade, altera o comportamento do visitante que: se sabe da estratégia, faz pose para a câmera ou desvia dela; se desconhece o processo, vai investigar e quando se dá conta procura fugir do ângulo que o evidenciaria no segmento côncavo do teto.

Há uma sobreposição de desejos que tomam conta do visitante: exibir-se ou anular sua presença em relação ao trabalho. De maneira semelhante, entendo a sobreposição destes fragmentos comportamentais na imagem, atravessada por luzes e cores, cortes e tempos de uma presença. Sem pretensão de assumir um papel fixo, a imagem é frágil e propõe mais incertezas do que afirmações, e a entendo pelo viés da pensatividade. Segundo Rancière, a pensatividade das imagens “[...] encerra pensamento não pensado, pensamento não atribuível à intenção de quem a cria e que produz efeito sobre quem a vê sem que este a ligue a um objeto determinado”. (RANCIÈRE, 2012, p.103)

A pensatividade de *AR_conversa* ocorre na experiência local. Seja nas razões que unem o público como comunidade da exposição e trazem saberes individuais, ou nas maneiras comportamentais próprias, em que a imagem é fatura e experiência por meio da interface. Nesta relação existe uma autoridade, na qual o dispositivo captura e exhibe o outro sem consentimento, cabendo a este esquivar-se caso não queira participar da cena. E, nesta ação o visitante acaba por colaborar com imagens singulares, caóticas, vivenciadas sem uma pré-produção. Um saber que nutre o sujeito e investe suspeitas sobre a imagem, uma vez que não se sabe o que irá ocorrer no próximo frame, na próxima atualização da interface (Figura 5). Uma vivência no mínimo sensível.

REFERÊNCIAS

GIANNETTI, Claudia. **Estética digital**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP, 2007.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2009.

_____. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.