

ARTE VIRTUAL INTERATIVA

Suzete Venturelli
Universidade de Brasília
Instituto de Artes – Departamento de Artes Visuais
Campus Universitário Darcy Ribeiro – 70910-900, Brasília, DF
suzetev@unb.br

Mario Maciel
Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal
Universidade de Brasília
Instituto de Artes – Departamento de Artes Visuais
Campus Universitário Darcy Ribeiro – 70910-900, Brasília, DF
desenho@marel.pro.br

Abstract

Interactive virtual art

The interactivity presumes behavior action events exercised mutually between machines, between digital information and persons, between two or more persons, machines and digital information in real time. Nelson Max presented in Paris the first interactive landscape in 1983. The pioneer of scientific image was Ivan Sutherland, researcher of Massachusetts Institute of Technology (MIT). Another fundamental reference is Sonia Sheridan that invented a system where the user could modify the original image and visualize the result in real time. In Brazil, as well as in the outside, artists in assembly with scientists, see developing works computacionais with resorts of immersion and interatividade. Like this, in that search of new references, the text presents initially the main concepts about interactive virtual art and analyzes two important expositions: Emoção Art.Ficial 2.0 and Maior ou igual a 4D: computer art interactive.

1. Introdução

Pode-se dizer que as produções culturais realizadas com as máquinas tecnológicas de informação e de comunicação operam no núcleo da subjetividade humana (Guattari 2000). As considerações dessas dimensões maquínicas de subjetivação levou o teórico Félix Guattari a classificar os componentes que concorrem para a produção de subjetividades como primeiramente os componentes semiológicos significantes que se manifestam por meio da família, da educação, do meio ambiente e da arte, em segundo lugar como os elementos fabricados pela indústria da mídia e do cinema, e em terceiro, como as dimensões semiológicas a-significantes que colocam em jogo máquinas informacionais de signos, como as redes telemáticas que chegam a funcionar independentemente do humano.

As novas condições maquínicas que surgiram a partir dos anos 60 do século 20 possibilitaram o surgimento de um tipo de arte virtual interativa onde sua maior inserção está se dando no contexto técnico científico e no redesenho da sensibilidade do ser humano. Nesse sentido,

a questão que atualmente se impõe além da natureza da tecnologia é a da arte virtual interativa em relação ao público interessado pelas propostas apresentadas pelos artistas computacionais. Ou melhor, como vem se dando a invenção de novos universos de referência, na produção da arte virtual interativa e como ela vem sendo apresentada para o público?

Assim, para tentar responder estas questões, analisamos duas exposições internacionais, nas quais pudemos também participar como artistas e conferencistas, que ocorreram no ano de 2004, no Brasil, denominadas Emoção Art.Ficial 2.0: divergências tecnológicas, realizada em São Paulo e Maior ou igual a 4D: arte computacional interativa, ocorrida em Brasília.

2. Emoção Art.Ficial 2.0: divergências tecnológicas

Ocorrida no espaço do Itaú Cultural de São Paulo, com curadoria de Gilberto Prado e de Arlindo Machado, aproximou a arte interativa de um público seduzido não só pelo aspecto lúdico das interfaces computacionais

que possibilitava tocar a obra, manipular imagens, sentir espaços, mas também pelo conteúdo político, crítico e observador de cada um dos artistas convidados. A montagem da exposição foi feita de modo a expor cada proposta no seu próprio mundo e poética, incrustadas e compenetradas em sua própria linguagem.

A exposição foi pensada a partir de três conceitos. O primeiro incluía os trabalhos de crítica da presença massiva de elementos tecnológicos no mundo atual. O segundo abrangia obras mais politizadas para as quais a tecnologia é um meio condutor de crítica social e, finalmente, o terceiro reuniu as obras em que a tecnologia é utilizada como suporte para o desenvolvimento de novas formas de realidade, como os mundos de síntese colaborativos. Vale ressaltar que toda exposição em que a tecnologia computacional é interativa, onde o artista inventa interfaces de comunicação e escreve softwares originais, tem se caracterizado como experimental. Ou seja, o processo envolve a participação do artista durante o evento em curso. Isso quer dizer que muitas vezes o sistema inventado está sendo testado no momento em que a exposição começa.

2.1. Crítica a tecnologia e obras politizadas

No contexto que envolve o discurso político os destaques foram, por exemplo, o grupo Kowbotics Research da Alemanha e da Áustria apresentou uma instalação composta por duas máquinas que projetavam duas imagens, uma correspondendo ao banco de dados que pesquisaram sobre a cidade de São Paulo e um outro sobre Veneza. O trabalho de conteúdo político, envolveu pesquisa realizada pelos artistas e por profissionais dessas cidades, que compilaram dados e informações como número de habitantes, situação econômica, produção arquitetônica, imaginário cultural, entre outros, para averiguar as possibilidades da população de intervenção urbana e de real interferência em ambientes complexos como os centros urbanos. As projeções das cidades resultantes desse sistema vivo e complexo se modificavam em função dos dados reais transmitidos das cidades e apresentavam como resultado, para o público da exposição, imagens orgânicas como partículas que

se aglomeravam e mudavam de posição, sem cessar, acompanhadas de ruídos indecifráveis. Era a simulação das duas cidades que surgia nas imagens projetadas. O público podia ter a sensação de estar se deslocando, através da imagem, e visualizava, em alguns momentos, uma transmissão videográfica das cidades de São Paulo e Veneza, em tempo real. A instalação, de forma poética, traduziu os problemas das cidades agitadas que se tornaram problemáticas para a espécie humana. Citado por vários teóricos, como por exemplo, Cláudia Giannetti (2002) foi apresentado como um trabalho que além dos aspectos críticos inerentes, como sendo um modelo estético das novas relações entre a arte e a ciência.

Nesse contexto, destacamos também Minerva Cuevas, artista mexicana apresentou outro trabalho destacado como poética de cunho político para criticar a sociedade de consumo, propondo uma empresa fictícia denominado Mejor vida corp (MVC), realizado em 2003, com sede na torre latino-americana, prédio construído no centro da cidade do México. A idéia foi tentar ludibriar as regras do capitalismo a partir de métodos fraudulentos. Por exemplo, a empresa vende pela Internet etiquetas de produtos com valores menores do que disposto nas lojas e, ainda, credenciais falsas que permitem a compra de passagens mais baratas. O site apresenta uma diagramação que parece ter sido feita por alguma empresa que está iniciando um diálogo pela Internet.

Um outro trabalho a ser relatado, de conotação crítica, selecionado pelos curadores por questionar e criticar explicitamente a violência e a competição disseminada nas imagens dos jogos eletrônicos foi o que apresentamos, na exposição, denominado F69 gamearte. Esse trabalho foi exposto em console e procurou satirizar as narrativas competitivas de games, apresentando como personagem principal um insólito pênis eletrônico que lançava espermatozoides em robôs humanóides virtuais para tentar alcançar uma ciborg. Os ambientes virtuais são revestidos por imagens pornográficas e eróticas. Durante a exposição o visitante interagia enquanto outros aguardavam observando. F69 é uma obra resultado de pesquisa que envolve a aplicação de rudimentos da tecnologia de inteligência artificial em humanóides e

objetos virtuais.

2.2. Criação de mundos virtuais

Ainda na Emoção Art.Ficial 2.0: divergências tecnológicas outros trabalhos de artistas como Eduardo Kac, Christa Sommer, Diana Domingues e do grupo Christa Sommer e Laurent Mignonneau foram marcantes pois possibilitavam que pessoas conectadas a distância via Internet ou por meio de celulares pudessem intervir no espaço real da exposição e modificar ou de modo colaborativo criar o próprio sentido da obra, como co-autores dos artistas criadores de mundos artificiais.

Teleporting an unknow state, obra de 1994 e 96, do artista Eduardo Kac, foi uma instalação, num ambiente escuro, composta por uma árvore pequena e um computador cuja interface apresentava imagens de cidades tais como Paris, Roma e outras. Essas imagens, quando acionadas pelo público, possibilitavam emitir luzes para a planta, via Internet. Para os internautas duas webcams instaladas no ambiente mostravam a árvore que, na medida em que o site era acionado, recebia energia luminosa. Para o autor, essa foi uma experiência que procurou criar um ecossistema virtual coletivo. O público da instalação percebia a luz sendo projetada na planta e, mesmo sem interagir, estava visualizando em tempo real a luz que vinha dessas diferentes cidades. A telepresença decorrente do trabalho mostrou, metaforicamente, como interferir num outro espaço e, de certo modo, sugeriu uma maneira de modificar o real a grande distância.

Nesse contexto, os artistas Christa Sommer e Laurent Mignonneau, apresentaram a obra Verbarium, de 1999, que é um software cuja interface disponibilizada na Internet permite ao usuário criar uma imagem complexa, uma espécie de criatura virtual a partir do preenchimento de um formulário com mensagens de texto, base de código genético e de complexa forma tridimensional. A criatura criada a partir da interação do sistema com o usuário integrava um herbário virtual coletivo. Nesse trabalho, o verbo contido na frase é o elemento considerado pelo sistema para relacionar o código genético e a criatura computada.

Í'mito: zapping zone, obra de 2004 da artista Diana

Domingues e do grupo de novas tecnologias da Universidade de Caxias do Sul, foi uma instalação repleta de objetos e coisas que remetiam a mitos da cultura da mídia, tais como John Lennon, Marilyn Monroe, Gandhi e Che Guevara entre outros. O público ao entrar nesse espaço era envolvido pelo excesso. No centro, uma mesa continha objetos com códigos de barra que ao serem digitalizados mostravam as imagens dos mitos relativos aos objetos. O sistema computacional buscava, ainda, informações sobre os personagens na rede, em tempo real e mostrava um texto que complementava a informação imagética. Uma outra projeção mostrava em tempo real, imagens estereoscópicas tridimensionais que se fundiam e representavam objetos relacionados com os mitos. Códigos eram processados para interagir com um sistema de vida artificial, e assim, criar um mito com uma identidade própria.

Essa exposição mostrou que os artistas estão sempre atentos ao uso que a sociedade pode fazer da ciência e da tecnologia. Com crítica e contestação apresentaram propostas inventivas que cativaram os espectadores, despertando seus sentidos para outros caminhos diferentes da proposta puramente tecnicista.

3. Maior ou igual a 4D: arte computacional interativa

Já no Centro Cultural Banco do Brasil, de Brasília, foi realizada a exposição Maior ou igual a 4D: arte computacional interativa que, diferente da Emoção, não havia preocupações com conteúdo crítico ou político. Todavia as obras dispostas num espaço circular, em duas galerias, seguiam uma leitura de diálogo de aproximação com o público. A curadora da exposição Tânia Fraga definiu o espaço ampliando o conceito de instalação, onde geralmente o artista concebe e organiza isoladamente sua obra. As obras proporcionaram metáforas diversas complementadas pelas outras que se seguiam. Apresentaremos, a seguir, alguns trabalhos dessa exposição.

3.1. Aproximação entre arte, ciência e tecnologia

Uma importante característica dessa exposição está relacionada com os processos de criação dos artistas que são de universidades brasileiras que, pelo fato de congregarem diferentes áreas de conhecimento, contribuem para a formação de grupos interdisciplinares compostos por artistas, engenheiros, cientistas da computação interessados em ir além dos limites da realidade e da verdade, mesmo que delas saiam as primeiras inquietações.

Assim, Lygia Sabóia, artista da Universidade de Brasília, expôs uma obra não interativa, denominada Simetrias, elaborada a partir de equações matemáticas e implementada em linguagem de programação Lisp. As imagens bidimensionais geradas foram projetadas sobre um espelho circular d'água que refletia a imagem provocando um interessante movimento e reflexo. Arte e matemática de certo modo sempre se atraíram, aqui fica evidente que a parceria provoca no espectador lembranças de outras culturas que muito valorizaram a geometria na construção de seus espaços e de seus imaginários, como a cultura árabe.

Luiza Donatti Paraguai, da Unicamp, apresentou obra interativa que relaciona a arte e a mecatrônica na criação de roupas inteligentes. Durante a abertura da exposição uma atriz realizou uma performance com a obra, denominada Vesti: corpos afetivos. A roupa é composta por arcos, como se fossem bambolês, que se estreitam ou alargam ao redor do corpo na medida em que os sensores captam a aproximação do próximo. Vestis é uma interface que valoriza a presença do outro e do corpo vestido. A primeira apresentação do trabalho mostrou a primeira etapa do projeto, sendo que as próximas vão considerar aspectos do wearable na relação comunicacional com os participantes, como os batimentos cardíacos.

No mesmo ambiente foi apresentado o trabalho Vozes, pesquisa que coordenamos no departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília. Esse trabalho interativo teve como base estudos sobre arte e métodos computacionais de modelagem, animação, imersão e interações no espaço-tempo computacional, disponibiliza

o imaginário às diferentes e múltiplas manifestações sensoriais, permitindo que o usuário desse tipo de produção artística vivencie a autonomia, a liberdade, a experiência com a máquina, participe dos eventos, manipule os objetos, os espaços interiores e exteriores nos mundos virtuais. Os sistemas computacionais interativos em realidade virtual, veiculados tanto na rede mundial quanto em redes locais, são componentes fundamentais e estratégicos para o entendimento dessa era onde a hipersensibilidade se torna exacerbada pela ativação das novas extensões sensoriais proporcionadas pelas próteses computacionais Potencializando relações e contatos entre humanos e máquinas e entre os humanos por meio das máquinas. Busca tornar sensível mundos de pura síntese e levantar questões sobre a arte, o ciborg e a interação social no ciberespaço.

Rejane Cantoni e Daniela Kutschat apresentaram a Op_era, um projeto em andamento. Na exposição foi mostrada uma interface e uma luva digital que permitia o usuário interagir com uma imagem digital. O movimento da luva fazia com que a imagem girasse em torno do seu eixo. A imagem, uma equação matemática, parecia estar sendo desenhada constantemente.

4. Conclusão

Assim, nessas exposições, a arte virtual interativa encontrou mais do que espaços na produção cultural, pois reuniu saberes de diferentes áreas produzidos em universidades onde existe a interdisciplinaridade necessária a esses projetos artísticos. Pode-se dizer que a arte está se tornando a catalisadora de conhecimentos que envolvem a realidade virtual, a biologia, a mecatrônica e a psicologia. O público pode perceber que a interação e a troca de informação entre as pessoas no espaço virtual proporcionou a crítica de ideologias. Para alguns artistas, esse tipo de arte tem possibilitado marcar uma identidade e criticar o discurso dominante. Por exemplo, muitos se colocam contrários ao discurso mercadológico que é normalmente veiculado pelas redes de comunicação. Alguns chegam a praticar o ativismo para resistir à ideologia dominante do poder. Essa mesma postura pode ser observado nos trabalhos apresentados,

pois levantam a questão da cibersociedade de consumo. Os dois eventos marcaram a história da arte e tecnologia no Brasil, que começou com o artista plástico Waldemar Cordeiro, em São Paulo, nos anos 60. Desde então, apesar de toda parafernália e técnica que os artistas se envolveram, uma estética diferenciada, de nosso tempo, extrapola as barreiras do espaço tempo através dos sistemas computacionais, que levarão as informações, inclusive as artísticas, para o cotidiano coletivo com uma forma midiática jamais vista anteriormente.

5. Agradecimentos

Agradecemos o apoio da Universidade de Brasília/ Instituto de Artes, CNPq e FINATEC.

Referências

- Giannetti, Cláudia. 2002. Estética digital: sintopía del arte, la ciência y la tecnología. Barcelona: L'Angelot.
- Guattari, Félix. 2000. Caosmose: um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34.
- Fraga, Tânia et al. 2004. Maior ou igual a 4D: arte computacional interativa. Brasília: Centro Cultural banco do Brasil.
- Prado, Gilberto et al. 2004. Emoção Art.Ficial: divergências tecnológicas. São Paulo: Itaú Cultural.



Suzete Venturelli

Doutora em Artes e Ciências da Arte pela Université Pantheon Sorbonne-Paris 1, França. Sua linha de pesquisa relaciona a arte e a tecnologia na criação de instalações artísticas, games e webarte.



Mario Maciel

Mestre em Arte pela Universidade de Brasília, Departamento de Artes Visuais, 2004. Sua linha de pesquisa relaciona a arte e a tecnologia na criação de jogos eletrônicos e instalações artísticas.