

A arte da presença, Katia Maciel

Uma das contribuições mais importantes das novas tecnologias aos processos da arte contemporânea foi a reconfiguração da idéia de presença. Para acessarmos um trabalho de web-arte, por exemplo, precisamos estar presentes nos circuitos da rede. Sim, a idéia da virtualidade nunca expulsou a presença, apenas transformou e potencializou seus efeitos por meio da ubiquidade dos sistemas híbridos da comunicação. O próprio conceito de interface inclui de maneira diferencial o espectador de outrora. Diante desta nova superfície na qual se multiplicam telas, programações e relações, a presença se intensifica enquanto força propulsora de trabalhos que acontecem por meio do diálogo. Claro, o teatro, a pintura, a fotografia e depois o cinema surgiam diante da nossa observação. Abandonar um filme no meio da sessão produz a sensação de interrupção de um encontro, uma regra prevista pelo artista e seu dispositivo. Então, qual seria a diferença tão proclamada hoje pelos adeptos dos novos usos da tecnologia na arte? A presença é móvel.

A mobilidade é apropriada pela arte de hoje a partir de duas lógicas: o fluxo dos circuitos comunicacionais e a inclusão dos deslocamentos motores e sensoriais do corpo. O que significa que por um lado, as alterações nos padrões de comunicação que se popularizaram nos anos 80, com a adoção do computador em rede, permitiram o fluxo de dados como nunca antes sonhado e, por outro lado, o corpo passa a ser pensado como um elemento que é parte do sistema. Ou seja, nos últimos anos vemos cada vez mais uma integração das duas lógicas na programação, por exemplo, de uma arte de vestir nas experiências do estilista Issey Miake ou nas *Vestis* (corpos afetivos) da artista Luisa Donati. O que vestimos portanto, não apenas é produzido a partir de tecidos inventados por programas (Miake), mas, ainda, podemos vestir trajes sensoriais que respondem a proximidade de outros corpos (Donati). Estamos então dentro e fora destes trajes estimuláveis. Outro exemplo, é o da arte que usa os sistemas de telefonia como maneira de acesso e produção do trabalho como opera a obra da artista Gisele Beiguelman.

O fenômeno de uma arte que se desloca no tempo e no espaço e que redefine a presença em sua relação com a obra se desdobra em muitas camadas de operações teóricas e experimentais. Neste texto, consideraremos algumas destas estratégias da obra de arte contemporânea.

Relacionar

Jean-Louis Boissier em seu texto *Imagem-Relação*¹ descreve um novo acontecimento no campo da arte. Boissier pensa a imagem numérica dos trabalhos contemporâneos como uma imagem operacional aberta ao jogo interativo, esta *imagem-relação* solicita uma intervenção direta do seu destinatário como forma constitutiva da articulação de elementos que definem o processo da obra. O autor se apropria do uso terminológico da palavra relação como relato e como ligação. Este duplo sentido potencializa o conceito de relação em seus aspectos de modelização de uma estrutura interativa. Ou seja, o autor estende o conceito de Gilles Deleuze de imagem-relação, constitutiva da imagem-tempo, como maneira de pensar a relação como forma, duração e processo, logo de uso teórico e experimental. O fato de que os "objetos" da arte hoje podem resultar de cálculos e programações tornam possível que aquele espectador tradicional de imagens se transforme em operador de um sistema aberto cujos resultados dependem da maneira pela qual o acesso se presentifica no trabalho proposto. Portanto, se em um trabalho que opere pelo sistema de telefonia, por exemplo, não damos o output da mensagem a obra não

¹ BOISSIER, Jean-Louis. *L' image relation in La relation comme forme*, Mamco, Genève, 2005.

se realiza, na medida em que nesta proposição artística a relação entre o input e o output é a forma. A obra interativa ocorre então no tempo em que nosso corpo está presente no sistema, esta presença é a que modeliza os elementos que integram a obra. Como afirma Boissier “ a imagem-relação seria a presentificação direta de uma interação”².

Acessar

Mas de que maneira pode este operador acessar a obra? Depende da programação pensada na origem. As obras interativas programadas atualizam um mapa de relações pensado pelo artista. Por mais que o sistema pareça aberto ao *participador*³ na verdade muito é previsto pelo artista, este define inclusive as estruturas randômicas que serão utilizadas produzindo no visitante do sistema a impressão de *acaso*. As interfaces geradas por estes trabalhos produzem a qualidade deste acesso, neste caso a intensidade da presença é o suporte previsto pelos cálculos. A interface é uma programação que seduz o acesso. Cada movimento na tela, cada som emitido, cada cor, cada grafismo é uma pista para o desdobramento da obra.

No metrô de Tóquio um jovem quase caiu nos trilhos enquanto acessava um game em seu celular. Não podemos mais considerar determinados tipos de interfaces apenas como *mediação* e portanto como uma superfície de acesso a uma outra realidade, cada vez mais o que experimentamos é a *incorporação* de uma realidade híbrida que amplifica nossa presença por meio dos sistemas telemáticos. Habitamos mundos de naturezas distintas ao mesmo tempo, logo o acesso não é apenas um meio, mas uma passagem, como um portal que nos indica uma outra situação.

Multiplicar

Uma vez perguntaram a artista Lygia Clark quantas posições tinha o *Bicho*⁴ ao que a artista respondeu:

- Eu não sei, você não sabe, mas o bicho sabe.

Esta anedota resume de maneira exemplar o que viria a ser a lógica da arte interativa. A arte além de ser processual, o que já estava colocado pelos movimentos da arte como o Expressionismo abstrato, a Arte Pop, o Minimalismo, o Neoconcretismo, entre outros, viria a ser nos desdobramentos da arte eletrônica, uma arte do múltiplo. Não se trata apenas de seriar ou multiplicar os objetos, como nos processos industriais sempre discutidos pela arte, mas de multiplicar os acessos e resultados. Ou seja, quando acessamos uma obra por meio da navegação em um DVD-ROM, por exemplo, podemos entrar no trabalho de maneiras diferentes e também chegar a lugares diferentes. Muitas vezes, não existe um resultado único do processo, este é sempre múltiplo. Mais do que isto, o acesso à obra pode ser realizado por muitos participantes ao mesmo tempo. No mundo virtual construído por Gilberto Prado, por exemplo,

² *Ibid.*, p. 274.

³ Conceito criado pelo artista Hélio Oiticica para pensar uma nova relação entre o espectador e a obra.

⁴ Obra neoconcreta formada por placas de alumínio articuladas por dobradiças realizadas para serem manipuladas pelo espectador.

muitos usuários se encontram no mesmo *Desertesejo*⁵ e trocam sensações e percepções do espaço virtual gerado pelo artista.

Parla, um trabalho do artista Guto Nóbrega multiplica corpos como vestes. Por meio de acesso sonoro a interface reage aos sons emitidos pelo participante, a cada ruído não apenas o corpo troca de roupa como também a roupa troca de corpo. A multiplicidade de usos de personagens e tecidos estrutura a obra multimídia como um fluxo que atende em tempo real a presença sonora do participante.

Outro tipo de resposta multiplicadora são programações que respondem a cada novo acesso de uma forma diferente ou ainda que a cada caminho transformam ou reordenam o percurso.

O trabalho do artista argentino Iván Marino intitulada “In death’s dream kingdom” opera com fragmentos de vídeo em variadas ordenações que sobrepõem a imagem em sua forma ampliada. Cada aspecto do corpo que se movimenta é focalizado e embaralhado pelo usuário.

A possibilidade de multiplicar a forma das obras interativas acontece a partir da relação, ou seja, de um tempo e narração possível entre o artista, o participante e a obra como faces de um mesmo dispositivo.

Deslocar

A arte é sempre deslocamento. O famoso quadro *As meninas* de Velásquez de 1656 mostra um pintor que se desloca da tela que pinta para olhar para nós espectadores. A pintura indica não só uma ação, mas uma interrupção em um processo em função da nossa presença. Não apenas o olhar do pintor, mas a troca de olhares entre os personagens da pintura nos colocam no centro da trama que se desenvolve. Hoje as instalações contemporâneas respondem diretamente a nossa presença por meio de lógicas interativas que integram o uso de computadores e sensores na busca de nossas sensações.

Um dos trabalhos apresentados no *Ars eletrônica* em 2003, intitulado *Acess* de Marie Sester, consistia em um site que permitia o uso anônimo de um sistema de localização conectado a um refletor robótico. O foco de luz perseguia o espectador no espaço expositivo. Esta imagem apresenta a situação de uma presença aumentada em que a arte, por meio de diferentes dispositivos potencializa as relações de espaço-tempo do participante como agente da obra que se forma. Embora hoje a arte circule nos circuitos das redes ela nunca atua por meio de uma presença à distância, mas na presença que abole a distância. A poética desta obra reside em tornar o espectador em luz, ou seja, em energia que ilumina a própria arte.

⁵ Obra criada pelo artista Gilberto Prado que mistura a lógica dos games eletrônicos à poética das redes.

Katia Maciel

Artista multimídia, realizadora de filmes e vídeos e, professora da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde coordena o grupo de pesquisa N-Imagem. Dirige com o professor André Parente duas coleções de livros: N-Imagem e N-Ensaio. Estas publicações tratam do pensamento da imagem contemporânea.