



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA E
SOCIEDADE**

VENISE PASCHOAL DE MELO

**ARTEMÍDIA: UM OLHAR SOBRE A ARTE CONTEMPORÂNEA E
SUAS RELAÇÕES SOCIAIS QUANDO VISTA A PARTIR DO
CONTEXTO DO JOGO**

TESE DE DOUTORADO

**CURITIBA
2017**

VENISE PASCHOAL DE MELO

**ARTEMÍDIA: UM OLHAR SOBRE A ARTE CONTEMPORÂNEA E
SUAS RELAÇÕES SOCIAIS QUANDO VISTA A PARTIR DO
CONTEXTO DO JOGO**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de “Doutora em Tecnologia” - Área de Concentração: Mediações e Cultura.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Martha Silveira

**CURITIBA
2017**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

M528a
2017 Melo, Venise Paschoal de
 Artemídia : um olhar sobre a arte contemporânea e suas relações sociais quando vista a partir do contexto do jogo / Venise Paschoal de Melo.-- 2017.
 180 f. : il. ; 30 cm

 Tese (Doutorado) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Curitiba, 2017
 Bibliografia: f. 172-180

 1. Arte moderna – Séc. XX. 2. Arte – apreciação. 3. Arte – Crítica e interpretação. 4. Arte e tecnologia – Crítica e interpretação. 5. Jogos. 6. Tecnologia – Teses. I. Silveira, Luciana Martha. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade. III. Título.

CDD: Ed. 22 – 600

Biblioteca Central da UTFPR, Câmpus Curitiba

TERMO DE APROVAÇÃO DE TESE Nº 49

A Tese de Doutorado intitulada **Artemídia: Um olhar sobre a arte contemporânea e suas relações sociais quando vista a partir do contexto do jogo**, defendida em sessão pública pelo(a) candidato(a) **Venise Paschoal de Melo** no dia **05 de maio de 2017**, foi julgada para obtenção do título de Doutor em Tecnologia e Sociedade, Área de Concentração – Tecnologia e Sociedade, Linha de Pesquisa – Mediações e Cultura e aprovada em sua forma final, pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade.

Prof^a. Dr^a. Marilda Lopes Pínheiro Queluz - (UTFPR)
Prof. Dr. Artur Correia de Freitas - (Unespar)
Prof. Dr. Luís Carlos dos Santos - (UFPR)
Prof^a. Dr^a. Luciana Martha Silveira - (UTFPR) *Orientadora*

Visto da coordenação:

Prof^a. Dr^a. Nanci Stancki da Luz
Coordenadora do PPGTE

Para Cleison Reinhardt,
meu porto seguro.

Para Andria,
meu filho, minha pequena estrela de
amor e luz que esteve só de passagem.

Para Giam,
meu irmão que partiu cedo demais,
na certeza de sua felicidade diante de
minhas realizações.

AGRADECIMENTOS

Profunda gratidão ao meu marido, amigo e esteio de todas as horas, Cleison Reinhardt. Agradeço por seu amor, luz, força, amparo e apoio no decorrer da vida e durante a produção desta pesquisa. Obrigada por me fazer continuar a acreditar.

Aos meus pais, Paulo Cezar de Melo e Ana Maria Paschoal de Melo, que sempre acreditaram.

As queridas amigas Glaucia Franck e Luciana Fisher que me trouxeram muita luz.

Minhas irmãs, Desirée e Ana Paula, pelo encorajamento, energias positivas e pelo apoio à tranquilidade dos dias vividos e experienciados em Curitiba.

A pequena Alice, Luciana e Ricardo, que deixaram meu caminho mais leve.

A querida tia Eliane Paschoal da Silva pela sua preocupação, carinho e incentivo.

Às amoras, Clarinha e Maria Eduarda, pelo grude, calor e amor incondicional.

Agradeço a Márcia Albuquerque, que me mostrou a possibilidade de um novo caminho iluminado, e por seu fundamental apoio no processo de reestabelecimento de minhas forças para esta importante jornada.

À Luciana Martha Silveira, minha orientadora, pela oportunidade para obter mais conhecimento, pelas longas conversas, troca de experiências e novos modos de ver a arte.

À Nanci Stancki, coordenadora do PPGTE, que mesmo à distância, não mediu esforços para me auxiliar e apoiar em todos os contratempos que surgiram ao longo desta caminhada.

"We can be Heroes, just for one day"
(David Bowie)

RESUMO

MELO, Venise Paschoal de. **Artemídia**: um olhar sobre a arte contemporânea e suas relações sociais quando vista a partir do contexto do jogo. 2017. 180 f. Tese de doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

Esta tese apresenta estudos sobre a arte contemporânea inserida nas tecnologias, denominada Artemídia, e suas possíveis correspondências com o contexto do jogo. Embasados em uma metodologia de investigação teórico-bibliográfica, na preocupação de entender e evidenciar nesta trajetória, as possibilidades e os tipos de interações sociais que ocorrem durante a participação do espectador nesta referida proposição artística, buscamos articular, de modo interdisciplinar, conceitos e teorias que envolvem arte, tecnologia e sociedade. Para isso, na observação de diversas instalações artísticas em suas formas de interação, identificamos e analisamos alguns parâmetros que contribuíram para a produção desta associação entre arte, jogo e sociabilidade, dentre eles, olhamos com mais proximidade para as circunstâncias da abertura à participação e interação do sujeito na obra de arte, bem como deslocamento da mesma para os centros urbanos; além disso, foi examinada sua vocação à interatividade quando mediada pelos artefatos tecnológicos, fator que abriu passagem para perceber e considerar a provocação para um olhar de encantamento e fascínio em determinados participantes, observamos também as possibilidades de ampliação das percepções e estímulo às sensações de sinestesia, além de analisar mais a fundo os conceitos contextuais do jogo. Desta maneira, explanamos sobre a Artemídia, suas relações com as tecnologias e seus aspectos voltados para a brincadeira, diversão e entretenimento, o que evidenciou sua capacidade de produção de estímulos, tanto para as interações sociais quanto na motivação de mudanças de comportamento dos sujeitos. Deste modo, consideramos que as possíveis correspondências entre o jogo e a Artemídia, bem como suas formas de interação e mediação, podem constituir um estado de transformação social e produção de socialidade.

Palavras-Chave: Arte. Tecnologia. Jogo. Mediação. Interação. Socialidade.

ABSTRACT

MELO, Venise Paschoal de. **Media Art**: the social aspects of contemporary art in a game context. 2017. 180 f. *Thesis* - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

This thesis presents studies about contemporary art embedded in recent technologies, denominated as Media Art, and their possible relations with the game context. Based on a theoretical bibliographic research methodology, to understand and evidence in this trajectory, social interactions possibilities that occur during the spectator participation in this referred artistic proposition, we articulate, in interdisciplinary way, concepts and theories that involve art, technology and society. For this, from the observation of the artistic installations and their interaction forms, we identified and analyzed some parameters that contributed to the production of this association between art, game and sociability, so we look more closely at the openness circumstances of the art participation and their interaction to the subject, and to displacement of the Media Art to the urban centers were also seen; moreover, its vocation to interactivity was examined when mediated by technological artifacts, the reason that made us to perceive and consider a look of enchantment and fascination in certain participants, was also observed synesthesia as possibilities of expanding perceptions and stimulating feelings, as well as analyzed deeply the game contextual concepts. In this way, we explain about Media Art, their relation with technologies and aspects that with involve play, fun and entertainment, whose motivation ability was demonstrated both for social interactions and for the instigation of subjects' behavior changes. Therefore, we consider that the possible matches between the game and Media Art, including their forms of interaction and mediation, constitute in some kind of social transformation and sociality production.

Keywords: Art. Technology. Game. Mediation. Interaction. Sociality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - OP_ERA: Sonic Dimension (2005) , Kutschat e Cantoni.....	38
Figura 2 - OP_ERA: Sonic Dimension (2005) , Kutschat e Cantoni.....	39
Figura 3 - Fonte (1917) , Marcel Duchamp.	41
Figura 4 – Porta-garrafas (1914) , Marcel Duchamp.	41
Figura 5 - Roda de Bicicleta (1913) , Marcel Duchamp.	42
Figura 6 - A Grande Imagem de Vidro (1923) , Marcel Duchamp.	42
Figura 7 - Objetos Laboratório (2013) , Coletivo Gambiologia.....	50
Figura 8 - Armadura Gambiológica (2008) , Coletivo Gambiologia.	50
Figura 9 - Farnesinha Segunda e Farnásio Jr (2011) , Coletivo Gambiologia.	51
Figura 10 - Workshop Festival Saci - MG (2012) , Coletivo Gambiologia.....	51
Figura 11 - The Pool (2008) , Jen Lewin.....	54
Figura 12- The Pool (2008) , Jen Lewin.....	55
Figura 13 - The Pool (2008) , Jen Lewin.....	55
Figura 14 - The Pool (2008) , Jen Lewin.....	56
Figura 15 - The Pool (2008) , Jen Lewin.....	56
Figura 16 - Propaganda The Pool (2014) , Lisboa.	57
Figura 17 - Propaganda The Pool (2014) , Lisboa.	58
Figura 18 - The Pool (2014) , Centro Comercial Colombo - Lisboa.	58
Figura 19 - 1.200 Sacos de Carvão (1938) , Marcel Duchamp.	62
Figura 20 - Solar Pink Pong (2015) , Coletivo Assocreation.....	66
Figura 21 - Solar Pink Pong (2015) , Coletivo Assocreation.....	67
Figura 22 - Solar Pink Pong (2015) , Coletivo Assocreation.....	67
Figura 23 - Light Graffiti (2016) , Floating Pictures.....	68
Figura 24 - Light Graffiti (2016) , Floating Pictures.....	69
Figura 25 - Light Graffiti (2016) , Floating Pictures.....	69
Figura 26 - IJO: Dance para dizer quem você é (2015) , Vitor Freire.....	70
Figura 27 – Quadro nº3 – Os diferentes tipos de interatividade por Lévy (1999)	80
Figura 28 - Luzes Relacionais (2010) , Ernesto Klar.	86
Figura 29 - Luzes Relacionais (2010) , Ernesto Klar.	87
Figura 30 - Luzes Relacionais (2010) , Ernesto Klar.	88

Figura 31 - Luzes Relacionais (2010) , Ernesto Klar.	89
Figura 32 – Osmose (1995) , Char Davies.	96
Figura 33 - Osmose (1995) , Char Davies.	97
Figura 34 - Osmose (1995) , Char Davies.	99
Figura 35 - Proun Room (1923) , El Lissitzky.	105
Figura 36 - Milha de Fio (1942) , Marcel Duchamp.	106
Figura 37 - Virtual Ground (2010) , Andrew Hieronymi.	115
Figura 38 - Virtual Ground (2010) , Andrew Hieronymi.	115
Figura 39 - Augmented Shadow (2010) , Joon Y. Moon.	116
Figura 40 - Augmented Shadow (2010) , Joon Y. Moon.	117
Figura 41 - Augmented Shadow (2010) , Joon Y. Moon.	118
Figura 42 - Skinstrument (2009) , Daan Brinckmann.	119
Figura 43 - Skinstrument (2009) , Daan Brinckmann.	120
Figura 44 – Quadro I – Divisão dos jogos por Caillois (1999)	130

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 CONSIDERAÇÕES SOBRE ARTE & TECNOLOGIA	20
1.1 A tecnologia em múltiplas visões.....	21
1.2 Sobre as nomeações da Arte & Tecnologia.....	28
2 ARTE ABERTA, PÚBLICA E INTERATIVA	36
2.1 A Obra de arte aberta e suas relações sociais	37
2.2 Arte deslocada para os centros urbanos.....	54
2.3 Compreendendo a arte interativa	74
3 UM BREVE RECORTE SOBRE A ARTEMÍDIA	85
3.1 Um olhar de encantamento e magia sobre as tecnologias	86
3.1.1 As Exposições Universais: espetáculo, fetiche e proximidade.....	90
3.2 Arte e ampliação da percepção: experiência sensorial e sinestésica.....	96
3.2.1 Instalação Artística: a estética do espaço-tempo.....	101
3.3 Aspectos sociais da diversão, distração e jogo.....	114
3.3.1 Compreensão do conceito de jogo	125
4 O VALOR SOCIAL DO JOGO E DA ARTE.....	138
4.1 Um olhar crítico sobre uma possível apropriação do contexto do jogo pelas tecnologias contemporâneas	139
4.2 Processos de mediação, recepção e socialização da Artemídia	145
4.3 Recepção e mediação cultural sob o olhar de Williams e Martín-Barbero	148
CONSIDERAÇÕES FINAIS	159
REFERÊNCIAS.....	172

INTRODUÇÃO

Originária de uma inquietude pessoal a respeito das relações entre *Arte & Tecnologia*, esta pesquisa é resultado de uma trajetória que passou por diversas transformações e mudanças de pontos de vista. Inicialmente, o foco fundamental deste trabalho se baseava na essencial preocupação em compreender as ligações entre a arte inserida nas tecnologias e seus aspectos de entretenimento.

Após intensas leituras proporcionadas pela vivência no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia- PPGTE/UTFPR caminhamos por uma longa jornada na articulação de ideias e posicionamentos críticos acerca da arte contemporânea, e principalmente, sobre as teorias que investigam as perspectivas das tecnologias atuais. Nesta trajetória, tivemos a oportunidade de conhecer teorias de diversos autores, tais como: Karl Marx, Anthony Giddens, Walter Benjamin, Raymond Williams, Jesús Martín-Barbero, Néstor García Canclini, entre tantos outros, que nos fizeram pensar criticamente sobre as tecnologias em um cenário social e político, além de observar atentamente diversas questões a respeito das articulações, manipulações e determinismos voltados para a política de hegemonia cultural.

Porém, talvez devido à nossa impulsividade em querer buscar respostas para o “problema” da arte tecnológica associado à caótica sociedade de consumo do século XXI, uma vez mergulhados nas articulações dos mencionados autores, mesmo com a intenção de apenas compreender tal contexto, fomos impulsionados a escrever de modo crítico, ácido, direto, e nossa pesquisa parcial resultou em um texto inserido em ideais um tanto radicais e utópicos.

Como parte do processo da pesquisa acadêmica, no instante em que tal radicalismo foi evidenciado, tomamos a dura decisão de reformular nossas perguntas sobre as contribuições deste trabalho. Inspirando-nos no pensamento do autor Jesús Martín-Barbero (2004), cujas argumentações sobre os modos de recepção cultural nos coloca diante da necessidade de um deslocamento de observação, a fim de repensar “o local de onde formulamos nossas perguntas”, propomos a nós mesmos a experiência de quase “inverter” nosso olhar sobre os

questionamentos anteriores, resultando em um outro recorte sobre o mesmo problema.

Desta maneira, se anteriormente nossa preocupação era responder, de forma geral, se a arte de certo modo, estava direcionada a um determinado entretenimento e ao consumo banalizado no século XXI, ou, ao invés de advertirmos crítica e radicalmente para uma arte que, aparentemente, vem se transformando em “entretenimento”, decidimos alterar o direcionamento de nossas reflexões e então, deslocamos nossa percepção para a compreensão de um tipo de *arte que, supostamente, poderia utilizar elementos contextuais do jogo para gerar uma maior proximidade e diálogo com o público, proporcionando interação social e momentos de socialização.*

Foi a partir desta nova forma de análise, que embarcamos em uma jornada transformada, e nos levou a compreender uma “outra” face da arte relacionada com as tecnologias, na qual conseguimos entender outros fatos, tão políticos e críticos quanto a pesquisa inicial.

Em um panorama global, é importante pensar que, a introdução de novos processos tecnológicos, pautados na valorização da eletrônica e do digital, vem reconfigurando o sistema econômico, cultural e social contemporâneo, o que rapidamente, vem transformando diversos fatores da vida e da rotina cotidiana dos sujeitos na atualidade. Neste contexto, podemos ver a importância do papel dos computadores, tablets, celulares, e outros aparelhos, além das redes interconectadas, a velocidade e variações do fluxo de informações no mundo globalizado, e o modo como os sujeitos contemporâneos se comportam diante deste cenário.

Estas relações culturais de nossa época vêm se estabelecendo através de complexas intercambialidades entre as mais diversas perspectivas, dentre elas as sociais, econômicas e políticas, e a arte contemporânea, quando inserida em tais tecnologias, pode ser definida através dos mesmos processos de reconfiguração na qual se encontra a sociedade. É neste sentido, de intensas transformações sociais, causadas pela supervalorização das tecnologias, que podemos verificar o remodelamento de nossa produção artística.

Este panorama pode ser constatado por meio de inúmeras obras, cuja produção é realizada a partir dos sistemas eletrônico-digitais e do uso dos recursos dos fluxos de informação virtual, resultando em propostas artísticas exibidas sob a forma de ambientes virtuais simulados e em interfaces gráficas interativas.

É também, através destas circunstâncias, do uso das tecnologias digitais, que permite as possibilidades de ampliação dos modos de participação do espectador nos processos de interação digital, gerando na arte características semelhantes ao jogo, deixando mais evidente as aproximações da arte contemporânea com o entretenimento.

Neste contexto, acreditamos ser necessário pensar sobre a incidência de certa “abertura” da obra de arte, produzida a partir das tecnologias digitais e eletrônicas, analisando sua condição interativa e a ocupação de novos espaços, identificando a relação do sujeito que frui, experiencia e participa, para então, compreender nesta trama, as formas de recepção e mediação cultural e social estimuladas por meio da Arte & Tecnologia.

De modo mais específico, esta pesquisa propõe um recorte sobre os diálogos e interação entre artista-obra-participante, a fim de entender, com mais profundidade o comportamento do espectador e seus modos de recepção durante a fruição da obra de arte contemporânea inserida nas tecnologias, e ainda, se dispõe, a expor as potencialidades desta arte em instigar comportamentos sociais, através da forma de atuação solicitada por meio de seus ambientes interativos.

Portanto, o objeto desta pesquisa é a obra de arte contemporânea mediada por artefatos tecnológicos, constituída por dados numéricos computacionais, produzida a partir da apropriação e hibridização com outras linguagens, como o vídeo, a fotografia, desenhos, sons, textos, etc., que vem proporcionando uma abertura em tempo real ao espectador, transformando-o em participante e, consequentemente modificando, tanto os modos de produção, como também as formas de experimentação e fruição do objeto artístico.

O objetivo específico desta tese é a análise desta forma de arte contemporânea e suas articulações sociais quando vista a partir das relações contextuais do jogo. Ao estabelecermos uma associação entre os conceitos de jogo

e os encadeamentos de mediação das tecnologias na arte, que permitem a ampliação de diversos elementos lúdicos interativos e abertos, podemos supor que, a arte contemporânea, quando inserida no contexto das tecnologias digitais-eletrônicas, incorpora, subjetivamente, certa produção de socialidade e pode instigar formas de comportamento do sujeito no âmbito social.

Sendo assim, este trabalho evidencia alguns parâmetros que foram se tornando evidentes durante a nossa observação da *Arte & Tecnologia*. Por meio de um recorte e proximidade sobre alguns elementos que se revelam neste tipo de arte, tais como o encantamento, o fetiche tecnológico, a distração, a percepção ampliada, a abertura para os novos espaços e novos modos de fruição, se tornou relevante olhar para as potencialidades motivacionais e perceptivas do jogo, que ocorrem por meio das condições de interação e mediação, e que parece como um indício constantemente na arte contemporânea.

Diante destes elementos, que percorrem e se entrelaçam em todo o percurso deste texto, acreditamos importante destacar, que diante destas ricas conexões interdisciplinares e transversais, aparentes nos entrecruzamentos, sobreposições e mesclas destes determinados conceitos, contextos e argumentações propostos, a construção textual desta tese foi organizada, dentro de uma possibilidade de leitura, e se faz necessário informar ao leitor que, provavelmente, há outras alternativas para novas organizações sobre o mesmo, uma vez que não estamos pautados em uma estrutura que se fecha sobre seus fatores cronológicos e temporais, mas que se abre para novas articulações e demonstrações de outros parâmetros para a entender a arte contemporânea.

Por conseguinte, esta pesquisa se organiza na seguinte trajetória:

O Capítulo 1 se direciona a uma busca por definições de conceitos acerca da própria tecnologia e ainda reflete sobre as novas terminologias empregadas na arte em questão. Assim, temos um discurso estruturado de modo que o leitor possa compreender sobre qual o conceito de tecnologia estamos nos referindo no decorrer deste trabalho, bem como, possa identificar justificativas para as novas nomenclaturas aplicadas sobre a arte, especialmente sobre aquela que se relaciona com as tecnologias contemporâneas.

Já o capítulo 2 foi segmentado nas seguintes etapas: (1) Breve apresentação da discussão sobre os processos da abertura da obra de arte, transitando entre os argumentos de Umberto Eco a respeito da “Obra Aberta” (1991), os propósitos artísticos de Marcel Duchamp ao questionar a obra de arte tradicional, bem como compreender as ações do Manifesto da Internacional Situacionista na década de 1960, que pensou no uso do espaço público como uma forma de proximidade da arte com a vida; (2) Apresentação do deslocamento das obras para os espaços públicos, abertos e urbanos, enfatizando a arte que sai dos museus tradicionais e se desloca para os espaços públicos, voltando-se especialmente para o entendimento da arte que se insere diretamente no cotidiano urbano e atrai o público de outra maneira. Olhando de modo específico para a importância da arte interativa, concebida como instalações multimídia, arte eletrônica entre outras, quando deslocada para os espaços públicos, amplia seu caráter de aproximação social; (3) Breves considerações sobre a obra de arte interativa, na intenção de assimilar sua formação estética e espacial, além de buscar definições para seu modo de atuação. Neste contexto, importantes autores nos auxiliam a pensar sobre os modos de interação na arte, bem como entender o sentido de abertura a partir das tecnologias contemporâneas. O objetivo deste capítulo é de situar o leitor a respeito do objeto de pesquisa em si: o da arte contemporânea inserida nas tecnologias, levando-o a apreender as bases de seu processo de abertura, os modos de participação e proximidade do público, bem como discernir os tipos de interatividade possibilitados nesta produção artística.

O capítulo 3 se insere na observação da Artemídia, na localização e apreensão de alguns de seus parâmetros, tais como: (1) O encantamento e êxtase sobre a arte interativa estimulados pelos efeitos das tecnologias; (2) A potencialização da percepção e dos modos de experienciar tais proposições artísticas e (3) A aproximação da Artemídia com o jogo, entretenimento e distração.

Neste capítulo, propomos um olhar mais atento às condições das relações da arte com as tecnologias recentes, aquelas que utilizam das linguagens eletrônico-computacionais. Desta maneira, “Um olhar de encantamento e magia sobre as tecnologias” apresenta a reflexão sobre determinadas reações despertadas nos participantes, tais como: encantamento, maravilhamento, êxtase e fetiche

provocados pelos efeitos. Para tal, ponderamos sobre o olhar de Walter Benjamin (1935/2006), quando se volta para as transformações ocorridas no desenvolvimento da modernização e tecnização de Paris no século XIX, e avista as mudanças sociais ocorridas a partir de um estudo sobre as Exposições Universais, apontado como um dos primeiros eventos que envolvem o uso das tecnologias para a atração de um grande público. Pensar na atualização destas observações benjaminianas, a respeito do furor e êxtase causados pelas tecnologias é o que motiva parte deste capítulo.

A seção denominada “Arte e ampliação da percepção: experiência sensorial e sinestésica” se volta para o estudo das instalações artísticas que propõem a inserção do público em sua centralidade e estimulam certa ampliação de suas faculdades perceptivas. É alvo deste momento textual, a compreensão das potencialidades dos ambientes imersivos, uma vez inseridos nas tecnologias contemporâneas, no estímulo da sensorialidade dos participantes.

A última parte do terceiro capítulo se volta para a discussão dos “Aspectos sociais da diversão, distração e jogo”, dado que a interatividade transforma a arte em vivência e experiência e dá ao chamado interator um papel semelhante ao de “jogador”, o objetivo aqui é buscar e analisar evidências, através das teorias e conceitos do “jogo” e de atividades correlatas, tais como diversão e entretenimento, de suas conexões com a Artemídia. Para tal, nos aprofundaremos em conceitos proferidos por autores como Huizinga (1990), Caillois (1990) e Gadamer (2007), que argumentam sobre as características e importância do espaço do jogo em nossa sociedade.

Já no capítulo 4, os valores sociais são abordados, pensando no cenário da Artemídia apresentado nos capítulos anteriores, especialmente na condição do jogo e seus estímulos às interações sociais. Acreditando que, as obras aqui mencionadas, além de colaborar com a proximidade do participante, podem transformar e ampliar sua percepção, além de gerar neste, estímulos e instigar tipos de comportamentos. A partir deste ponto de vista, nos voltamos para as reflexões de Bourriaud (2009), que aponta a importância da arte como um modo de produção de socialidade, apresentamos também o discurso de Canclini (2012), que fundamenta a compreensão de novas articulações sociais da arte e da tecnologia na

contemporaneidade, além de expor os argumentos de Williams (1979) e Martín-Barbero (1989), sobre os modos de recepção e mediação cultural. Portanto, este capítulo final pretende argumentar sobre a importância do papel da arte e suas articulações com a sociedade, bem como apontar as amplas possibilidades de apropriação cultural das tecnologias, uma vez assimiladas como produto e ao mesmo tempo produtoras de novos comportamentos e sensibilidades, além de proporcionar um olhar para os sujeitos interatores das obras de Artemídia, como parte importante das trocas simbólicas e sociais.

É significativo salientar que, esta pesquisa é embasada em uma metodologia de investigação teórico-bibliográfica, além de nos valermos também da leitura de imagens, filmes e obras artísticas. Acreditando ser imprescindível a associação dos argumentos teóricos aos aspectos práticos de observação da arte a qual nos referimos, exibimos assim, no decorrer do corpo do trabalho, diversas imagens de propostas artísticas, que contribuíram para nosso desenvolvimento reflexivo.

Neste contexto, nos parece relevante mencionar que, os referidos trabalhos artísticos apresentados partem da descrição de um “olhar de participante”, cuja finalidade é a de obter uma breve compreensão dos estímulos provocados pelas proposições interativas sobre um determinado interator. Desta maneira, é necessário falar que, a escolha destas foi pautada em experiências pessoais, e desta maneira, a descrição e relatos dos tipos de participação estão embasados na averiguação dos processos de interação e mediação propostos pelas mesmas, em vista disso, mostramos aqui, algumas das muitas possibilidades de experiência sobre os objetos instalativos. Essa descrição dos objetos artísticos é voltada para a particularidade de um recorte inserido nas mais diversas probabilidades, assim, estas percepções reveladas são apenas proposições de um olhar dentre os muitos possíveis.

Salientamos ainda, que realizamos um levantamento e consulta de diversas documentações a respeito destas referidas obras, tais como textos, artigos, releases, bem como imagens, vídeos e relatos de outros participantes, na tentativa de assegurar, tanto a manutenção de seus argumentos estéticos, quanto da apreensão de seus processos de interação.

1 CONSIDERAÇÕES SOBRE ARTE & TECNOLOGIA

Desde o final do século XX até os tempos atuais, com o aumento do uso e das possibilidades dos aparatos tecnológicos, presenciamos gradativamente uma transformação do estado da arte contemporânea no seu modo de produção, exibição ou fruição. Neste aspecto, com a aplicação cada vez mais frequente de equipamentos tecnológicos, para auxiliar seu processo criativo, diversos artistas vêm se apropriando da mediação dos sistemas eletrônico-digitais, para a concepção de propostas que aderem à forma de ambientes virtuais e interfaces gráficas interativas.

Ao lançarmos um olhar inicial sobre a *Arte & Tecnologia*, para as obras, seus modos de interatividade e mediação, nos deparamos com as seguintes indagações: quando falamos sobre *Arte & Tecnologia*, sobre qual tecnologia estamos nos referindo? Basta apenas incluirmos a arte no contexto histórico de nosso tempo contemporâneo para que isto se esclareça? Ou ainda: ao refletirmos e buscarmos referenciais teóricos a respeito, nos deparamos com inúmeras formas de descrever e nomear estes trabalhos artísticos, mas, o que pretendem as múltiplas terminologias, utilizadas por determinados críticos, artistas, historiadores, para referenciar este tipo de arte? E por fim, indagamos ainda: Qual conceito e denominação que devemos adotar para a abordagem desta arte em nossa tese?

Para tais esclarecimentos, acreditamos ser de fundamental importância, compreendermos os conceitos de tecnologia, na importante averiguação e distinção entre mediação e artefato tecnológico, bem como tomar conhecimento de outros termos que se associam à mesma; e em um segundo momento, olharemos, mais atentamente, para algumas das múltiplas nomeações aplicadas para a *Arte & Tecnologia*, empregadas por críticos, historiadores e artistas, tais como, *Artemídia*, *Arte Tecnológica*, *Arte computacional*, entre outras, o que nos traz a necessidade de um maior entendimento sobre seus usos, seja na forma de classificar e catalogar os modos de produção artísticos realizados na contemporaneidade, ou na finalidade de gerar distinções de tais obras daquelas inseridas em um contexto tradicional, como a pintura ou a escultura.

Apresentamos assim, uma breve reflexão sobre nomeações e conceitos que envolvem a *Arte & Tecnologia*. Para tanto, foi analisada uma gama de conceitos e significações das palavras em questão, através de um leque de acepções e discussões cercadas por pensamentos históricos, sociológicos e culturais, embasados no ponto de vista de autores como Raymond Williams (2007), Álvaro Vieira Pinto (2005), Gama (1986), Arlindo Machado (2005), Cláudia Gianetti (2006), dentre outros.

1.1 A tecnologia em múltiplas visões

Segundo Williams (2007), em seu processo de definição histórica da palavra *tecnologia*, nos apresenta um olhar sobre o termo *technology*, que é proveniente de *tekhnologia* do grego e *tecnologia*, do latim moderno, e que começou a ser utilizada a fim de descrever o estudo sistemático sobre as artes ou para classificar um tipo de arte específica. Portanto, o sufixo grego aplicado em tecnologia, *tekhnē*, é um termo muito abrangente, que poderia ser traduzido como “arte”, pois em sua origem, se referia aos tipos de habilidade e destreza que um especialista devia ter para produzir qualquer artefato. Através desta habilidade, era demonstrado algum tipo de conhecimento, para tanto, o termo utilizado como tecnologia, poderia ser encarado como a significação da capacidade de produção de algo.

Partindo para esta compreensão, Williams (2007) nos propõe a assimilação da palavra *Art*, que é usada na forma inglesa desde o século XIII, proveniente da língua francesa antiga e da latina *artem*, e que em seu significado mais amplo consiste na representação de *habilidades*. Por isso, é justificado seu uso até o século XVIII como palavra análoga à ciência e tecnologia. A “Arte” então era validada como qualquer atividade que exigia um tipo de conhecimento e que envolvia um tipo de aptidão embasada em um aprendizado.

Esta afirmativa pode ser vista, especialmente em Aristóteles, que pensava na arte como a capacidade de produzir algo. No conceito grego de *téchne*, estava subentendido o fazer da medicina, da olaria, da arquitetura, entre tantos. Portanto, a *arte* era vista como um conjunto de capacidades e habilidades. Neste aspecto Aristóteles (1992, p. 143) pensava que, “toda arte visa à geração e se ocupa em

inventar e em considerar as maneiras de produzir alguma coisa” ou ainda: “a arte é uma disposição que se ocupa de produzir envolvendo reto raciocínio” (ARISTÓTELES, 1992, p. 144). A *arte*, deste modo, era associada à tecnologia por se relacionar com a apropriação de conhecimento e sabedoria prática, um modo de atuação do sujeito sobre o mundo, com a rica finalidade de materialização do saber e transformação de sua realidade. Neste aspecto, a *arte* era entendida como um trabalho ou ofício, e havia nesta conjuntura, uma estreita ligação com o apoderamento de técnicas.

Historicamente, a distinção entre arte, ciência/tecnologia, caracterizadas como áreas opostas, vai ocorrer somente em meados do século XIX, no momento em que o sentido de *arte* se volta para as produções práticas e manuais, enquanto a ciência se volta especificamente para as questões teóricas de base intelectuais.

É importante ressaltarmos aqui que, esta diferenciação nos tempos atuais pode ser vista como um fato relativo, conforme Peter Weibel (1998) nos mostra, visto que podemos discernir a ciência como um processo metodológico, logo sua associação com a arte se torna eficaz, pois, para o autor, ambas são pautadas em métodos:

Nossa primeira reivindicação consiste em que a arte e ciência só podem ser comparadas de forma razoável se aceitarmos que ambas são métodos. Isso não quer dizer que afirmamos que ambas têm os mesmos métodos. Somente desejamos afirmar que ambas tem uma perspectiva metodológica, inclusive se os seus métodos são ou podem ser diferentes. (WEIBEL apud GIANETTI, 2006, p. 22)

Portanto, arte, ciência e tecnologia, ainda hoje estão diretamente associadas, devido às suas formas de produção, que partem geralmente de aplicações de métodos e técnicas. Neste mesmo discurso, cabe uma ampliação desta discussão para as generalizações dos usos dos termos *técnica* e *tecnologia*.

Percebemos que, de forma difusa, o emprego das palavras *técnica* e *tecnologia*, na maioria das vezes, é realizada como sinônimos, e justamente neste ponto de vista Gama (1986) nos ajuda a entender a complexidade de seu uso. Para o referido autor, a palavra “tecnologia” está envolta por um vasto rastro cultural e histórico. No seu aspecto semântico, aparece em diversas línguas com os mais

variados significados, por exemplo: na língua inglesa a palavra “tecnologia” pode significar técnica, na nossa língua materna portuguesa, em um primeiro momento, “tecnologia” era aceita também como técnica, porém ao longo do tempo aderiu aos diversos outros significados possíveis, dentre eles: ciência relacionada ao trabalho, ciência aplicada ou aplicação de ciência. Já na língua francesa, o emprego da palavra “tecnologia” transformada em diferentes períodos históricos era, ora entendida como técnica, ora ciência e por vezes a subordinação da técnica à ciência. Na Alemanha a palavra “tecnologia” é entendida como ciência.

Ruy Gama (1986), inserido neste complexo campo da tecnologia, tenta nos apontar objetivamente uma definição, na qual nos alerta que tecnologia não deve ser vista como um objeto, artefato ou recurso, e sim como o estudo sistemático dos instrumentos, procedimentos e métodos que se empregam nas diversas áreas que se inserem as técnicas. Para o autor, a tecnologia deve ser vista como uma disciplina, nascida da ciência aplicada, é um modo de aplicação de métodos das ciências (GAMA,1986, p. 163), ou de modo mais claro, a tecnologia pode ser definida como o estudo científico da técnica, com a fundamental preocupação com o avanço do saber-fazer-técnico. Neste pensamento, historicamente, na segunda metade do século XIX, a tecnologia aparece como uma disciplina, na qual são estudados e sistematizados os processos técnicos.

Voltando ao ponto de vista de Williams (2007) sobre tecnologia, é classificado como *técnica*, a construção de algo ou o uso de um método específico, ou seja, pode ser entendida como um conjunto de regras para se fazer algo. Nestes aspectos, estão compreendidos habilidades e modos de transmissão de conhecimento sobre determinada produção; e *tecnologia* é definida como um sistema desses meios e métodos, nestes sistemas estão inseridos os estudos de instrumentos, ferramentas e máquinas empregadas como técnicas, na formulação de modos de aplicação de tais métodos e técnicas, como uma forma de estender, aperfeiçoar e compartilhar sistematicamente conhecimentos acerca dos modos de produção.

Williams (2007) nos permite também, estabelecer relações entre o conceito de *tecnologia* com as definições de *mecânica* e *indústria*. Segundo o autor, a terminologia *Industry* existe na língua inglesa desde o século XV, é proveniente da

palavra francesa *industrie* e da latina *indústria* e teve sua aplicação inicial como um adjetivo para classificar pessoas habilidosas ou assíduas. No século XVI, o termo *industrial* começou a ser aplicado para distinguir o modo da colheita de frutas nativas da produção daquelas cultivadas pelos povoados. Porém, foi no século XVIII que o sentido de *indústria* como instituição ou conjunto de instituições começou a ser empregado, gerando na década de 1830 a derivação *industrialismo* e a expressão *revolução industrial*.

Para a palavra *mecânica*, Williams (2007) nos aponta o engano de associarmos à derivação da palavra *machine*, derivada do latim *machina*, o que nomeia e dá sentido a qualquer tipo de engenhoca. Pois, acredita que sua verdadeira origem está localizada em um termo historicamente anterior: o *mechanical*, proveniente do latim *mechanical* ou *mechanicus*, usado desde o século XV para descrever diversas artes e ofícios mecânicos, e mais fundamentalmente, toda a gama de trabalho produtivo não agrícola. A partir do século XVII a terminologia *mecânico* deixou seu uso generalizante e começou a se especializar, passando a definir os aparatos que utilizavam da aplicação de energia como força motriz, e desde o século XVIII é apresentada para definir aparatos complexos, móveis e inter-relacionados, surgindo deste modo, a distinção entre aquilo que era feito à mão daquilo que era feito a partir de aparatos automatizados.

No ponto de vista do autor supracitado, as origens das palavras *tecnologia*, *arte*, *indústria* e *mecânico* por vezes se sobrepõem e se entrecruzam, devido à indicação de habilidades potenciais para a força de trabalho produtivo, que foram, gradativamente, se transformando diante das especializações do trabalho, baseado no sistema capitalista, diante das necessidades decorrentes dos processos de industrialização, urbanização e organização social da modernidade. Tecnologia, portanto, para o autor é um sistema que garante a existência e a manutenção de diversos modos de produção.

O pesquisador brasileiro Vieira Pinto (2005) contribui para as definições e reflexões sobre a palavra *tecnologia*. Segundo o autor, o termo pode ter as mais diversas qualificações e pode ser aplicado nos propósitos mais complexos, e por isso, buscar uma definição objetiva pode ser um trabalho bastante árduo. Em uma classificação dentre as possíveis, o autor nos oferece quatro definições para

tecnologia, as quais julga serem fundamentais: (1) de acordo com seu significado etimológico, *tecnologia* pode ser entendida como a teoria, a ciência, o estudo das habilidades e técnicas do fazer, pode ser ainda a sistematização de conhecimento sobre modos de produzir algo; (2) o significado de *tecnologia* também pode ser pura e simplesmente a técnica, que se encaixa nas definições mais generalizadas, utilizadas na linguagem recorrente e não especializada, quando não há a necessidade de uma precisão maior de tal terminologia. Neste viés, as palavras *tecnologia* e *técnica* se apresentam de modo intercambiável, em um discurso coloquial e cotidiano; (3) inserida no contexto da significação anterior, geral, popular e coloquial, a *tecnologia* pode ser entendida também como “o conjunto de todas as técnicas de que dispõe uma determinada sociedade, em qualquer fase histórica de seu desenvolvimento” (VIEIRA PINTO, 2005, p. 220). Esta definição é empregada de modo genérico e global, podendo ser aplicada tanto às civilizações do passado quanto aos tempos vigentes, e é através desta acepção, que podemos nos referir ao grau de avanço dos processos das forças produtivas de uma sociedade; (4) por fim, *tecnologia* poderá ser definida nos aspectos ideológicos em que se insere a técnica, quando possui importância capital.

De modo mais abrangente, o referido autor discorre sobre as acepções de *tecnologia* com uma postura bastante crítica e voltada para posicionamentos ideológicos, porém, para elucidar nossas buscas por uma definição sobre o termo, em um recorte sobre sua obra intitulada “O Conceito de Tecnologia (2005)”, nos deparamos com algumas explanações, as quais acreditamos serem suficientes para o bom entendimento da palavra, tais como:

Se a ciência configura um dado da realidade objetiva, um produto da percepção humana que retorna ao mundo em forma de ação, materializado em instrumentos e máquinas, e entregue à transmissão cultural, compreende-se que tenha obrigatoriamente de haver a ciência que abrange e explora, dando em resultado um conjunto de formulações teóricas, recheadas de complexo e rico conteúdo epistemológico. Tal ciência deve ser chamada “tecnologia”. (VIEIRA PINTO, 2005, p. 221)

Em outras palavras, a tecnologia pode ser assimilada como a demonstração da ciência e conhecimento sobre uma determinada realidade, por meio de teoria, que pode retornar materialmente ao mundo sob o aspecto de ações, instrumentos e máquinas. Acredita Vieira Pinto (2005, p. 301) que, a *tecnologia* pode ser definida como “o conjunto da sociedade que explica as técnicas nelas existentes”.

Neste cenário, se considerarmos que a definição de *técnica* se entrecruza com a de *tecnologia*, a técnica poderia ser vista, conforme Vieira Pinto (2005, p. 269), como um “patrimônio da espécie”, pois as técnicas permitem que os sujeitos transformem, construam e ressignifiquem sua realidade. Portanto, é a partir das tecnologias, que “o mundo passa a ser um artefato cujo criador é o homem” (VIEIRA PINTO, 2005, p. 225).

Diante de tais argumentações é manifesto que, tanto para Vieira Pinto (2005), como para Williams (2007) e para Gama (1986), os conceitos de *tecnologia* estão envoltos por uma trajetória bastante complexa. Por conseguinte, nos posicionando diante das relações estabelecidas nesta pesquisa sobre *Arte & Tecnologia*, acreditamos ser necessário um posicionamento objetivo sobre o conceito de tecnologia.

Se nos apropriarmos da ideia de tecnologia como um sistema de conhecimento e sistematização de técnicas, percebemos que a tecnologia em si não é instrumental nem material, ela é conhecimento, ou uma série de sistematizações necessárias para a apreensão de técnicas. Já a *técnica*, pode ser ou não, instrumentos, meios, formas de produção, ferramentas, etc.

Podemos captar na afirmativa de Vieira Pinto (2005), quando nos diz que “a tecnologia pode ser o conjunto da sociedade que explica as técnicas nelas existentes”, que as técnicas são estruturas que tendem a gerar transformações da realidade. Desta maneira, a tecnologia, a que nos referimos para tratar da *Arte & Tecnologia*, expressa a sistematização e desenvolvimento das técnicas fundamentais existentes em nossa sociedade contemporânea, configuradas especialmente sobre o envolvimento os modos de produção automatizados, realizados a partir de máquinas computacionais, aparelhos de reprodução de filmes, imagens e sons, sensores de captura de movimento e sons, dentre outros.

Diante destes aspectos teóricos relatados, pudemos evidenciar alguns dos possíveis conceitos de tecnologia, que vem sofrendo transformações ao longo de seu processo histórico. Williams (2007), Gama (1986) e Vieira Pinto (2005) foram indispensáveis para esta compreensão, posto que, tais autores observam os conceitos de tecnologia em seu contexto histórico, semântico, bem como em suas aplicações mais populares e generalizadas.

Considerando sua complexidade, devido às suas variações, associações com a compreensão de técnica, ciência, conhecimento, sistemas, pensamos que a definição de tecnologia proposta por estes autores, como: a sistematização de conhecimento sobre as técnicas de um determinado período, nos parece ser relevante para a apontarmos no contexto da arte contemporânea. Sendo assim, a tecnologia a que estamos nos referindo nesta pesquisa é direcionada aos sistemas de conhecimento sobre as técnicas computacionais e eletrônicas.

E ainda, ao alcançar o entendimento que *Arte & Tecnologia*, como um determinado tipo de arte que se desenvolve no âmbito tecnológico de nosso tempo presente, podemos evidenciar que, nesta localização do conceito de tecnologia, se fixa também um modo de identificação de determinadas obras artísticas na grande linha panorâmica existente no percurso da História da Arte. Torna-se manifesta, através das denominações empregadas por críticos, historiadores, artistas, etc., a necessidade de gerar distinções, ao classificar e catalogar os modos de produção artísticos realizados na contemporaneidade que se utilizam das técnicas computacionais e eletrônicas, daquelas obras que utilizam de outras técnicas, tais como pintura e escultura.

1.2 Sobre as nomeações da Arte & Tecnologia

Ainda para nos posicionar diante do conceito de tecnologia que permeia nossa pesquisa, ao reconhecer em nosso objeto de estudo as técnicas computacionais e eletrônicas inseridas na trajetória da arte contemporânea, acreditamos ser de suma importância, apontarmos uma nomenclatura que favoreça a sua identificação.

No decorrer desta tarefa, nos deparamos com um fator problemático, no que concerne à complexidade do uso da tecnologia contemporânea na arte: percebemos que não há um consenso entre os críticos, historiadores, pesquisadores da área ou artistas, em relação à determinação de um nome único para se referir à arte vinculada às tecnologias atuais. Defrontamo-nos, portanto, com múltiplas denominações, tais como: *Arte computacional*, *Arte Digital*, *Artemídia*, *New Media Art*, *Arte virtual*, e inúmeras outras, que por vezes apresentam argumentações e conceitos bastante semelhantes.

Acreditamos assim, que é de suma importância, antes mesmo de observarmos nosso objeto de estudo propriamente dito - as obras realizadas em *Arte & Tecnologia* - que possamos reconhecer seus conceitos e definir um nome para ser utilizado neste trabalho. A escolha deste não possui a intenção de rotular, excluir ou descartar os demais, no sentido de classificar como melhores ou piores, mas, a busca por uma nomenclatura aparece nesta pesquisa, mais como uma necessidade de nomear, para que se evite confusões sobre o entendimento de qual tipo de arte estamos nos referindo. A nomeação da *Arte & Tecnologia* aparece aqui como um modo de simplificar e clarear o objeto de estudo em uma linha temporal e histórica.

Diante do exposto, a pesquisadora Venturelli (2004), nos mostra a possibilidade de classificação das obras de arte inseridas nas tecnologias, a partir de suas relações com os aparatos tecnológicos utilizados em sua produção, e podem estas, serem ordenadas, principalmente, a partir da lógica de suas circunstâncias históricas. Deste modo, a autora aplica o termo *Arte e Novas Tecnologias* para referir os trabalhos produzidos a partir da automatização de determinadas máquinas, na situação das tecnologias que estão localizadas em períodos anteriores às digitais, tais como a fotografia, o cinema, a televisão, o rádio e o vídeo. Já para a

arte que utiliza de recursos digitais de forma geral, tais como computadores, a autora defende o uso do termo *Arte Computacional*.

Já no ponto de vista do crítico de cinema Manovich (In: LEÃO, 2005, p. 49), as atividades artísticas baseadas no computador devem receber a denominação de *Arte das Novas Mídias*, conforme explica:

O domínio das novas mídias é lidar diretamente com novos objetos culturais capacitados pelas tecnologias de comunicação em rede, além de ocupar-se de objetos e paradigmas culturais capacitados por todas as formas de computação [...]. (MANOVICH In: LEÃO 2005, p. 27)

Manovich (In: LEÃO, 2005) afirma então que, as *Novas Mídias* são objetos culturais que utilizam a tecnologia digital para a sua distribuição e exposição. Porém, nos apresenta uma ressalva sobre o próprio termo: o pesquisador aponta, que em um futuro próximo, todas as formas de cultura passarão pelo processo de distribuição computacional, o que faz que o conceito de novidade inserido em *novas mídias* perca sua especificidade e valor.

Outro termo, utilizado para a arte mediada por computador, é aquele defendido por Couchot (2003), como *Arte Numérica*, compreendida nas relações de linguagens lógico-matemáticos computacionais e suas possibilidades de infinitas variações, através da qual, é validada a renovação de ferramentas e materiais utilizados na produção artística, que pertencem, não mais ao mundo real, e sim ao espaço da simulação. Neste ponto de vista, a *Arte Numérica* é apontada como cálculo matemático computacional.

A reconhecida pesquisadora e artista Diana Domingues (1997, p. 19) defende a terminologia *Arte Tecnológica Interativa*, por englobar as invenções tecnológicas digitais, na qual aponta seus pressupostos básicos: “a mutabilidade, a conectividade, a não linearidade, a efemeridade e a colaboração”.

Internacionalmente o termo *New Media Art* é defendido por autores como Tribe & Jana (2007). A denominação começou a ser aplicada por artistas e críticos para se

referir às instalações multimídia interativas, ambientes de realidade virtual e arte baseada na rede *www*. Os autores supracitados acreditam que, a *New Media Art* pode ser subdividida em duas categorias: (1) *Arte & Tecnologia*, voltada para as práticas como Arte Eletrônica, Arte Robótica e Arte Genética e a (2) *Media Art*, ou Arte das Mídias, que insere a videoarte, arte de transmissão e filmes experimentais.

Refletindo sobre uma denominação semelhante, o pesquisador Arlindo Machado (2007) defende a terminologia *Artemídia* no lugar de *Arte & Tecnologia* por acreditar ser uma expressão mais abrangente, conforme justifica:

O vocábulo artemídia como uma forma aportuguesada do inglês “media arts”, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. *Strictu sensu*, o termo compreende, portanto, as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Mas por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica. (MACHADO, 2007, p. 7)

Concordando também com o emprego do termo *Artemídia*, Arantes (2005) defende que a terminologia *Arte & Tecnologia*, ao lado de *Arte Numérica* e *Arte Eletrônica*, são termos já ultrapassados, pois foram expressões utilizadas nos anos 1980, com a finalidade de suceder a expressão *Arte Cibernética*, empregada nos anos 1950-1960. A autora argumenta ainda sobre a abrangência do emprego da palavra *Artemídia*, certificando sua dimensão e coerência para descrever as formas de expressão artística atuais, ou como ela mesma afirma, uma nomenclatura para definir as propostas artísticas que utilizam “recursos tecnológicos desenvolvidos pelas indústrias eletrônico-industriais e disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos” (ARANTES, 2005, p. 24).

Com argumento semelhante, Grau (2005, p. 15) utiliza a terminologia *Arte Midiática* para englobar produções estéticas voltadas para “o vídeo, animação e

computação gráfica, a arte da rede, arte interativa em sua forma mais avançada de arte virtual, com seus subgêneros de arte de telepresença e arte genética”.

Haja vista que, no Brasil tem se tornado bastante intensa esta discussão, pela busca de uma terminologia que possa definir as relações entre *Arte & Tecnologia*, o Ministério da Cultura do Brasil/MinC (MINC, 2009), com a finalidade de padronizar seus editais e ampliar o debate e investimentos nesta área, através de reunião entre artistas e pesquisadores, passou a considerar a terminologia *Arte Digital*. Nomenclatura escolhida burocraticamente, para englobar a produção artística que envolve tecnologia e ciência em diálogo com outras áreas, tais como a ciência da computação, robótica, mecatrônica, genética e comunicação, pode envolver linguagens como fotografia, videoarte, videoinstalação, instalação, *performance*, dança e música, considerando as diferentes interfaces áudio-tátil-motoras visuais, e em um cenário mais abrangente, pode abarcar as produções denominadas *webarte*, *netarte*, *ciberarte*, *bioarte*, *gamearte*, instalações interativas, mídias locativas. Nesta situação, para o Ministério da Cultura, a prioridade em *Arte Digital* é o desenvolvimento da obra/projeto/trabalho em ambiente virtual ou em realidade aumentada, podendo envolver interatividade e imersão. Ou ainda, conforme o documento citado, a *Arte Digital* pode ser definida como uma representação, um objeto artístico, um processo-intervenção-produto artístico criado de forma desinteressada, através da utilização de aparatos tecnológicos digitais.

Já no ponto de vista de Gianetti (2006), a arte que se volta para os processos e sistemas tecnológicos deve ser compreendida através de uma ampla interconexão entre disciplinas, para tanto, *Media Art* é uma terminologia que possui o intuito de criar diferenciações das manifestações artísticas que não se baseiam nas tecnologias eletrônicas e digitais. *Media Art* é uma palavra proposta para definir a arte inserida em um sistema interativo, e que emprega interfaces técnicas computacionais e eletrônicas para estabelecer relações entre o público e a obra.

Diante da diversidade de nomeações e justificativas, constatamos a intensa busca de pesquisadores e artistas pelo emprego de uma nomenclatura, que seja ampla o suficiente para envolver e incluir qualquer produção artística envolvida nas tecnologias recentes. A preocupação fundamental se volta para o reconhecimento

de uma denominação, que possa envolver a complexidade das formas atuais (e futuras) da criação de arte, sejam elas digitais, computacionais ou eletrônicas.

Entretanto, damos uma atenção especial para o modo como a utilização da terminologia “*Mídia*” é empregada por alguns pesquisadores, tais como mencionados acima, como *New Media Art*, *Arte de Novas Mídias*, *Artemídia* e *Arte Midiática*.

Localizamos a evidenciação da terminologia *mídia* associada à arte, através do olhar de Williams (2007), que nos aponta sua origem proveniente da palavra *médium*, termo em latim utilizado para se referir a um *meio*, usado regularmente no inglês desde o final do século XVI. *Mídia* aqui é utilizada no sentido de agência, mediação ou intermediação. Em seu uso geral, a partir do século XX, o conceito de *media* ou *mídia* foi também amplamente utilizado para se referir aos veículos de comunicação, como por exemplo: o jornal é um meio de publicidade ou informação. Neste contexto, o autor reflete sobre a terminologia *mediação*, na qual diante deste exemplo mencionado, o termo *meio* poderia ser substituído por *forma* ou *modo*.

A palavra *mídia*, em seu uso mais comum, foi divulgada após as discussões acerca da indústria cultural, apresentada no discurso de Marshall McLuhan na década de 1960, quando descreve em sua reconhecida obra “*Understanding Media: The extensions of man* (1969)” ou conforme tradução em português “Os meios de comunicação como extensões do homem (1969)”. Em seus apontamentos, McLuhan populariza o conceito de *mídia* como sinônimo de veículos de comunicação, tais como rádio, televisão e telefone.

O termo “*médium*” pode ser traduzido para a língua portuguesa também como sinônimo de “*meio*”, como um tipo de suporte ou canal pelo qual é conduzido algum tipo de informação. Desta forma, atualmente é bastante comum o uso da palavra “*mídia*” para se referir a equipamentos portáteis, que se prestam a armazenar e compartilhar informação, tais como computadores, pendrive, CD e DVD.

Podemos entender também *mídia*, como a reunião de diversos elementos que se agrupam para configurar um novo objeto, ou como é mostrada no campo da psicologia, representado pela Teoria da Gestalt, o *medium* se configura enquanto uma “massa de elementos reunidos de modo disperso e transigente, sem nenhuma

configuração fixa, mas que adquire uma forma rígida tão logo alguma força se aplique sobre [ele]” (BASTOS, 2012, p. 57). Com este olhar, o *médium* não constitui um objeto em si, mas uma modulação, onde as formas geradas por ele pode ser observada.

Relacionamos então, o termo *Artemídia* com as complexas argumentações expostas, e concluímos que os caminhos expostos para sua significação podem ser validados, posto que o termo *mídia* empregado na arte pode tanto ser traduzido de modo simplista e instrumentalizado, na descrição de aparatos técnicos utilizados em sua produção e suporte quanto estar relacionado a um agrupamento de elementos na geração de linguagens híbridas, resultando em um trabalho artístico complexo, baseado na multiplicidade tecnológica.

Nesta trajetória, a especialista em *Artemídia*, Claudia Gianetti (2006) afirma que a arte como “trânsito” e interativa, possui como elemento fundamental a comunicação. Distanciada da arte “tradicional”, a arte interativa se volta aos processos de desmaterialização, subvertendo o sistema de objetos estáveis, para introduzir as possibilidades do intercâmbio de informações entre obra, espectador e meio, produzindo a criação de uma rede dialógica constante. Deste modo, a arte inserida nas tecnologias atuais deve ser vista, não apenas como um *meio* de circulação de informação, mas deve ser considerada como a *própria comunicação*.

Para uma melhor compreensão destes fatos, Gianetti (2006) ressalta a importância de apreender o sentido de comunicação que ocorre na arte interativa. De modo diferente ao seu sentido clássico, no olhar da autora, não podemos entender a comunicação apenas como um processo de transmissão, ou como uma simples transferência de informação de um emissor a um receptor, mas devemos considerar as circunstâncias em que ocorre a comunicação, e seus valores semânticos. Ou como nos explica (GIANETTI, 2006, p. 60): “É somente por meio da comunicação entendida como intercâmbio dialógico entre sujeitos ou como conexão entre estruturas, que a informação pode chegar a assumir um sentido estético”.

O que a autora pretende afirmar é que, o artista não articula somente suas relações individuais e internas em seu ato criativo, mas gera um estado de diálogos por meio de sua obra. Desta maneira, a troca estabelecida entre artista-obra-

participante se constitui como comunicação. Podemos perceber então, a comunicação como um modo de inter-relação entre sujeitos, uma conexão estabelecida por códigos, constituídos por signos e significados, em estado constante de trocas ou interações.

Plaza (2003) também acredita que a arte tecnológica e interativa pode ser classificada como “arte da comunicação”. Pois, ao ser identificada por de seus sistemas híbridos e multimídia, além de propor situações de experimentações ao receptor, está inscrita no espaço da informação das redes telemáticas. Ou como nos aponta: “Interatividade é também a uma nova forma de apreender as comunicações” (PLAZA, 2003, p. 20).

Para tanto, a terminologia *Artemídia*, pensada como conhecimento e comunicação, elemento de trocas simbólicas e mediações, se destaca dentre as demais nomenclaturas estudadas. Diante de sua amplitude e complexidade, nos parece adequada e coerente para o seu emprego nesta pesquisa.

Deste modo, após a averiguação e compreensão de diversas terminologias e nomeações voltadas para a *Arte & Tecnologia*, percebemos tratar-se também de um complexo leque de possibilidades interpretativas, nas quais a diversidade de nomes parecem se instituir, de modo geral, como uma busca para um termo único que possa englobar aquilo que se entende por *tecnologia*, ou seja, supomos que no ponto de vista dos autores e pesquisadores supracitados, ao optarem por um nome para esta referida arte, escolhem por um tipo de aplicação possível na linha cronológica histórica a partir de sua referência aos tipos de tecnologias e técnicas utilizados. Logo, ao criarem nomes como *Arte Digital*, *Artemídia*, *Arte Cibernética*, procuram definir, além das técnicas utilizadas, o tempo histórico em que tais técnicas se estabelecem.

Ao pensar nestas relações, acreditamos que ao eleger o termo *Artemídia*, estamos classificando uma modalidade de proposição artística inserida no contexto da arte contemporânea e também demonstrando através do nome o tipo de tecnologia na qual é produzida. Destacamos também a motivação da escolha desta denominação devido a associação entre arte e mídia, na compreensão de *mídia* como sinônimo de comunicação. Deste modo, estamos encarando a *Artemídia*, não

somente como um meio de informação, ou encarando-a, de modo reducionista, como arte realizada a partir de mídias digitais, mas como arte de mediações e comunicação.

2 ARTE ABERTA, PÚBLICA E INTERATIVA

A partir da localização do conceito de tecnologia em que nosso objeto de pesquisa se insere, a arte produzida a partir de sistemas computacionais e eletrônicos, bem como na definição de sua nomeação como Artemídia, o caminho a seguir é o da compreensão de sua estrutura aberta ao espectador.

Sabendo que um dos objetivos desta pesquisa, ao propor o entendimento da Artemídia em suas relações com o jogo, é lançar um olhar sobre o comportamento dos participantes imersos na arte interativa, se faz de fundamental importância, reconhecermos as origens da abertura direta e explícita do objeto artístico ao público, que podem ser vistas no período da Arte Moderna.

A obra de arte, como sistema, é produzida para ser um evento, um acontecimento. O sujeito recebe um papel semelhante ao de um jogador, ao ser colocado no centro do trabalho artístico é convidado a atuar e agir sobre os mais variados tipos de objetos e espaços. O local expositivo agora é parte constituinte da concepção artística e envolve o corpo do participante em toda sua complexidade sensorial, psíquica e intelectual, é um ambiente de trocas de experiências sinestésicas, produz estímulos para a ampliação do imaginário, gera novas associações perceptivas, além de sugerir diversão, lazer e espetáculo.

A abertura da obra tem como efeito uma maior proximidade do espectador, e a partir dos processos de interatividade, dá a este uma responsabilidade explícita de coautoria. As possibilidades de interação produzem diversas consequências, dentre elas: (1) a produção de encantamento e êxtase diante das proposições tecnológicas; (2) a transformação dos modos de experienciar a arte; (3) a alteração dos espaços expositivos, e consequente proximidade de um público não especializado; (4) a evidenciação de ações lúdicas, que irão aproximar a arte do jogo e do entretenimento.

Antes de nos aprofundarmos nestes parâmetros expressos pela Artemídia, pensamos ser importante identificar seus processos e relações com a abertura da obra de arte em um contexto histórico. Neste capítulo, nos direcionamos inicialmente

ao conhecimento da “obra aberta” proposta por Umberto Eco (1991), e das proposições da Internacional Situacionista, que nos direciona ao encontro do conhecimento da arte deslocada dos museus e disposta em locais públicos, e transitamos até a potencialização dos processos de interatividade, propostos pela Artemídia.

Ressaltamos que o intuito deste discurso, não é o da apresentação linear e histórica dos fatos, uma vez que determinados acontecimentos podem se sobrepor e se entrecruzar aos fenômenos da arte moderna e da arte contemporânea, mas a intenção é de observar como tais fatos ocorrem. Em especial, quando associamos a obra aberta, o Movimento Internacional Situacionista, a arte deslocada para o contexto urbano, e os processos de interatividade, buscamos uma ambientação para evidenciarmos a importância da proximidade do espectador com a arte. Deste modo, no desenrolar da arte participativa para o estado da arte interativa, reside nosso interesse fundamental, o que contribui para a compreensão do cenário da Artemídia.

2.1 A Obra de arte aberta e suas relações sociais

As formas da abertura da obra de arte na interatividade e no deslocamento para espaços públicos podem ser vistos, ou vivenciados, a partir de diversas propostas de arte interativa, tal como a instalação de Daniela Kutschat e Rejane Cantoni (figura 1 e 2), denominada *OP_ERA: Sonic Dimension*¹ (2005). Este trabalho é composto por um espaço contendo três paredes preenchidas por centenas de linhas luminosas, produzidas por sistemas computacionais, seu funcionamento é realizado a partir do uso de sensores de movimento, que ao exigir a interação do público, capta seus movimentos gestuais e corporais, fazendo, virtualmente, com que as cordas luminosas vibrem e emitam sons harmônicos, como um grande instrumento musical.

¹ A obra “Op_Era: Sonic Dimension” (2005) de Daniela Kutschat e Rejane Cantoni pode ser visualizada através do endereço eletrônico:
<<https://www.youtube.com/watch?v=UzSYdfNYD0U>> Acesso em 15 de janeiro de 2017.

A obra, que dentre várias exposições, foi montada em uma estação de metrô na cidade de São Paulo (Estação República), convida o público a experimentar suas possibilidades e processos de interatividade, e propõe também, em pleno local de trânsito de multidões, um momento de pausa, jogo e brincadeira.

Em *OP_ERA: Sonic Dimension* (2005), o ponto fundamental para a atração inicial do espectador, são as luzes: sua disposição, quantidade e brilho podem gerar diversas sensações, entre elas o maravilhamento e encantamento, ou podem, supostamente, despertar no imaginário dos participantes, a aderência a um “certo poder mágico” sobre as imagens apresentadas. É possibilitado em tempo real, através de gestos e movimentos corporais, alterações suaves sobre a forma das cordas luminosas, que simultaneamente geram a produção de sons.

Uma vez que, a instalação foi exposta em meio a um local de grande circulação e trânsito de pessoas, é proposta ao público uma forma de agir quase intuitiva, permitindo a descoberta das possibilidades de ação e interação na mesma. O tempo de permanência no espaço lúdico desta proposição artística se transforma em jogo e brincadeira. A arte, que se funde ao cenário caótico urbano, gera certo fascínio, ocasionado pelas luzes, sons e interação, que estimula a proximidade e participação do público transitório e não especializado.

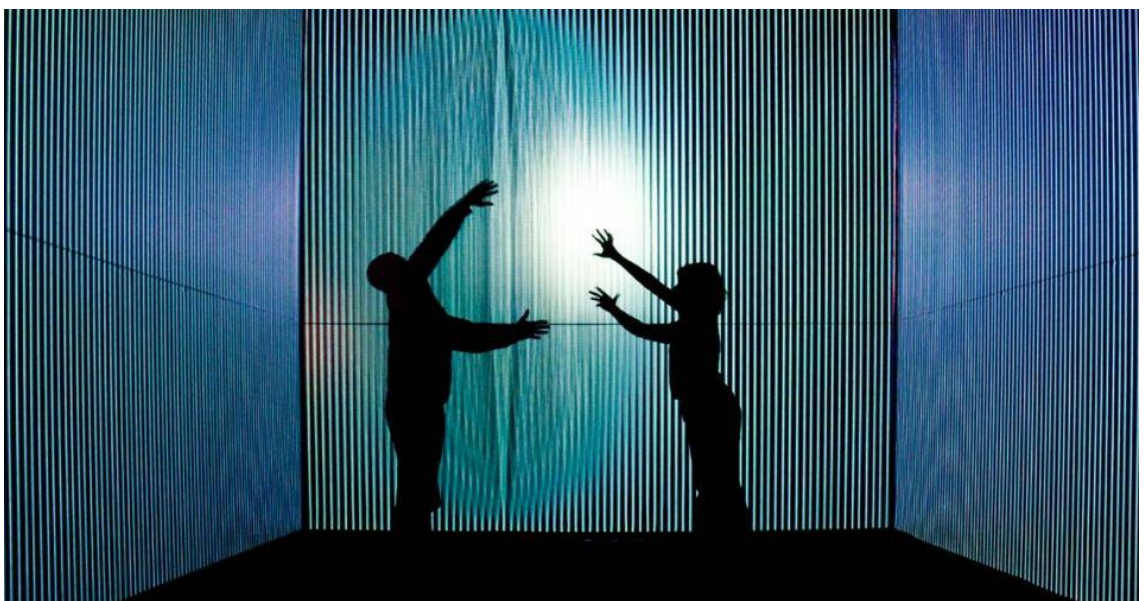


Figura 1 - *OP_ERA: Sonic Dimension* (2005), Kutschat e Cantoni.



Figura 2 - **OP_ERA: Sonic Dimension (2005)**, Kutschat e Cantoni.

É a partir da observação deste trabalho de Daniela Kutschat e Rejane Cantoni, *OP_ERA: Sonic Dimension* (2005), que iniciamos nossas reflexões a respeito da abertura da obra de arte, da participação do espectador e principalmente, sobre os processos de interatividade inseridos na Artemídia.

No contexto geral da História da Arte, podemos afirmar que os papéis de coautoria e participação direta são ações que se evidenciam, principalmente, nos movimentos artísticos ocorridos no decorrer do Século XX e se ampliam de modo mais objetivo no início do Século XXI. Quando a arte se volta à experiência, acontecimento e evento ao propor um *feedback*² com o espectador.

² Estamos utilizando a palavra proveniente da língua inglesa *feedback* em seu sentido mais geral, para nos referirmos às ações de trocas, diálogos e interações.

Para uma melhor compreensão sobre os processos de interatividade inseridos na Artemídia, propomos a articulação entre importantes pesquisadores, tais como Umberto Eco (1991), Guy Debord (1997), Nicolas Bourriaud (2009), Claudia Gianetti (2006), Júlio Plaza (2003), entre outros, a fim de perceber, em seus diferentes discursos e épocas históricas, a importância de trabalhos artísticos que promovem gradualmente um diálogo aberto com o espectador, e que consequentemente vem contribuindo para a alteração do estado da arte, transformando-a em fenômeno de ação, acontecimento e agência do sujeito, evidenciando a mediação das tecnologias.

Ao observarmos a instalação *OP_ERA: Sonic Dimension* (2005) e outras diversas propostas, que se baseiam na interatividade digital e eletrônica, percebemos que o objeto artístico se torna um convite ao diálogo com o espectador, e este por sua vez, é provocado a sair de sua zona de conforto. Ao aceitar um novo papel, do sujeito que dá sentido aos ambientes interativos, participa da ampliação dos conceitos de objetos para acontecimentos artísticos, e altera seu estado de fruição e contemplação para vivenciar e experienciar as aberturas.

Este *feedback*, entre arte e espectador, pode ser evidenciado, historicamente, a partir dos objetos interpretativos propostos pelo artista Marcel Duchamp. Por meio de trabalhos que se assemelham aos jogos de interpretações, por volta de 1913, o artista nos apresenta seus *Ready-Mades*, objetos conceituais exibidos como uma nova possibilidade para o discurso artístico daquela época. Com um forte apelo aos conceitos de *antiarte*, seu objetivo maior era o de criticar os moldes de validação da própria arte, na rejeição dos valores estéticos e cânones consolidados tradicionalmente, em favor de ações provocativas e subversivas.

Marcel Duchamp influenciou e foi influenciado por outros movimentos da época, tal como o Dadaísmo e o Surrealismo, e seus objetos, retirados do cotidiano, como a Fonte (1917), o Porta-garrafas (1914), a Roda de Bicicleta (1913) e a Grande Imagem de Vidro (1923), são carregados de pluralidades de significados e múltiplas interpretações. Estas referidas obras, que objetivam a comunicação através de metáforas, podem adquirir a função de estimular o espectador para os processos de uma arte de pensamento (figuras 3, 4, 5 e 6).



Figura 3 - **Fonte (1917)**, Marcel Duchamp.



Figura 4 – **Porta-garrafas (1914)**, Marcel Duchamp.



Figura 5 - **Roda de Bicicleta (1913)**, Marcel Duchamp.



Figura 6 - **A Grande Imagem de Vidro (1923)**, Marcel Duchamp.

Em seu texto denominado “O ato criativo” (1957), Duchamp reflete sobre a importância do papel do espectador diante da obra. Em seu ponto de vista, o espectador é apresentado como peça fundamental para o desenvolvimento de *transubstanciação*: a responsabilidade em transformar o objeto exposto em substância conceitual e racional, e assim, determinar o peso da arte em sua escala estética e intelectual. Com este entendimento, para Duchamp, o ato criativo não deve ser uma ação exclusiva do artista, mas também do espectador, que contribui com o processo da arte, ao decifrá-la, interpretá-la e ressignificá-la.

Umberto Eco (1991) reflete sobre tais propósitos, quando se propõe a pensar sobre os modos de colaboração do espectador com os valores de liberdade interpretativa no discurso da arte. Para tanto, criou o conceito de “Obra Aberta”, e suas derivações: “Obra como Potência”, “Obra em Movimento” e “Arte de Relações”, conceitos que se referem à expansão da obra de arte através das múltiplas possibilidades de intervenções realizadas por um sujeito fruidor.

Nesta trajetória, segundo Eco (1991), se faz necessário reconhecer inicialmente, que não existe obra de arte “fechada”, pois toda proposição artística, desde as pinturas rupestres, coloca-se como um objeto aberto, já que é característico da arte propor experiências e interpretações. Neste viés, é afirmativo que, a abertura da obra não é determinada somente pela relação material do objeto, nem somente através do sujeito participante, mas é estabelecida pela relação entre os estímulos organizados com uma intenção estética.

Para elucidar tais fatos, Eco complementa:

[...] a *abertura* é a condição de toda fruição estética e toda forma fruível, como dotada de valor estética é “aberta”. É “aberta”, como já vimos, mesmo quando um artista visa a uma comunicação unívoca e não ambígua. [...] Contudo, a pesquisa sobre as obras abertas realizadas contemporaneamente revelou, em certas poéticas, uma intenção de abertura *explícita* e levada até o limite do extremo [...]. (ECO, 1991, p. 89)

Eco (1991), além de argumentar sobre a abertura da obra de arte, vai se referir a um tipo de abertura direta e propositalmente inserida na forma de atuação para o espectador. Para clarear estas ideias, é necessário compreender as definições da abertura da obra, conforme apresentadas pelo autor, quando sugere a existência de três níveis de aberturas, sendo elas: (1) *Abertura de primeiro grau*, caracterizada como um tipo de atividade voltada para o prazer estético, realizado diante de toda obra de arte como parte de um processo cognitivo, psicológico; (2) *Abertura de segundo grau*, representada nas formas estabelecidas pelas poéticas contemporâneas, que enfatiza mecanismos interpretativos, porém apresentam outro elemento, aberto às novas possibilidades de participação; (3) *Abertura de terceiro grau*, classificada como *obra em movimento*, caracterizada pelo convite feito ao espectador, para não somente participar, mas de modo explícito, consolidar a arte em conjunto com o autor.

Logo, o conceito de obra aberta para Eco (1991, p. 28), se estende das capacidades de ampliação interpretativa de um trabalho artístico até os modos de contribuição direta do espectador em intervir na obra. Em seu ponto de vista, “uma forma é uma obra realizada, ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação que - articulando-se - volta a dar vida, sempre e de novo, a forma inicial, através de perspectivas diversas”, neste ciclo infinito, o artista é uma espécie de propositor, e o espectador é aquele que vivência as múltiplas possibilidades e faz da arte um acontecimento.

No discurso da abertura artística, encontrar o novo é a motivação do fruidor, e assim sendo, ele é levado pela felicidade da indeterminação, da descontinuidade e da imprevisibilidade de suas escolhas. A arte, neste aspecto, é encarada como um processo, que está permanentemente no aguardo de manipulação, como um ato de contestação da ordem, em favor de uma maior plasticidade intelectual e comportamental.

A *Obra em movimento*, conforme denominada pelo referido autor, consiste na viabilidade de múltiplas probabilidades ao participante, e pode também ser vista como um convite metafórico aos sujeitos a inserirem-se livremente no mundo, abrirem-se aos questionamentos e à intervenção de tudo aquilo que se apresenta de modo fixo, estanque e padronizado. A abertura da obra representa um jogo de

estruturas vivas, diante das disponibilidades de integrações e multiplicidade de escolhas, pode ser entendida como uma alegoria, que propõe uma trajetória para além do campo da arte, e que se estende ao plano do contexto social.

Ao incorporarmos o discurso de Eco (1991) nas reflexões sobre a instalação *OP_ERA: Sonic Dimension*³(2005) podemos pensar na elevação de sua abertura interpretativa aos processos de interação, porém, de grande relevância parecem ser também os aspectos metafóricos desta abertura, pois introduzida no ambiente da cidade, a obra interativa pode fazer o papel de “quebrar” as ações habituais de determinados passageiros urbanos, das pessoas comuns que aceitam pausar sua rotina cotidiana para assentir o convite de participação à arte. De alguma forma, tanto os artistas que elaboram trabalhos com diversas formas de abertura, quanto os sujeitos espectadores, que cedem ao chamado da “obra aberta”, estão criando possibilidades de alterações, interrupções, intervenções e gerando novos modos de reflexões sobre a rotina da sociedade a qual pertencem.

Neste mesmo pensamento, direcionado ao contexto artístico em oposição aos ditames sociais propostos pela modernização das cidades, podemos localizar pontos de semelhança com estes conceitos, nos ideais proferidos na mesma época, da década de 1960, pelo Manifesto da Internacional Situacionista, que argumentava sobre a “sociedade do espetáculo”. Além disso, as propostas deste movimento se voltavam para uma arte que tentava se aproximar da vida utilizando elementos lúdicos, na evidenciação e valorização dos espaços urbanos como um cenário possivelmente democrático e social.

Na posição de um movimento de contracultura, o eixo central da discussão deste manifesto era a crítica voltada à padronização das ações dos indivíduos na modernidade e à “pasteurização” da vida cotidiana. Com sua identidade estética e política, o Manifesto acreditava que a arte era capaz de revolucionar o cotidiano, uma vez inserida em uma espécie de atividade lúdica, abria possibilidades para estimular um estado de espontaneidade nas pessoas, proporcionando desta forma, um espaço para a criação de *situações*. Na ideia deste Manifesto, o cotidiano urbano poderia ser composto por dois espaços distintos: “o espaço estático”, utilitarista e

³ Ver a referida obra nas páginas 38 e 39.

funcional e “o espaço dinâmico”, no qual o principal habitante seria o *homo ludens*, aquele que atua e joga sobre seu espaço e o transforma.

Em seu contexto histórico, a Internacional Situacionista, fundada por um grupo de artistas, pensadores e ativistas, foi originalmente idealizada a partir da conjunção de organizações artísticas como: a Internacional Letrista (IL), o Movimento Internacional por uma Bauhaus Imaginista (MIBI) - criada em oposição à escola de design Nova Bauhaus, fundada por um grupo de industriais de Chicago, e também a Associação Psicogeográfica de Londres (APL) - que voltava suas ações para o estudo dos efeitos do ambiente geográfico e suas relações com as emoções, comportamentos e condutas dos indivíduos no cenário urbano. A Internacional Situacionista foi influenciada também pelo grupo CoBrA, composto por arquitetos com ideais de renovação e aproximação entre arte e vida, além dos movimentos artísticos Dadaísmo e Surrealismo.

A principal característica da Internacional Situacionista foi a integração prática da crítica da supressão da arte proposta pelo movimento Dadá e da realização da arte no ponto de vista do Surrealismo, unida ainda às representações no movimento proletário e seus ideais de revolução social. No ponto de vista de Jacques (2013, p. 13) a luta do movimento foi determinante “contra o espetáculo, a cultura espetacular e a espetacularização em geral, ou seja, contra a não participação, a alienação e a passividade da sociedade.” A Internacional Situacionista acreditava que o principal antídoto contra estes elementos mencionados era “a participação ativa dos indivíduos em todos os campos da vida social, principalmente no da cultura” (JACQUES, 2013, p. 13).

Para um dos líderes do movimento, Guy Debord, o foco principal da Internacional Situacionista foi o de criticar a sociedade do espetáculo, e o alvo central a ser atingindo era a promoção de passividade nos sujeitos urbanos. Conforme Debord (In: JACQUES, 2013, p. 43): “Nossa primeira ideia: é preciso mudar o mundo. Queremos a mais libertadora mudança da sociedade e da vida em que estamos aprisionados. Sabemos que essa mudança é possível por meio de ações adequadas”.

É a partir destes ideais, de ações libertárias e autônomas, que nasceu a proposta de “construção de situações”, ou conforme termo utilizado por Debord (In: JACQUES, 2013, p. 54), a “construção concreta de ambiências”, uma produção de intervenções reais sobre as relações do cenário material da vida e dos comportamentos provocados pelo mesmo. Para tal, o Manifesto, se fixou nas seguintes palavras de ordem: “urbanismo unitário, comportamento experimental, propaganda hiperpolítica e construção de ambiências” (DEBORD In: JACQUES, 2013, p. 59).

Nas circunstâncias destas determinações, proferidas por Debord, é obrigatória a compreensão acerca da importância da cidade, nos aspectos de representação das ações individuais e coletivas e também na perspectiva da construção humana. O espaço da cidade deve ser encarado como um ambiente para a luta e revoluções sociais.

A Internacional Situacionista firma o emprego dos termos *Psicogeografia* e *Deriva*, no qual o primeiro, *Psicogeografia*, se volta para “estudo dos efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejado ou não, que agem diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos” (JACQUES, 2013, p. 22), e o segundo, *Deriva*, é visto como uma forma de conduta, ou “modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana: técnicas da passagem rápida por ambiências variadas” (KHALIB, 1958. In: JACQUES, 2013, p. 80).

O interessante destas considerações é justamente a reflexão a respeito das circunstâncias comportamentais e experimentais das pessoas nos locais públicos, propostos pela Internacional Situacionista, pois, mais do que estabelecer métodos de estudos sobre os laços urbanos, havia neste contexto, uma intensa vontade de gerar desvios de comportamentos, implicando em estímulos importantes para a atuação dos indivíduos sobre uso do espaço da cidade.

A proposta de perceber e utilizar as questões urbanas deveria portanto, estimular a libertação dos modos de vida standardizados, para isso a utilização dos conceitos de jogo se fez de grande relevância.

Neste ângulo, a *situação* evocada pelo movimento é a realização de um jogo, e desta maneira, “contra o espetáculo, a cultura situacionista realizada introduz a

participação total” (IS, 1960. In: JACQUES, 2013, p. 127). Vale observar, porém, que o conceito de “jogo” proposto aqui é inserido de modo diferente e distante dos aspectos de competição, pois, no ponto de vista da Internacional Situacionista, as relações entre ganhar e perder, elementos comumente atribuídos ao jogo, são puras demonstrações de tensões entre os indivíduos. O conceito de jogo, desta maneira, foi empregado em sua acepção direcionada à participação coletiva na “criação comum das ambiências lúdicas” (IS, 1958. In: JACQUES, 2013, p. 60).

Neste contexto do jogo, se localiza aquilo que o Movimento irá chamar de Nova Cultura, conforme explicam:

Ela [a nova cultura] tende naturalmente para uma produção coletiva e sem dúvida anônima (pelo menos na medida em que, por não estarem às obras estocadas como mercadorias, essa cultura não é dominada pela necessidade de deixar vestígios). Suas experiências pretendem, no mínimo, uma revolução do comportamento e um urbanismo unitário dinâmico [...]. (IS, 1958. In: JACQUES, 2012, p. 127)

A relevância destas alegações, propostas pela Internacional Situacionista, nos traz importantes considerações a respeito da busca por uma arte não padronizada, unilateral, aberta, dialógica, interativa e acima de tudo, voltada para o desenvolvimento social. Na abertura dos processos, ao pensar e usar a cidade como uma grande obra de arte viva, na construção de ambiências, de modo social, democrático e cultural, aparece em primeiro plano a busca pela liberdade e autonomia dos sujeitos.

Estes argumentos, voltados para a abertura da arte ao diálogo, em seu formato coletivo, e focado nas questões sociais dos cidadãos urbanos, nos remetem à observação das ações e objetos-processuais realizados pelo Coletivo Gambiologia, proveniente da cidade de Belo Horizonte/MG. O grupo composto pelos artistas Fred Paulino, Lucas Mafra e Paulo Ganso, promove exposições artísticas, oficinas abertas, e substancialmente, fundam sua produção em um movimento social.

De forma geral, sua atuação pode ser traduzida por meio de objetos que geram a estética da desconstrução, definida pelo método do “faça você mesmo” ou DIY⁴ (*Do It Yourself*), muito semelhante à ideologia propagada pelo movimento cultural Punk⁵ dos anos 1970.

Com o objetivo de difundir o conceito de *gambiarra*⁶ direcionada à arte, estes artistas realizam a apropriação de plataformas tecnológicas, apoiados no contexto do *hacktivismo*, que consiste em uma mescla de ideais de apropriação e liberdade proferida pelos *hackers* e *ciberpiratas*⁷, agregada a certo grau de ativismo político, voltado à abertura de dados e compartilhamento público de códigos computacionais.

Utilizando recursos da reciclagem, remixagem e transformações dos mais diversos elementos, suas obras deixam evidentes, além da renovação estética, as possibilidades de criação de objetos a partir da junção de materiais que pertencem aos efeitos da obsolescência imposta pelo mercado e pelas indústrias (Figuras 7, 8, 9 e 10).

⁴ DIY é a sigla da expressão em inglês *Do It Yourself*, que significa “Faça Você Mesmo”, na tradução para a língua portuguesa. É um ideal que parte dos princípios propostos por movimentos jovens e alternativos na década de 1970, que acreditavam no desvio de padrões impostos pelas grandes indústrias. Pode se referir também a um estilo de vida anticonsumista, no qual as pessoas possuem a liberdade de suprir suas necessidades por conta própria, sem precisar seguir padrões, valorizando a disseminação de uma espécie de autodidatismo.

⁵ Surgido durante a década de 70 nos Estados Unidos e na Inglaterra, o movimento punk é um dos fenômenos sociais e culturais mais controversos da história contemporânea. Sua ideologia, teoricamente marcada pela forte contestação ao sistema capitalista, coloca o punk como um dos principais expoentes dos movimentos de contracultura da segunda metade do século XX. Com o crescimento do punk – principalmente em Londres – e o surgimento de um movimento propriamente dito, com lançamento de discos, adoção de um novo estilo de vida e de uma moda, o próximo passo (involuntário ou não) foi chegar à exposição pública em massa. Desde então, a relação entre punks e a indústria cultural tem sido muitas vezes traumática e ao mesmo tempo contraditória. (VITECK, 2007, p. 53)

⁶ A palavra *gambiarra* pode ser compreendida como uma solução improvisada para resolver um problema ou para remediar uma situação de emergência; remendo.

⁷ Hackers e Ciberpiratas são definidos aqui, de forma geral, como pessoas com amplo conhecimento de informática, capazes de fazer manipulações e usos de programas e redes de computadores para além de um determinado limite estabelecido. Pessoas capazes de contornar e burlar regras e barreiras que, supostamente, deveriam impedir sua ação de controle sobre tais sistemas.



Figura 7 - **Objetos Laboratório (2013)**, Coletivo Gambiologia.



Figura 8 - **Armadura Gambiológica (2008)**, Coletivo Gambiologia.



Figura 9 - Farnesinha Segunda e Farnásio Jr (2011), Coletivo Gambiologia.



Figura 10 - Workshop Festival Saci - MG (2012), Coletivo Gambiologia.

O Coletivo Gambiologia insere em suas propostas artefatos tecnológicos mais simplificados ou já obsoletos, nas quais a abertura e informalidade geram objetos carregados de colagens e sobreposições das mais diversas peças reaproveitadas: brinquedos, motores, sensores, adesivos, computadores e equipamentos eletrônicos sucateados, etc. O resultado é um emaranhado, quase caótico de elementos luminosos, coloridos e dispersos, dispostos de modo que os objetos que constituem sua montagem e construção permaneçam expostos e abertos para quem observa.

Suas propostas são como uma espécie de desvelamento da caixa preta⁸, mantendo-a aberta e transparente, com seu avesso totalmente exposto. Através dessa exibição dos interiores programados e remendados, é sugestionado o incentivo à potencialidade criativa de reinterpretação das obras, possibilitada através da coletividade e compartilhamento de suas formas de elaboração, por meio de oficinas abertas à comunidade. Além disso, há o oferecimento de debates para a reflexão sobre as condições do consumo tecnológico no mundo contemporâneo.

Para este grupo de artistas, a importância do “hackeamento” presente em suas ações está na apropriação e ressignificação dos objetos e em sua subversão.

Através da observação destas ações do Coletivo Gambiologia ao produzir coletivamente seus “objetos-processos” em suas manifestações urbanas e engajamento comunitário, pode-se pensar na ideia da participação do espectador para além da produção artística, como um espaço aberto à socialização e coletividade. Podemos criar um ponto de semelhança entre este Coletivo e o Manifesto Internacional Situacionista, na qual, ambos convidam o espectador a participar da concepção artística, levando em conta a fundamental preocupação em refletir sobre as condições sociais de seu tempo, por meio de práticas coletivas, urbanas e lúdicas.

Ainda avistando os objetos do Coletivo Gambiologia, percebemos uma abertura cada vez maior no campo de intervenção e atuação direta do sujeito na obra de arte. Para Bourriaud (2009), esta abertura da arte, ocasionada pela própria estrutura da sociedade contemporânea, é sinônimo de troca e socialização, as possibilidades

⁸ O Coletivo Gambiologia apresenta em suas argumentações o conceito de Caixa Preta proveniente dos estudos de Vilém Flusser, que aplica o referido nome a um dispositivo fechado e lacrado, cujo interior é desconhecido e inacessível a um público não especializado. (FLUSSER, 2002)

apresentadas são potencialidades, não somente da vivência e participação da obra, mas também na colaboração para a transformação da vida social contemporânea. Para o autor (BOURRIAUD, 2009, p. 80), “A obra de arte é uma ocasião para uma experiência sensível baseada na troca [...] hoje o que estabelece a experiência artística é a copresença dos espectadores diante da obra, quer seja efetiva ou simbólica”. A conexão entre a arte e os espectadores é a de *feedback*, o que faz com que o público seja cada vez mais levado em conta.

A arte aberta, além de proporcionar a ideia de coautoria através da participação e intervenção direta do espectador, é vista também, como um modo eficaz de evidenciar e estimular a coletividade, determinando um espaço de maior proximidade e interação entre as pessoas.

Segundo o supracitado autor, o modo de exposição das proposições artísticas no momento presente se torna, cada vez mais, semelhante a um palco, que convoca o engajamento simultâneo de um ou vários atores. A função da arte diante deste fenômeno, de retroalimentação, consiste em:

[...] apropriar-se dos hábitos perceptivos e comportamentais criados pelo complexo technoindustrial e transformá-los em *possibilidades de vida* [...] Em outros termos, consiste em subverter a autoridade da técnica e torná-la capaz de criar maneiras de pensar, ver e viver. (BOURRIAUD, 2009, p. 96)

O que o autor está tentando nos dizer é que, os movimentos cotidianos devem ser repensados, há a necessidade de transformar a realidade por meio de nosso comportamento e hábitos. O autor valoriza, deste modo, a agência do sujeito sobre o mundo.

Desta maneira, a abertura da arte e todas as associações voltadas para os modos de participação, coautoria, coletividade e compartilhamento, mencionados através do Movimento Internacional Situacionista e do Coletivo Gambiologia, reforça a proposta de proximidade da arte e vida, obra e espectador, arte e socialidade⁹.

⁹ O conceito de socialidade utilizado por Bourriaud (2009) se refere aos modos de como a Arte Contemporânea vem, cada vez mais, desempenhando um papel de criação de espaços de articulações sociais. A Artemídia, neste ponto de vista, pode ser encarada como evento que proporciona, fundamentalmente, trocas entre interator e determinada obra, estabelecendo ainda,

2.2 Arte deslocada para os centros urbanos

Remetendo-nos aos aspectos dos trabalhos artísticos que dialogam diretamente com o público, além de pensar na importância de sua atuação nos grandes centros urbanos, convidamos o leitor a ver a instalação *The Pool* (2008).

The Pool (2008), produzida pela artista norte-americana Jen Lewin, é formada por 100 grandes círculos interativos e iluminados por cerca de 40 mil LEDs. Para a artista, é um espaço para brincar e criar movimentos de modo coletivo e colaborativo. Dependendo da ação dos participantes, de acordo com a pressão e velocidade efetuada sobre os discos, as bases circulares, controladas por sensores e softwares, emitem diferentes cores e sons (figuras 11, 12, 13, 14 e 15)



Figura 11 - *The Pool* (2008), Jen Lewin.

conexões interpessoais e coletivas. Podemos também, trazer para esta definição de socialidade, a importante consideração de Anthony Giddens (2016), na qual entende a mesma como produção de comportamentos sociais, que ocorrem em todos os períodos ao longo da vida do sujeito por meio de diversos agentes, tais como família, comunidade, comunicação de massa, entre outros. Entretanto, é preciso considerar que tais formas de socialização são sempre abertas, para esta afirmação o autor ressalta que: “os seres humanos são criativos com consciência de si mesmos, capazes de formar suas próprias interpretações das mensagens com as quais são confrontadas” (GIDDENS, 20016, p. 210).



Figura 12- **The Pool (2008)**, Jen Lewin.



Figura 13 - **The Pool (2008)**, Jen Lewin.



Figura 14 - **The Pool (2008)**, Jen Lewin.



Figura 15 - **The Pool (2008)**, Jen Lewin.

Pensada para fazer parte de ações e eventos públicos, a obra, com ideia de montagem itinerante, já foi montada mais de 50 vezes, e segundo informações do site/portfólio¹⁰ da artista, já obteve sobre si a efetivação de mais de um milhão de passos. Exposta em diferentes localidades, sendo elas: Abu Dhabi, Londres, Los Angeles, Montreal, Istanbul, Praga, Sydney, Singapura, Denver, Orlando, Nova Iorque, Chicago, a preferência de montagem se dá ao ar livre ou em espaços públicos com grande trânsito de pessoas.

Em especial, além da observação da obra em praças, bosques ou calçadas movimentadas, nosso olhar se dirige para sua apresentação na praça central de um *shopping*, no Centro Comercial Colombo no ano de 2014, em Lisboa, Portugal, cuja chamada aos participantes se deu através de folheto, pôsteres, painéis e publicidade *on-line*, conforme mostrado nas figuras 16, 17 e 18.



Figura 16 - Propaganda The Pool (2014), Lisboa.

¹⁰ O portfólio da artista Jen Lewin pode ser visualizado através do endereço virtual: <http://jenlewinstudio.com/community-sculpture/the-pool/> Acessado em 28 de dezembro de 2017.

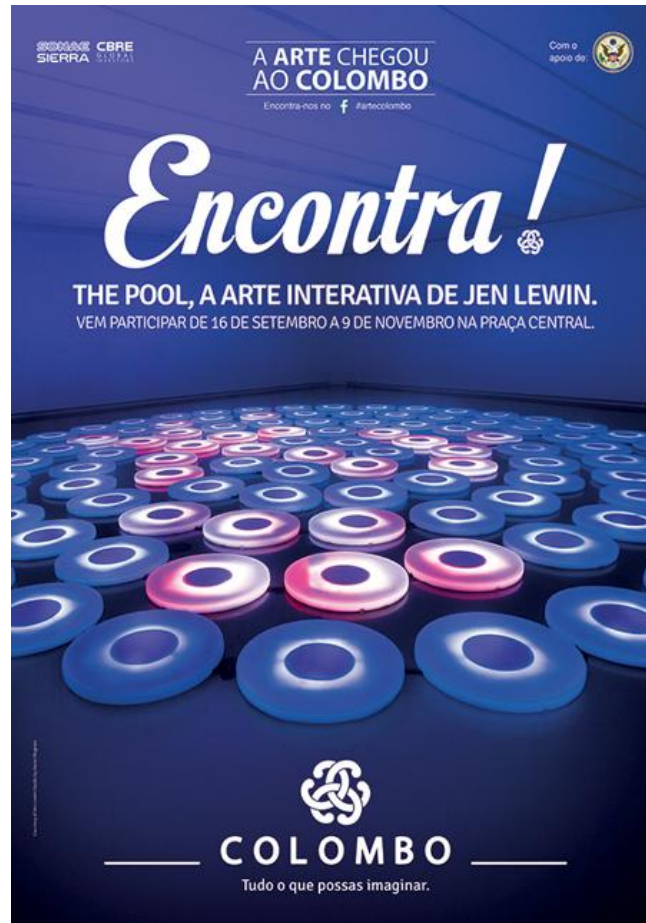


Figura 17 - Propaganda The Pool (2014), Lisboa.



Figura 18 - The Pool (2014), Centro Comercial Colombo - Lisboa.

Associando aos aspectos considerados pela Internacional Situacionista, ao levar a arte lúdica para o centro das metrópoles, a fim de discutir sobre a realidade social da década de 1960, uma vez que a arte contemporânea se torna experiência, sai dos museus tradicionais e se desloca para os espaços públicos, desperta nos espectadores outras formas de fruir a arte. O caso da obra *The Pool* (2008), nos leva a pensar sobre tal deslocamento.

Refletimos então, sobre as proposições artísticas que saem dos locais especializados, e através da implicação destes deslocamentos, nos faz a olhar sobre os locais expositivos como espaços de democratização e novas formas de acessibilidade à arte, assim como a inclusão de um outro público, heterogêneo e não especializado, que passa a fruir a obra de arte como elemento do cotidiano ou simplesmente, como objetos lúdicos.

A arte contemporânea põe em questão, desta forma, as relações espaciais e expositivas, quando se deslocam para além dos museus e galerias. Com a transformação do objeto artístico em experiência e participação, o rompimento dos limites espaciais produz uma relação mais direta, próxima e cotidiana com o participante.

Estas mudanças nos levam a buscar uma compreensão mais ampla sobre a importância dos espaços públicos e suas interações sociais, e ainda, nos possibilita a encarar a arte como objeto de socialização.

Isto nos conduz a pensar sobre a arte tradicional e seu modo de exposição, que se articulava em torno do valor de culto, e que segundo Heidegger (2010), os modos em que se expõe um objeto artístico, muitas vezes pode ser um fator determinante para sua observação, ou seja, a consagração de uma obra pode depender do grau de distanciamento ou proximidade com que é disposta diante do público.

Conforme nos explica:

Esta instalação é o erigir no sentido de consagrar e glorificar. Instalação não mais significa aqui o mero colocar. Consagrar significa tornar sagrado, no sentido de que no edificar como obra, o sagrado se abre como sagrado e o deus é chamado para o aberto de sua presença. (HEIDEGGER, 2010, p. 79)

Sobre esta relação da arte cultuada como fenômeno sagrado, nos remete aos conceitos de Walter Benjamin, que já falava a respeito da perda da aura da obra de arte em seu ensaio denominado “A obra de arte na sua época de sua reprodutibilidade técnica” (1935/1936/1980). Sua afirmativa parte do princípio que, as novas possibilidades técnicas de reprodução da imagem, como o cinema e a fotografia, fizeram com que a arte perdesse sua “autenticidade e autoridade”, e transformaram os aspectos sagrados tradicionais, ocasionando a perda de sua aura.

Conforme o autor nos explica:

[...] o valor de unicidade, típica da obra de arte autêntica, funda-se sobre esse ritual que de início, foi o suporte do seu velho valor utilitário. Qualquer que seja o número de intermediários, essa ligação fundamental é ainda reconhecível – tal como um ritual secularizado – através do culto dedicado à beleza, mesmo sobre as formas mais profanas. Aparecido na época da renascença, esse culto da beleza, predominante no decorrer de três séculos, guarda hoje a marca reconhecível dessa origem [...]. (BENJAMIN, 1980, p. 10)

Para Benjamin (1980), foi a partir das tecnologias do cinema e da fotografia, que a arte, retirada de seu pedestal de culto e se tornou objeto de negação do passado. Uma vez que se aproxima do público, se torna reprodutível e adere valor de mercadoria, gerando profundas mudanças, e se abrindo aos processos democráticos. A perda da aura e a quebra da sacralidade da obra faz com que o artista retire seu pedestal e a dissolva no contexto das ruas para o consumo na modernidade.

Neste âmbito, tanto apresentado por Heidegger (2010) ou por Benjamin (1980), as relações espaciais da arte, quanto objeto a ser cultuado, se encontra em um local, propositalmente de distanciamento do público, elevada e exaltada como um objeto sagrado e único. Nestes aspectos, ao pensarmos no museu tradicional como um espaço expositivo, percebemos sua direta relação com a validação e o exercício de sacralização do objeto artístico.

O espaço museal inserido no contexto tradicional é, portanto, um local complexo, que gera habitualmente uma lacuna entre a obra e o espectador, provocando inibição e intimidação.

É importante considerarmos que o “museu tradicional” , segundo o Código de Ética para Museus/ICOM (2007) é uma instituição à serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, e possui como papel fundamental a conservação, documentação, pesquisa, curadoria, educação e deleite.

Os museus são responsáveis pelo patrimônio natural e cultural, material e imaterial. As autoridades de tutela e todos os responsáveis pela orientação estratégica e a supervisão dos museus têm como primeira obrigação proteger e promover este patrimônio, assim como prover os recursos humanos, materiais e financeiros necessários para este fim. (CÓDIGO ÉTICA/ICOM, 2007, n.p.)

Neste caso, o ato de colecionar, conservar, documentar e expor deu origem ao museu. Para Lisbeth Gonçalves (2004) a história do museu e da exposição está ligada à própria história da humanidade, como uma tentativa de reunir e resgatar diversos objetos produzidos a partir dos conhecimentos dos sujeitos. É um local reservado para armazenar e dar sentido de permanência ao patrimônio histórico-cultural da humanidade. É um templo “em memória do passado para a construção do futuro”. Além da contemplação, também é um local de aprendizagem.

Para a autora:

[...] na história, a exposição e museu caminham juntos. A palavra museu deriva da latina *museum* que, por sua vez, vem do grego *mouseion*, o templo dedicado às musas. Significa, portanto, em sua origem, “casa das musas”. [...] A palavra *exposição* também vem do latim – *exponere* – isto é, “por para fora”, “entregar à sorte”. [...] ato de colecionar, ao lado de expor a coleção, marca o surgimento do museu. (GONÇALVES, 2004, p.13)

É justamente pensando sobre o que se entendia tradicionalmente como museu e exposição, que Marcel Duchamp, inaugura a subversão do espaço expositivo e suas normas de sacralidade, quando ao expor sua obra denominada “1.200 Sacos de carvão” (1938), utiliza o teto de uma galeria, propondo a inversão do olhar do espectador e inserindo o trabalho artístico no espaço como parte integrante do mesmo (figura 19).



Figura 19 - **1.200 Sacos de Carvão (1938)**, Marcel Duchamp.

Também em um momento anterior, no ano de 1911, através do Manifesto Futurista, proferido por F. T. Marinetti, percebemos no discurso do referido movimento artístico, um pensamento de oposição aos espaços museais tradicionais. Os museus são descritos pelo poeta como “cemitérios”, “dormitórios públicos” ou como “absurdos matadouros de pintores e escultores, que se vão trucidando ferozmente a golpes de cores e de linhas ao longo das paredes disputadas” (MARINETTI, 1980, p. 35).

As transformações dos museus, consequentes das rupturas propostas pela Arte Moderna, impulsionaram a renovação dos espaços expositivos ao longo do século XX através de sua nova arquitetura interior branca e neutra, a fim de evidenciar cada vez mais a obra. Nesta nova configuração, os museus passam a adotar um espaço limpo e neutro, isento de interferências visuais e isolado do mundo exterior, ou como o autor Brian O'Doherty (2002, p. 4) nos aponta, os espaços expositivos se transformaram em grandes “cubos brancos”, ou seja, um espaço “sem sombras, branco, limpo, artificial”. Estes fatores nos mostram a

necessidade de isolamento da arte de tudo que possa prejudicar sua fruição e sua leitura.

Na década de 1970 as instalações artísticas rompem de uma vez com os modelos tradicionais de exposição artística, com novo viés estético e espacial - como o Minimalismo, a *Land Art*, a *Body Art*, as Instalações, os *Happenings*, as *Performances*, a *Pop Arte*, a Arte Conceitual - abrem-se para novos ambientes e públicos. Os museus passam a reconfigurar seu espaço, em transformação, abrem-se para diálogos e tornam-se parte dos valores da própria obra de arte.

Para o historiador Hans Belting (2006), por volta da década de 1980 é observada outra mudança nos museus, que deixam de lado, tanto as estruturas sagradas de templo quanto a neutralidade do cubo branco, e se voltam para suas estruturas arquitetônicas, a fim de abrigar, não mais apenas exposições, mas eventos, e assim, assemelhando-se ao mundo dos megaeventos e espetáculos, os museus começam a atrair a atenção de multidões. Nas palavras de Belting (2006, p. 165) o museu na contemporaneidade tornou-se: “[...] um local de atividades públicas, no qual tem lugar não apenas exposições, mas exibições de filmes, conferências e congressos [...]”.

Para esta afirmativa, Arantes colabora:

Reina atualmente uma grande animação no domínio tradicional austero e introvertido dos museus. Quem os visita dispõe de amplos espaços para a mais desenvolta *flanerie*, abrigando jardins, passarelas, terraços e janelas que trazem a cidade para dentro do museu. Isto sem falar em cafeterias, restaurantes (por vezes entre os melhores da cidade), ateliês, salas de projeção ou de concertos, livrarias, etc. As longas filas que se formam à entrada dessas novas “casas de cultura” nem sempre se devem ao antigo amor à arte, concentrada no acervo do museu, mas às múltiplas atrações que enumerei apenas parcialmente. Faltou incluir, ocupando um lugar de destaque, a própria arquitetura. Já não é mais tão óbvia a diferença entre um museu e um shopping center. (ARANTES, 2000, p. 232)

Tanto Belting (2006), como Arantes (2000) nos mostram que a transformação do museu, em parte, se relaciona com uma associação de eventos para atrair um grande público. E assim, se tornando um local de grande circulação de pessoas, o

museu se coloca também como um lugar para o entretenimento, o encontro, o trânsito e a diversão.

Outro aspecto importante a ser considerado nessas novas formatações, com as novas propostas artísticas inseridas nas tecnologias, há também a necessidade de outros ambientes adequados, ao contrário do cubo branco, que necessita de pouca luminosidade e neutralidade espacial. Gonçalves (2004), nos mostra que ao acompanhar as transformações da arte ocorridas a partir do final do século XX, a organização das obras passa a requerer outros conceitos, pois, instalações multimídia, videoinstalações, arte eletrônica, arte interativa, entre outras, necessitam de lugares muito semelhantes às salas escuras de projeção cinematográfica ou de espaços cênicos e teatrais. Estas proposições precisam de um isolamento da claridade externa, para que permitam uma maior intensificação dos efeitos de imagens, luz e som empregados pelas tecnologias contemporâneas.

Gonçalves (2004, p. 20) nos aponta também, a necessidade de pensar em tais espaços, não mais como locais limpos e neutros, e sim como locais que proporcionem uma “cenografia da arte”, ou como projetos “expográficos”, aproximando os conceitos da composição do espaço aos sentidos cenográficos do teatro. Ou como Del Castillo (2008, p. 326-327), que denomina a transformação do cubo branco em espaços com ausência de luz, como espaços “Caixa Preta¹¹”, para ampliar os sentidos, experimentação e flexibilização visual do espectador. A “Caixa Preta” seria então, o espaço que anula o contato do público com a arquitetura, as paredes, o piso e o teto são “apagados”, gerando através da escuridão uma ilusão de imersão total em um mundo desvinculado dos aspectos externos, proporcionando a amplificação de experiências sinestésicas e sensoriais, características próprias das instalações interativas.

Além das mencionadas transformações dos espaços expositivos, como forma de adequação às novas linguagens, outro elemento que nos parece ser de grande importância é o deslocamento dos trabalhos artísticos dos espaços institucionais

¹¹ A denominação do espaço como “Caixa Preta” para Del Castillo (2008) não possui relação com os conceitos filosóficos aplicados por Flusser (2002), que a utiliza como uma metáfora para pensar sistemas fechados e inacessíveis. O nome “Caixa Preta” é utilizado pela referida autora como uma forma de nomear os espaços expositivos que se aproximam de aspectos cenográficos teatrais, na necessidade da ausência de luz e da penumbra para a evidênciação de luzes e projeções. “Caixa Preta” portanto, se remete aos locais escuros (DEL CASTILLO, 2008).

para os espaços urbanos. A arte, deste modo, não só se aproxima do público, mas se volta para a realidade cotidiana da metrópole, nas ruas, nas praças e nas avenidas, se transforma em um elemento constituinte da própria vida dos transeuntes. A obra sai do local hermético do museu, dos centros culturais e das galerias, para ser experienciada em meio ao caos dos centros urbanos.

Se por um lado, esta espetacularização da arte, se aproxima de grandes eventos de massa, tais como as Bienais de Arte espalhadas pelo mundo, ao fazer parte de feiras de mercadorias, *shopping centers*, cafés, lojas de *souvenirs* e espaços lúdicos, por outro lado, a arte se dissolve socialmente na estrutura das cidades e da vida pública.

Em oposição aos espaços expositivos museais tradicionais, muitos artistas tem buscado uma maior interlocução com o público, propondo a abertura dos espaços urbanos, além de conceber manifestações poéticas que buscam maior proximidade com o espectador, e apontam para uma arte voltada para o estabelecimento de ações coletivas, gerando importantes reflexões cotidianas, políticas e sociais.

Observamos tais fatos na instalação de arte *The Pool* (2008), que foi exposta em uma área central do Shopping Colombo em Lisboa – Portugal. O que percebemos, no discurso deste trabalho, levado para os espaços públicos, é a valorização de sua abertura às interações sociais, implicando em ações coletivas, no estímulo da valorização dos espaços públicos e da prevalência dos ideais de compartilhamento. Vemos uma espécie de exaltação da “arte-vida”, por meio da abertura dos diálogos comunitários e da ampliação do sentimento de pertencimento à cidade.

A instalação *The Pool* (2008), aberta, lúdica e exposta em um local de grande trânsito de pessoas, nos faz refletir sobre suas confluências conceituais com os processos sociais da obra de arte aberta, relatada por Eco (1991), bem como na preocupação da utilização dos espaços da cidade como nos mostrou a Internacional Situacionista. É uma proposta, portanto, que possui como fundamental preocupação ativar a interatividade e as relações sociais.

Neste quesito, observamos outras instalações artísticas que compartilham do mesmo ideal, o de pensar a arte interativa introduzida no contexto da cidade, tal

como *Solar Pink Pong*¹², produzida pelo coletivo de artistas “Assocreation”, que foi executada por meio do evento denominado FILE- *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*, no ano de 2015, na cidade de São Paulo. Criada para ser executada em ambientes externos, com o uso da luz solar e preferencialmente na rua, é denominada pelos seus criadores como “*Street Video Game*”, uma instalação-jogo, um tipo híbrido de videogame e brincadeira urbana, que funciona a partir de um espelho, colocado em um poste ou árvore, controlado por computador, reflete no chão um círculo rosa, e através de sensores de movimento, os pedestres podem interagir com este círculo animado, utilizando seus pés ou sua própria sombra, como um jogo de bola virtual (figuras 20, 21 e 22).



Figura 20 - **Solar Pink Pong (2015)**, Coletivo Assocreation.

¹² A obra “Solar Pink Pong” pode ser visualizada através dos endereços virtuais:
< <http://assocreation.com/project/solar-pink-pong/>>
<<https://vimeo.com/130133811>> Acessados em 08 de fevereiro de 2017.



Figura 21 - **Solar Pink Pong (2015)**, Coletivo Assocreation.

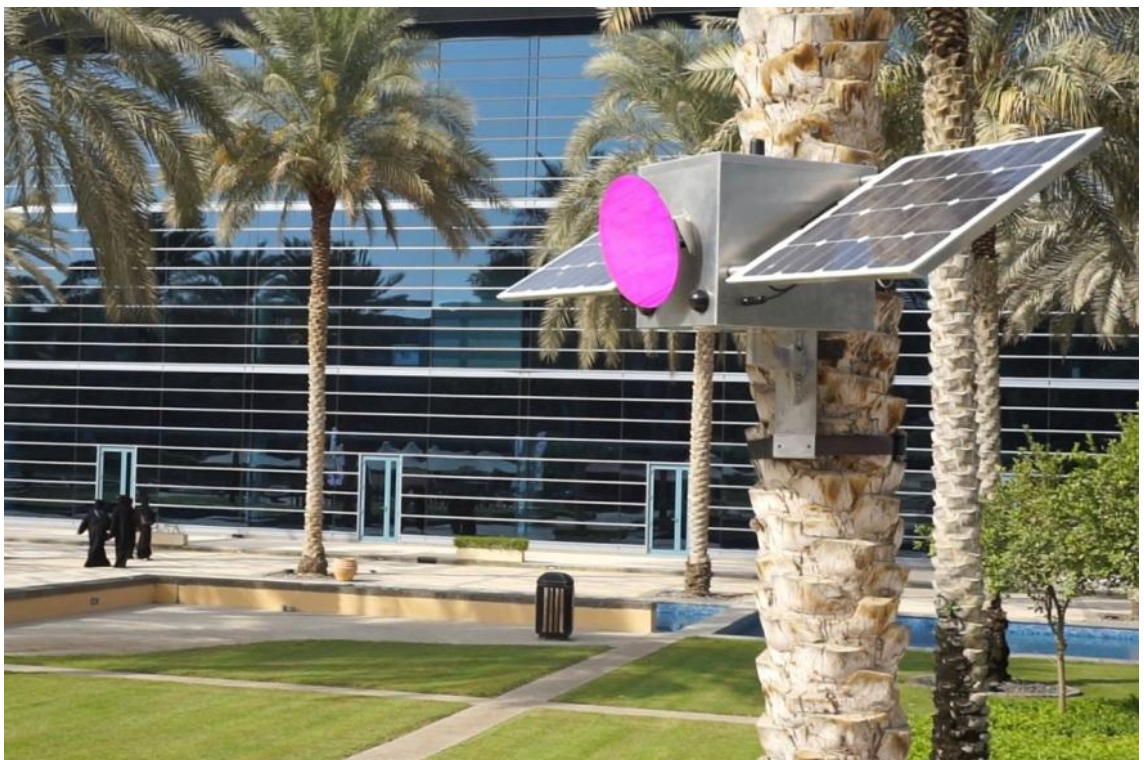


Figura 22 - **Solar Pink Pong (2015)**, Coletivo Assocreation.

Outro exemplo de instalação produzida para ser executada ao ar livre e preferencialmente em locais de grande fluxo de pessoas é a denominada *Light Graffiti*¹³ (2016), criada por uma empresa de eventos de Estocolmo, chamada “*Floating Pictures*”, juntamente com alunos do Centro de Arte Digital da Universidade de Estocolmo. É uma instalação interativa, que convida os participantes a usarem equipamentos luminosos para a produção de “pinceladas”, luzes coloridas sobre a rua, muros e pessoas. Utilizando de câmera USB, projetores e computadores, a proposta desta obra, que funciona em tempo real, através das luzes emitidas pelos participantes por meio de lanternas, telefones celular, entre outras formas, é pintar, colorir e transformar o espaço virtualmente (figuras 23, 24 e 25).

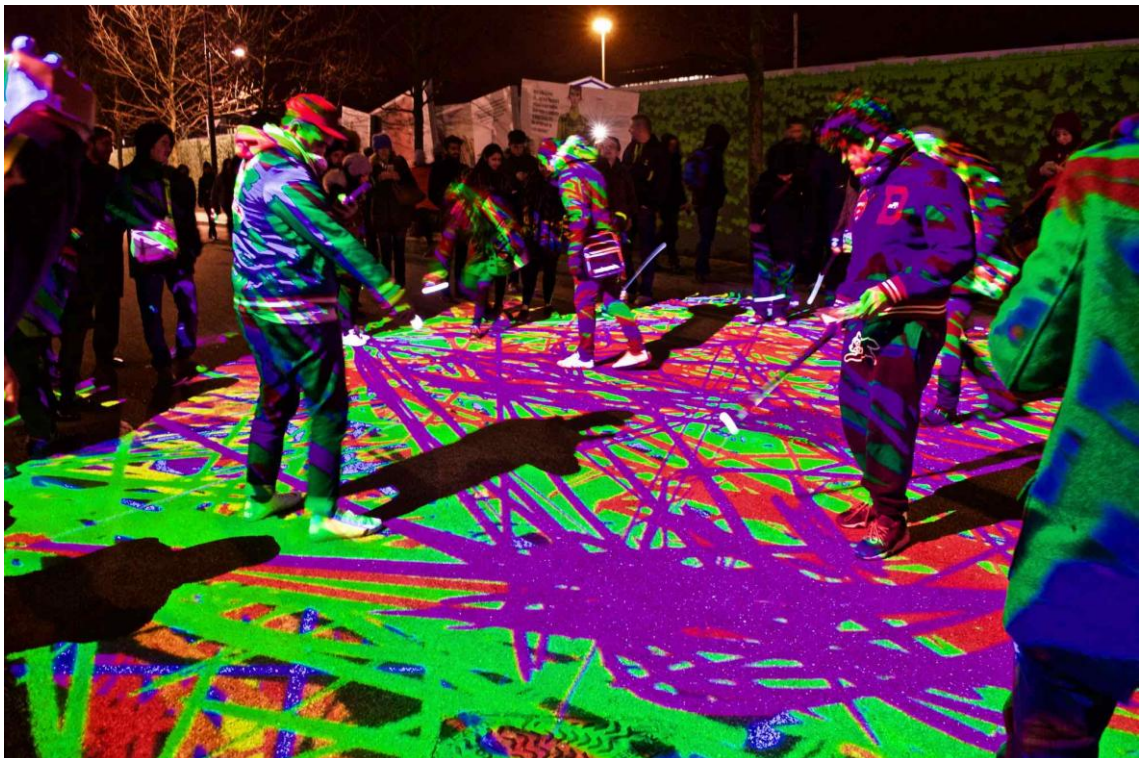


Figura 23 - **Light Graffiti (2016)**, Floating Pictures.

¹³ A obra “Light Graffiti” pode ser visualizada através dos endereços virtuais:
<<http://www.lumiere-festival.com/archive/light-graffiti/>>
<<https://vimeo.com/155309141>>
Acesso em 08 de fevereiro de 2017.



Figura 24 - **Light Graffiti (2016)**, Floating Pictures.



Figura 25 - **Light Graffiti (2016)**, Floating Pictures.

Outro projeto de Artemídia que foi projetado para ser executado em meio à cidade é o *Projeto IJO: Dance para dizer quem você é*¹⁴ (2015), do designer brasileiro Vitor Freire. A obra foi apresentada na fachada do prédio da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo/FIESP, durante o evento FILE - *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*. O artista, que se considera um “designer de experiências sociais”, criou a proposta na intenção de gerar ações que pudessem ressignificar o lugar da dança, com a importante preocupação de se apropriar de locais públicos. Nesta, os participantes dançam livremente diante de uma câmera, que envia, em tempo real, imagens estilizadas que representam seu movimento, para a fachada de um prédio (figura 26).

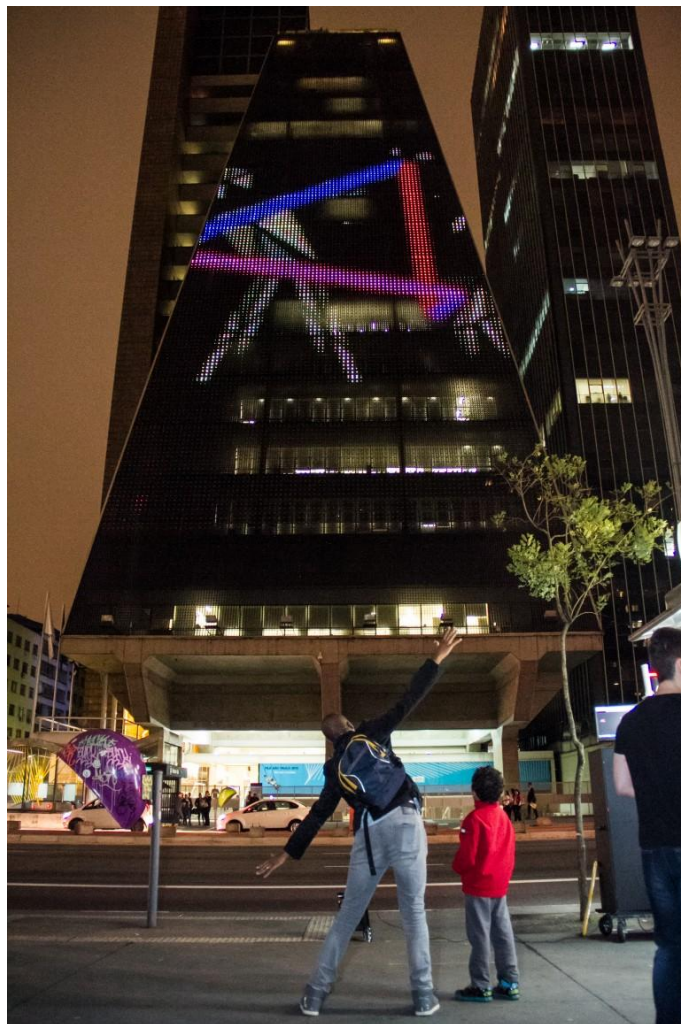


Figura 26 - *IJO: Dance para dizer quem você é* (2015), Vitor Freire.

¹⁴ O projeto “IJO: Dance para dizer quem você é” pode ser visualizado no endereço virtual: <<https://vimeo.com/133572441>> Acessado em 08 de fevereiro de 2017.

A observação destas instalações nos leva à reflexão sobre os modos de ocupação da cidade e o papel da arte quando levada para as ruas. Nestes trabalhos de Artemídia, percebemos que o convite ao jogo produz no transeunte um momento de pausa em sua trajetória cotidiana e habitual, devido aos aspectos provenientes das rotinas usuais que permeiam os centros urbanos. Consequentemente, pode haver neste instante lúdico, gerado por tais proposições artísticas, uma desaceleração ou certa alteração de comportamento, além da promoção de encontros e estímulos de relações pessoais. Uma vez que, a atuação da arte em meio à cidade, é performance compartilhada e pública, aceitar o convite à jogar em propostas de arte interativa é também concordar com a produção de interação social.

Deste modo, as instalações apresentadas, além de serem referências aos processos de interatividade, aos usos de tecnologias e à inserção do corpo e ampliação da percepção, acreditamos que podem também, serem consideradas como local propício para o desenvolvimento de socialidade e atuações políticas.

Estes aspectos nos levam aos pensamentos de Rancière (2005), quando afirma que a política, além de um exercício de poder ou luta pelo poder, é um recorte de um espaço específico, um local de “ocupações comuns”, de conflitos e de sujeitos incluídos neste contexto. Deste modo, no ponto de vista do autor, a arte é política quando há um recorte sobre o espaço-tempo e suas competências ou incompetências em relação à ocupação dos sujeitos, dos objetos, do privado e do público.

A arte não é caracterizada apenas por suas relações estéticas ou pela sua discussão voltada para suas estruturas, a arte é política, como nos explica o autor:

[...] Ela é política antes de mais nada, pela maneira como configura um *sensorium* espaço-temporal, que determina maneiras do estar junto ou separado, fora ou dentro, face a ou no meio de... Ela é política enquanto recorta um determinado espaço ou um determinado tempo, enquanto os objetos com os quais ela povoa este espaço ou o ritmo que ela confere a esse tempo determinam uma forma de experiência específica, em conformidade ou em ruptura com outras: uma forma específica de visibilidade, uma modificação das relações entre formas sensíveis e regimes de significação, velocidades específicas, mas também e antes de mais nada, formas de reunião ou de solidão. (RANCIÈRE, 2005, n.p.)

Pensando sobre as afirmativas de Rancière (2005) em associação com as obras apresentadas, acreditamos que a inserção da arte, diretamente sobre o tecido social da cidade, possibilita uma maior proximidade com a vida cotidiana, faz com que, haja uma espécie de resgate democrático dos valores comunitários e heterogêneos, permitindo níveis diferenciados de experimentações e interpretações, tanto por parte dos artistas quanto dos espectadores. A arte se transforma em redes de sociabilidade e diálogos e possibilita ressignificações do espaço urbano.

Contribuindo com as argumentações de Rancière (2005), Pallamin (2000, p. 10) afirma que, a arte realizada no espaço público, entendida como gesto, intervenções, eventos, acontecimentos, instalações, espetáculos, ou arquitetura, “exerce sobre o social preexistente um impacto, em que talvez a hegemonia seja confirmada ou desafiada, mas, mais importante que isso, em que algo do novo desse social passa a ter existência”.

Neste pensamento, é necessário compreender que, as relações estabelecidas entre a arte pública e o espaço urbano não são apenas como ilustrações dos valores identitários e culturais, e sim ampliações das inscrições comunitárias nas transformações do contexto social.

Ainda segundo Pallamin (2000, p. 24), a arte urbana pode ser vista como uma prática social, apresentada com múltiplos significados, valores e simbologias, que se desdobram através da apropriação coletiva, que se embrenham nos veios da cidade, a partir dos “planos imaginários de seus habitantes”. A obra de arte inserida no contexto urbano carrega em si as contradições, interdições e conflitos contidos nas conexões entre os sujeitos e os espaços, suas interpretações históricas e vivências do cotidiano. Ou como a autora nos descreve: “um terreno privilegiado para efeitos de choque de sentidos (negação, subversão ou questionamento de valores)”, ou ainda, um modo de “pensar sobre a vida social, aproximando-se, de certo modo, pelo qual as pessoas se produzem e são produzidas no âmbito da ordem simbólica”.

Neste aspecto ao pensarmos a respeito da arte urbana, necessariamente devemos discernir conforme Canevacci (2004, p. 17), o espaço público como “vozes polifônicas de subjetividades” ou como “um coro que canta com uma multiplicidade

de vozes autônomas que se cruzam, relacionam-se, sobrepõem-se umas as outras, isolam-se ou se contrastam”.

É neste espaço múltiplo e heterogêneo que a arte estabelece práticas e reflexões, diante de um público não especializado, que se depara, muitas das vezes, com ela de modo inesperado, funde sua experiência estética com a realidade cotidiana, e conseqüentemente, faz a transfiguração de seus valores, das interações sociais e educativas, para os valores da cidade, por meio da velocidade dos transeuntes, da curiosidade, da atenção distraída, do passeio apressado, do lazer e do lúdico e se apresenta como forma de interação e mediação.

Ao pensarmos no meio urbano também como espaço de lazer, como espaço de trocas simbólicas e de vivência, socialização e diversidade, podemos compreender, segundo Dumazedier (1974), que as possibilidades do mesmo espaço que obriga as padronizações no âmbito do trabalho, também podem sugerir, através de atividades lúdicas, um modo de escape para esta uniformização de comportamentos, e além de proporcionar a redução das diferenças sociais. E ainda, a arte inserida no plano urbano, pode cumprir o importante papel da quebra espaço-temporal da relação trabalho-lazer. Ou como nos afirma Dumazedier (1974, p. 173): “o lazer tende a transformar aos poucos nossas maneiras de sentir, pensar e agir”.

Acreditamos então que, este movimento de abertura da obra e seu deslocamento para os espaços públicos propõem outras formas de fruição do objeto artístico. O encontro do espectador com as proposições interativas se torna um fator importante para a compreensão da arte contemporânea, que vai gradualmente se transformando em processo e experiência cotidiana.

Por conseguinte, podemos crer que, a presença do elemento lúdico na arte contemporânea pode ser, além da interação em si, um meio de estimular novas interpretações e questionamentos acerca da realidade. Neste contexto, é importante pensar que, o deslocamento da arte para os centros urbanos, com diferentes aberturas e convites à participação, interação e ampliação sensorial, e especialmente aquela inserida na tecnologias atuais, traz um novo tipo de fruição e significado, e ao estar integrada diretamente no trânsito dos pedestres, a arte se

coloca no cotidiano como linguagem coletiva e adquire também valor de argumentação social.

A vivência e experiência na arte interativa transforma o espectador em participante, introduzindo-o em uma espécie de jogo, e com um passo adiante é entremeada na paisagem fervilhante das cidades, se torna comunicação, pausa, suspensão, prazer, diversão, e um modo de potencializar e ressignificar os aspectos de socialização e interações sociais.

2.3 Compreendendo a arte interativa

Ao nos posicionarmos diante dos trabalhos apresentados nos tempos atuais, percebemos que estes sistemas de trocas ocorrem hoje a partir do uso, cada vez mais frequente, dos computadores, de câmeras de vídeo, de equipamentos de som, entre outros equipamentos tecnológicos. Diversos artistas vêm se apropriando dos sistemas eletrônico-digitaes, e o resultado deste cenário são obras constituídas por dados numéricos, introduzidas nas possibilidades de multiplicidade e hibridização das linguagens, nas simulações de realidade virtual, que exigem a presença do espectador para completar e intervir sobre seu sentido, o que, conseqüentemente, vêm gerando modificações nos modos de produção e fruição da arte.

Diante desta diversidade e complexidade das formas de abertura e participação, o pesquisador Júlio Plaza (2003) nos auxilia a organizar e classificar determinadas propostas artísticas, a fim de compreender, tanto seu modo de produção quanto seus processos de interatividade.

Para Plaza (2003), a abertura da obra de arte para a recepção do espectador pode ser relacionada com as fases produtivas e históricas da arte, deste modo, nos apresenta a seguinte classificação: (1) *Imagens de primeira geração* - representadas pelos objetos artesanais; (2) *Imagens de segunda geração* - caracterizadas pelo momento industrial; e por fim (3) *Imagens de terceira geração* correspondente às imagens de nosso tempo, inseridas no contexto da eletrônica e do digital.

O autor relaciona as formas de abertura de acordo com seu modo de produção e de modo mais amplo, a *Abertura de primeiro grau* irá se identificar com as formas

de ambiguidade e polissemia, nas múltiplas possibilidades de leitura da obra. Plaza (2003) acredita ser esta primeira abertura, local de participação passiva, ou seja, uma área que comporta a condição do estado de contemplação da arte, que insere as potencialidades de interpretações e estímulo à imaginação. Aponta também, o importante conceito de *intertextualidade*, proveniente das teorias de Mikhail Bakhtin no campo da literatura, para elucidar seu ponto de vista, para o qual a condição básica é a ideia de arte inacabada ou o “inacabamento de princípio” (PLAZA, 2003, p. 10), cuja leitura de uma obra pode ser considerada um ato cognitivo, na qual o leitor possui o papel de interpretação e reflexão aberta.

Sobre a intertextualidade, de modo ainda mais exemplificado, conforme Eco (1962), a leitura de um texto, com as formas de recepção aberta, gera um tipo específico de leitor, o Leitor-Modelo, que é definido pelo autor como:

[...] um leitor ideal que disponha de muito tempo, tenha muita perspicácia associativa, com uma enciclopédia com limites indefinidos, mas não qualquer tipo de leitor. Constrói o próprio Leitor-Modelo, escolhendo os graus de dificuldade linguística, a riqueza das referências e inserindo no texto chaves, alusões, possibilidades mesmo que variáveis de leituras cruzadas. (ECO, 1962, p. 43)

Nesta compreensão, o texto e sua interpretação formam-se a partir da relação alternada fruidor/fruído. Neste contexto, a *Abertura de primeiro grau*, para Plaza (2003), refere-se então, ao leitor/espectador que, dentro de seu universo de interpretações, participa do processo de produção de sentido de determinado texto/obra.

Já a *Abertura de segundo grau*, segundo Plaza (2003), é aquela voltada para as alterações estruturais da arte, nas quais o espectador se insere como participante, com possibilidade de manipulação e interação física com a mesma. Provavelmente, é aqui também, que se localizam as afirmativas de Eco (1991), quando se refere à classificação de *Obra aberta em segundo grau*, assim como as ações da arte da Internacional Situacionista e tantos outros trabalhos que solicitam a participação do espectador, e transitam nos movimentos da Arte Moderna.

Pontuada em uma participação ativa, na qual o espectador é convidado a explorar, manipular e modificar objetos artísticos, a ideia de ambiente insere o participante de corpo inteiro no espaço artístico. Segundo Plaza (2003), nesta transferência de responsabilidade criativa para o espectador está localizado o princípio de criação coletiva, deste modo, a importância da obra com *Abertura de segundo grau* é a inserção face a face entre espectador e a arte, de modo mais próximo e mais dramatizado.

Já a *Abertura de terceiro grau*, para Plaza (2003), é revelada como aquela que se insere no contexto da Artemídia, na qual os modos de participação e abertura da obra de arte se intensificam, se expandem, vão além da abertura interpretativa ou participativa e se estendem às tramas da interatividade.

Para o autor, a *Abertura de terceiro grau* se envolve necessariamente nas manipulações, simulações e interações em tempo real. Assim, a interatividade é um elemento que transforma e amplia as aberturas da arte em seus aspectos físicos, psicológicos e perceptivos. A partir dos princípios de interatividade, aleatoriedade e potencialidade, o participante torna-se coautor e as proposições tornam-se campo para a coprodução de resultados abertos.

Sabendo que, o percurso de criação, relacionados com a abertura da obra de forma interativa, que trabalham diretamente com a percepção e dimensões temporais e espaciais são os principais interesses dos artistas inseridos nas tecnologias contemporâneas, se faz necessária a compreensão das definições de interatividade, uma vez que a arte interativa é baseada em programas computacionais ou eletrônicos que permitem uma maior abertura para ações de reciprocidade, e valoriza o intenso diálogo com usuário em tempo real.

De forma geral, uma das questões centrais que envolvem a interatividade é a relação estabelecida entre humano-máquina por meio de interfaces, que permitem a saída e entrada de dados. Para Gianetti (2006), os processos interativos partem de construções técnicas, a fim de possibilitar a tradução, de modo instantâneo, de linguagens e codificações. Consequentemente, há a ênfase de um modo de participação mais intuitivo e direto, por meio da visualização e das formas de perceber a informação digital, proporcionando efeitos de imersão, deslocamento e estímulo de capacidades sensório-motoras dos participantes. Apesar de ser uma

ação limitada em seu próprio universo artificial de possibilidades, o participante possui a sensação de diálogo e controle.

A autora exemplifica sua sistematização dos tipos de interatividade possíveis na obra de arte:

Em linhas gerais, podemos detectar, segundo o grau de interatividade mediatizadas por imagens, representações, sons, sistemas robóticos, etc.: (1) sistema mediador: reação pontual simples, normalmente binária a um programa dado; (2) sistema reativo: ingerência em um programa por meio de estruturação de seu desenvolvimento no âmbito de possibilidades dadas [...] uma interatividade de seleção; (3) sistema interativo: estruturação independente de um programa que se dá quando um receptor pode atuar também como emissor. Trata-se de interatividade de conteúdo, na qual o interator dispõe de um grau maior de possibilidade de intervir e manipular as informações audiovisuais ou de outra natureza (como robóticas) ou em sistemas mais complexos, gerar novas informações. (GIANETTI, 2006, p.125)

Gianetti (2006) nos mostra a importância de perceber a existência de várias formas de interação – que ocorrem desde os tipos de ações pontuais e limitadas, passando por formas reativas, nas quais as ações são pré-determinadas para a escolha do participante, até atingir a um patamar mais complexo de troca e manipulação de conteúdo, na qual o participante não somente seleciona escolhas dentre as possíveis, mas também se torna produtor de conteúdo.

É importante ter clareza que, as proposições interativas estão intimamente ligadas às questões espaciais, ou seja, a obra de arte interativa é antes de tudo, uma instalação ou uma organização de objetos e dados inseridos em um espaço real. Como nos descreve Kwastek (2013), “o espaço físico e o espaço de dados digitais podem entrar em inter-relações complexas”, este espaço, em que ocorre a sobreposição do real, é um local de dados, apresentado ao participante como um local de possibilidades de ação.

Segundo Kwastek (2013), historicamente, o conceito de interação foi aplicado em diversas épocas: por volta de 1900, foi utilizado para definir de forma generalizada, tipos diferentes de processos de *feedback*. Em 1901, o termo foi usado para definir a relação de reciprocidade entre duas ou mais coisas em um sistema de troca entre sujeitos, objetos e meio ambiente. Em 1937, houve o

desenvolvimento das teorias “estímulo-resposta” e “interacionismo simbólico”, baseadas em formas de ações e reações, mas, foi somente ao longo do século XX, que as perspectivas sobre as formas de interação se transformaram, a partir da teoria cibernética, que visava investigar o valor potencial da reprodução técnica de vários recursos de interação. No início de 1960, surgiu a possibilidade de um sistema de *feedback* em tempo real entre humanos e máquinas, o que motivou a criação do conceito de interface gráfica desenvolvido por Ivan Sutherland em 1963 e a criação do *mouse*, por Doug Engelbart em 1968 - elementos importantes para a ampliação do campo de pesquisa a respeito das interfaces amigáveis, abertas ao usuário, denominada Interação Humano-Computador (IHC).

A interatividade, neste curso, foi possibilitada pela criação da interface gráfica, que conforme Arantes (2005, p. 74), pode ser definida como “[...] uma espécie de membrana que, ao invés de promover o afastamento entre dois ou mais domínios, os aproxima, permitindo uma osmose, uma influência recíproca entre as partes”.

Johnson (2001) também contribui com a definição de interface:

Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. (JOHNSON, 2001, p. 17)

Atualmente, a interação inserida no campo computacional é vista como uma forma de comunicação, cujas características fundamentais são as trocas em tempo real, presença, controle e *feedback* de um ou mais participantes nos modos de escolha e interpretação.

No ponto de vista de Venturelli e Maciel:

Interação computacional pressupõe uma ação modificadora de comportamento e de eventos, exercida mutuamente entre máquinas, entre informações digitais e pessoas, máquinas e informações digitais. Tudo feito simultaneamente, em tempo real (VENTURELLI e MACIEL, 2008, p. 107).

Neste ponto, Plaza (2000) colabora e defende que, a arte interativa pode ser definida como a arte vista a partir da relação recíproca entre sujeitos e interfaces, na qual dá a possibilidade de colaboração e troca. Com a inclusão das interfaces gráficas a partir de programação computacional, a arte interativa propõe intercambialidade e multissensorialidade, e suas características estão permeadas pelos dados binários, na ampliação da percepção e cognição, ou como o referido autor complementa:

Uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível a todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais. O cenário programado pode se modificar em tempo real ou em função da resposta dos operadores. A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação. (PLAZA, 2000, p. 22)

Ascott (1991) concorda que, a arte interativa está diretamente ligada ao uso de meios e fluxos de dados, e está associada a estruturas, ambientes e redes cibernéticas, a fim de provocar o espectador a intervir. Desta maneira, permitindo a imersão e atuação do espectador nas experiências de fluxos informacionais, a interatividade na arte pode ser entendida como: sistemas inscritos no domínio do conhecimento, nos quais os espectadores interferem. Ou conforme nos explica Gianetti, a arte interativa pode ser entendida como:

[...] sistemas complexos, abertos e pluridimensionais, nos quais o receptor, chamado aqui interator, além de “atuar” mentalmente no espaço da obra, desempenha um papel prático fundamental na sua efetivação. (GIANETTI, 2006, p. 111-112)

Gianetti (2006) para definir a arte interativa vincula o participante como “interator” da obra, visando, nos processos de interatividade, a fundamental importância intrínseca do participante que atua, age e encena. Estas considerações nos aparecem bastante significativas na contribuição para esta tese, o que nos leva, a partir deste ponto, a utilizar, de modo conjunto à ideia de interatividade e interação, também o interator. Deste modo, passaremos a nomear os sujeitos que interagem na Artemídia como interatores e/ou participantes.

Lévy (1999) também propõe uma reflexão sobre os tipos de interatividade, conforme exemplifica em sua tabela (Figura 27): (1) Possibilidade de apropriação e personalização das mensagens, (2) Reciprocidade da comunicação, (3) Virtualidade que gera a possibilidade de cálculo da imagem em tempo real, (4) Implicação da imagem dos participantes na mensagem, e (5) Telepresença.

Quadro nº 3
Os diferentes tipos de interatividade

RELAÇÃO COM A MENSAGEM DISPOSITIVO DE COMUNICAÇÃO	<i>Mensagem linear não-alterável em tempo real</i>	<i>Interrupção e reorientação do fluxo informacional em tempo real</i>	<i>Implicação do participante na mensagem</i>
<i>Difusão unilateral</i>	Imprensa Rádio Televisão Cinema	– Bancos de dados multimodais – Hiperdocumentos fixos – Simulações sem imersão nem possibilidade de modificar o modelo	– Videogames com um só participante – Simulações com imersão (simulador voo) sem modificação possível do modelo
<i>Diálogo, reciprocidade</i>	Correspondência postal entre duas pessoas	– Telefone – Videofone	Diálogos através de mundos virtuais, cibersexo
<i>Diálogo entre vários participantes</i>	– Rede de correspondência – Sistema das publicações em uma comunidade de pesquisa – Correio eletrônico – Conferências eletrônicas	– Teleconferência ou videoconferência com vários participantes – Hiperdocumentos abertos acessíveis on-line, frutos da escrita/leitura de uma comunidade – Simulações (com possibilidade de atuar sobre o modelo) como de suportes de debates de uma comunidade	– RPG multiusuário no ciberespaço – Videogame em “realidade virtual” com vários participantes – Comunicação em mundos virtuais, negociação contínua dos participantes sobre suas imagens e a imagem de sua situação comum

Figura 27 – **Quadro nº3** – Os diferentes tipos de interatividade por Lévy (1999).

Há na fala de Lévy (1999) uma preocupação do entendimento de diversos elementos que constituem e produzem efeitos de interatividade, assim, é relatado os aspectos nos quais o participante se torna parte central. Neste contexto, o interator deve poder manipular e intervir na obra de diferentes formas, e deve principalmente, aderir à função de ressignificá-la de forma direta, de modo presencial e instantâneo. Em seu exemplo, dado através da tabela de apontamentos de diferentes tipos de interatividade, o diálogo e interação direta dos participantes na mensagem são mostrados em casos como a participação em videogame, jogos de RGP, vivências em mundos virtuais, dentre outros, nos quais há a ampla negociação de sentido e interferência sobre a mensagem.

Couchot (2013) também nos mostra elementos que nos levam a refletir sobre o modo dialógico em que ocorrem os processos interativos, e se refere principalmente à complexidade de como as informações são trocadas entre computador e manipulador, ou entre os objetos simulados no computador, a diversidade de captura e tradução das informações pelas interfaces e a rapidez de resposta, estabelecida pelo diálogo em tempo real.

Neste caso, é preciso compreender que a interatividade se dá devido a diversos fatores, que se expõem de modo complexo. É preciso entender ainda, que as tecnologias podem auxiliar na ampliação dos processos de interatividade, por exemplo, a diversidade de dispositivos complexos de entrada/saída acoplados ao computador, que vão desde os mais simples aos mais sofisticados, tais como: mouse, teclado, sensores de presença e voz, luvas, óculos, capacetes de manipulação e visualização tridimensional e outros dispositivos que possibilitam o “ponto de contato”, a mediação entre o participante e um sistema computacional.

O uso de tais dispositivos na arte interativa é descrito por Lévy:

[...] o capacete possui duas telas colocadas a pouco milímetros dos olhos do usuário e que lhe dão uma visão estereoscópica. As imagens exibidas nas telas são calculadas em tempo real em função dos movimentos de cabeça do explorador, de forma que ele possa conhecer o modelo digital como se estivesse situado ‘dentro’ ou ‘do outro lado’ da tela. Fones estéreos completam a sensação de imersão. [...] As datagloves permitem a manipulação de objetos virtuais. Em outras palavras, o explorador vê e sente que a imagem

de sua mão no mundo virtual (sua mão virtual) é comandada pelos movimentos efetivos de sua mão, e pode modificar o aspecto ou a posição de objetos virtuais. [...] o sistema calcula em tempo real as imagens e os sons resultantes da modificação executada na descrição digital da situação e remete essas imagens e sons às telas e fones do capacete do explorador. (LÉVY, 1999, p. 71)

Estas possibilidades de interação na arte, estendidas pelo uso de dispositivos tecnológicos, convidam o espectador a mergulhar e a imergir em um espaço de realidades virtuais expandidas e simuladas. O uso de imagens de síntese, compreendidas como imagens produzidas matematicamente por uma relação de coordenadas x, y e z, resulta em elementos manipuláveis, possíveis de ampliação, redução, rotação, deslocamento, entre outras modificações. A interatividade na arte é realizada, deste modo, por uma complexa associação de elementos, possibilitada pelos dispositivos digitais e eletrônicos, e que fundamentalmente, dá ao interator uma certa responsabilidade sobre seu acontecimento.

Porém, é importante reconhecer que os sistemas de interação não são elementos que dizem respeito somente às mediações com as tecnologias. As estratégias de interação, de forma geral, se realizam nas mais diversas maneiras no decorrer de nossa vida cotidiana. Com este ponto de vista, o pesquisador Jesús Martín-Barbero (2008, p. 302), com seu olhar voltado para a comunicação, define interação como: "modos em que se fazem reconhecíveis e organizam a competência comunicativa, os emissores e os destinatários". Entretanto, o autor nos aponta a fundamental necessidade de incorporar ao conceito de interação, o reconhecimento do papel ativo do receptor, ou conforme nos explica: "a competência textual, narrativa, não se acha apenas presente, não é unicamente condição da emissão, mas também da recepção".

Deste modo, os processos de interação são bastante complexos e exigem o reconhecimento de suas múltiplas variáveis. Quando ocorre o encontro do emissor, mensagem e receptor, a mensagem passa por relações de trocas e negociação de sentido, é neste espaço de interação, que deve ser levado em conta o desenvolvimento da mediação do receptor, que se funde aos seus aspectos culturais e sociais.

Ou como conclui Martín-Barbero:

A verdadeira proposta do processo de comunicação e do meio não está nas mensagens, mas nos modos de interação que o próprio meio – como muitos dos aparatos que compramos e que trazem consigo seu manual de uso – transmite ao receptor. (MARTÍN-BARBERO, 2002, p. 55).

Neste sentido, para o referido autor, interação é a recepção sempre mediada de múltiplas formas, e ocorre tanto nos meios de comunicação e tecnológicos quanto no cenário sociocultural.

Assim, a Artemídia, neste contexto de interatividade, pode ser compreendida como um meio de agenciamento de interação social, uma arte transformada em trânsito, que propõe encontros e trocas constantes.

No decorrer deste capítulo observamos os elementos dialógicos existentes entre obra e espectador, que teve sua evidência a partir do desejo dos artistas em ressaltar, refletir e criticar os padrões de comportamento vigentes na sociedade, especialmente na década de 1960, quando as relações sociais na arte foram evocadas com intencionalidades diretas, como no caso da Internacional Situacionista, em seus ideais de uma arte mais lúdica, inserida na vida urbana. Vimos também o caso da obra aberta defendida por Eco (1991), que tinha como propósito pensar sobre a atuação e agência do sujeito que participa, além de ver com mais proximidade o deslocamento da arte para os centros urbanos, onde os indivíduos, ao aceitarem a proposta de imersão, se dispõem a suspender seu comportamento padronizado e habitual.

Ao associarmos tais fatos, pensamos que a abertura da arte ampliada à interatividade, articulada principalmente a partir de aparatos tecnológicos, apresenta diversas semelhanças do contexto de jogo. pois, nestes espaços de fruição, além de estabelecer certa autonomia ao sujeito diante das possibilidades de negociações de sentido e intervenções diretas sobre o objeto artístico, favorece ainda um tipo de participação lúdica.

Ao considerarmos os conceitos de interatividade, como elementos geradores de aberturas de possibilidades e probabilidades, articuladores de relações diretas e

subjetivas entre o sujeito e a obra ou o individuo e seu meio, a Artemídia, pode ser revelada tanto como jogo quanto atividade que pode despertar uma forma de socialização dos sujeitos que participam.

3 UM BREVE RECORTE SOBRE A ARTEMÍDIA

Ao compreendermos a Artemídia em suas possibilidades interativas, percebemos seu importante papel em inserir o sujeito no centro da obra, e conseqüentemente, captamos a preocupação do artista em produzir relações mais intensas entre arte e a vida, arte e comunicação, arte e socialização.

Com o conhecimento destes fatos, olharemos para a Artemídia através de um recorte, a fim de possibilitar um encontro, de modo mais aprofundado, com determinadas características e parâmetros, que julgamos necessários para a compreensão das formas de atuação do interator sobre a mesma.

Ao transitar pela Artemídia, a fim de reconhecer suas aberturas, formas de interatividade e seus vínculos com os interatores, observamos, com um pouco mais proximidade, algumas características relacionadas às tais obras. Vários pontos importantes nos chamaram a atenção, porém, com a intenção de gerar um recorte investigativo, nos voltamos para a compreensão de três aspectos, que serão abordados neste capítulo: (1) o encantamento e êxtase sobre a arte interativa, estimulados pelos efeitos das tecnologias; (2) a potencialização da percepção e dos modos de experienciar tais proposições artísticas; (3) As proximidades da Artemídia como jogo, entretenimento e distração.

O que veremos a seguir serão considerações e apontamentos acerca destes parâmetros vistos, de modo geral, em propostas de Artemídia, a fim de perceber, não somente seus modos de funcionamento, mas também, entender como a mesma estabelece vínculos importantes com o público participante, o interator.

3.1 Um olhar de encantamento e magia sobre as tecnologias

Feixes de luz interativos vistos através da neblina, essa é resumidamente a descrição da obra *Luzes Relacionais*¹⁵ (2010) do artista norte-americano Ernesto Klar (figuras 28, 29, 30 e 31). A instalação utiliza som, neblina artificial e um sistema de software que é utilizado para a produção de formas geométricas, que são projetadas como feixes de luz, proporcionando a ilusão de tridimensionalidade, e que podem ser manipuladas e transformadas a partir da captação dos gestos e movimentos dos participantes por meio de sensores.



Figura 28 - **Luzes Relacionais (2010)**, Ernesto Klar.

¹⁵ A obra “Luzes Relacionais” pode ser visualizada através dos endereços virtuais:
<<https://www.youtube.com/watch?v=-gQf-mlrivA> >
<<http://klaresque.org/?p=63>>
Acesso em 31 de dezembro 2016.

A imersão nesta instalação acontece a partir da experientiação dos modos de interação em tempo real, podendo ocorrer de modo individual ou coletivo. Os espectros de luz fantasmagóricos, projetados em uma sala escura, são associados ao som, que é distribuído no espaço por meio de sistema eletroacústico, com a finalidade de gerar sensações sinestésicas. Dentre as diversas sensações possíveis, estimuladas no participante, a luz espectral, fluida e fantasmática, em conjunto com a névoa e os efeitos sonoros, podem despertar certo encantamento e sedução.

É preciso saber que, o trabalho em questão, bem como outras instalações interativas, é executado por meio de uma série de equipamentos tecnológicos que são, propositalmente, colocados distantes do olhar do interator, a fim de proporcionar um ambiente com maior propensão à imersividade. Assim, o participante é convidado a “suspender” os aspectos do mundo externo, e nisto se incluem os elementos que permitem o funcionamento técnico da própria obra. Desta maneira, o interator é elevado a um espaço de simulação, no qual “ganha” a sensação de “poder” ao obter a possibilidade de manipular os elementos que compõe o espaço artístico. Ao assumir um personagem, que encena e age diante da interatividade, passa a brincar com a arte que responde ao seu comando.



Figura 29 - **Luzes Relacionais (2010)**, Ernesto Klar.



Figura 30 - **Luzes Relacionais (2010)**, Ernesto Klar.

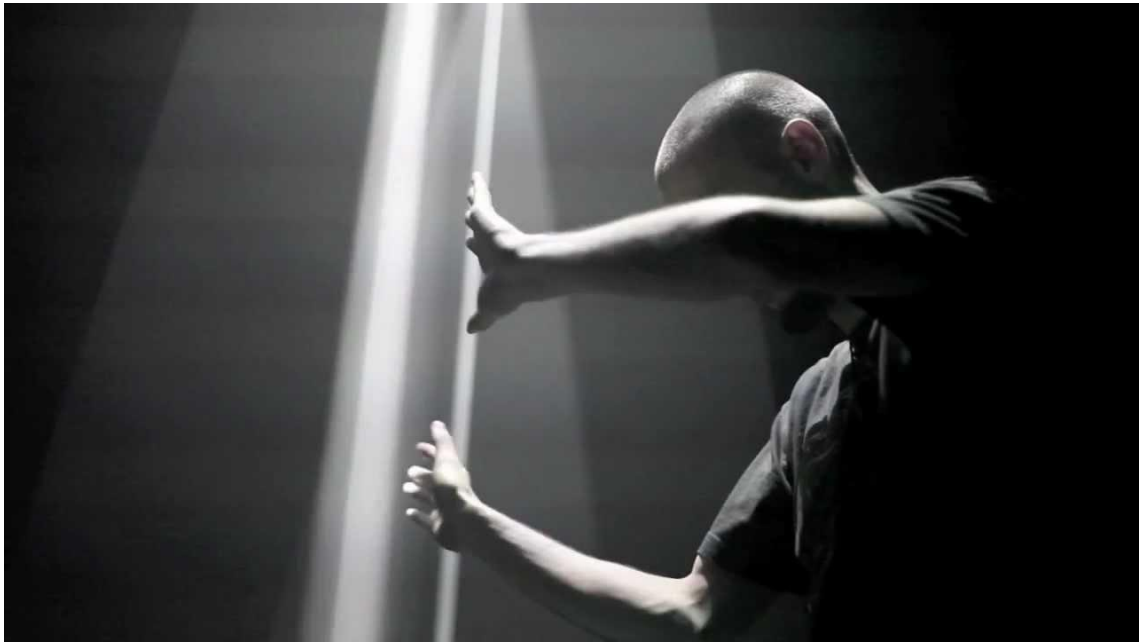


Figura 31 - **Luzes Relacionais (2010)**, Ernesto Klar.

O olhar sobre processos interativos da obra *Luzes Relacionais* (2010), nos leva a refletir sobre determinadas reações despertadas nos participantes, tais como: encantamento, maravilhamento, êxtase e fetiche, provocados a partir de um conjunto de efeitos, e especialmente através dos artefatos tecnológicos. No centro da obra, o sujeito é tomado por certo deslumbre e é, por vezes, arrebatado pelas luzes, pelas imagens, pela sonoridade e pelas aberturas à interatividade. Para o artista, provocar sensações e estímulos como estes, pode ser uma estratégia importante para gerar mais proximidade da arte com o público, bem como provocar diferentes reações comportamentais.

Para esta reflexão, propomos um retorno a um passado recente na história, para assimilarmos as formas de estruturação das tecnologias na modernidade emergente no século XIX. Com o intuito de sondar os modos de ocorrência de reações semelhantes geradas pelos aparatos tecnológicos neste período histórico, ponderamos sobre o olhar de Walter Benjamin, especialmente, quando se volta para as transformações sociais ocorridas em Paris no século XIX a partir das tecnologias vistas como fruto da Revolução Industrial.

Nossa exploração se dá a partir do estudo sobre as Exposições Universais, que apresentavam as “novas” tecnologias da época e provocavam no público uma espécie de arrebatamento, devido ao furor do iminente futuro tecnológico.

Acreditamos que a análise sobre o fetiche e o fascínio ocasionado pelas tecnologias do século XIX, podem nos auxiliar a compreender algumas das reações dos interatores sobre a Artemídia, bem como refletir sobre a necessidade da proximidade dos sujeitos com as tecnologias contemporâneas.

3.1.1 As Exposições Universais: espetáculo, fetiche e proximidade

As Exposições Universais eram grandes exposições realizadas na Europa durante o século XIX, conhecidas como “espetáculos da modernidade” eram representantes diretas da consolidação do sistema de fábrica, das transformações urbanas, do advento das máquinas e do avanço da ciência. Eram também, as vitrines que vendiam o futuro, apresentavam produtos sob a rotulação de inovação e progresso, como uma forma de afirmação do capitalismo. Usavam o pretexto de unir os povos e de ser um meio eficaz para realizar acordos diplomáticos, irradiando assim, os ideais de um futuro tecnológico para a construção de um mundo melhor.

Em seus relatos, Benjamin nos aponta o despertar do fetiche tecnológico e o sentimento de distração, proporcionado por tais mostras tecnológicas da época. As máquinas exibidas aguçavam uma espécie de encanto e arrebatamento no público, devido ao seu caráter de novidade, remetiam a uma espécie de “magia”, e ainda, inseridas em um pensamento progressista, eram a demonstração da certeza de um futuro próspero.

Para nos aprofundarmos nestes conceitos, o texto “Paris, Capital do Século XIX” (BENJAMIN, 1935/1985) se apresentou de modo essencial, no qual, o autor nos revela, de modo crítico, os acontecimentos e as transformações ocasionadas pelo industrialismo na França no século XIX. Neste, Benjamin (1935/1985) nos indica elementos importantes para a reflexão sobre uma sociedade em transição, cita os primeiros estabelecimentos a manter grandes estoques de mercadorias, os *magasins de nouveautés*; argumenta brevemente sobre a emancipação da arte; e

principalmente, aponta a influência das Exposições Universais para a “peregrinação ao fetiche da mercadoria” e diversão das classes trabalhadoras.

Conforme explana Benjamin:

[...] no interior das diversões, as quais o indivíduo se entrega, no quadro da indústria de entretenimento, resta constantemente um elemento que compõe uma massa compacta. Essa massa se deleita nos parques de diversões com as montanhas russas, os “cavalos mecânicos”, os “bichos-de-seda”, numa atitude claramente reacionária. Ela se deixa levar assim a uma submissão com a qual deve poder contar tanto a propaganda industrial quanto a política. (BENJAMIN, 1939/2006, p. 57)

A grande mostra visava ser um encontro universal e nome do progresso, das trocas comerciais, da exibição de novidades e do divertimento. Neste viés, de acordo com a historiadora Sandra Jatahy Pesavento (1997) tais eventos funcionavam com uma espécie de vitrine para exibir e demonstrar as virtudes do progresso:

As exposições funcionaram como síntese e exteriorização da modernidade dos “novos tempos” e como vitrina de exibição dos inventos e mercadorias postos à disposição do mundo pelo sistema de fábrica. No papel dos arautos da ordem burguesa, tiveram o caráter pedagógico de “efeito-demonstração” das crenças e virtudes do progresso, da produtividade, da disciplina do trabalho, do tempo útil, das possibilidades redentoras da técnica, etc. (PESAVENTO, 1997, p. 14)

Mediante os propósitos da demonstração pedagógica das produções técnicas da época, encarar as Exposições Universais como um espaço de lazer foi uma medida bastante eficaz, segundo a referida autora, para atrair o público. Assim, os aspectos lúdicos ganharam força de espetáculo, capaz de gerar euforia e aglomeração de multidões.

Pesavento (1997) nos apresenta, através da descrição do texto divulgado pelo jornal *Guide Bleu du Figaro et du Petit*, as orientações dadas aos visitantes da Exposição Universal de Paris de 1889, estabelecendo relação entre a diversão e o espetáculo:

Com que espírito é preciso visitar a Exposição? É preciso vê-la com o mesmo espírito que presidiu a sua organização: é preciso vê-la para se instruir e para se divertir. Ela é para todo mundo, para todas as idades, para os sábios, assim como para os menos instruídos, uma incomparável “lição de coisas”. O industrial aí encontra os modelos dos quais ele saberá aproveitar. O simples passante aí toma uma ideia geral e suficiente das maravilhas sempre em progresso, da indústria moderna. (PESAVENTO, 1997, p. 13)

É constatado que, as máquinas eram exibidas e catalogadas de modo enciclopédico e multidões se aglomeravam para admirar os prodígios da engenhosidade humana. Deste modo, através da técnica e do lúdico, a crença no progresso ilimitado e no futuro inovador era visto como algo fantástico e surpreendente, como se algo inatingível e impossível estivesse prestes a acontecer.

Para Pesavento (1997, p. 45), as exposições deveriam funcionar como um tipo de “janela para o mundo”, cujos objetivos eram o de informar, explicar, inventariar e sintetizar, ou seja, era atribuída a mesma uma função didático/pedagógica para exibir “o novo, o exótico, o desconhecido, o fantástico, o longínquo”.

Sob tais circunstâncias, Benjamin (1935/2006) nos mostra que, é diante deste apelo “irresistível” das máquinas, utilizando os recursos da visualidade imaginária do futuro e do progresso, na função de realizar exposições lúdicas e espetáculos, que surge o nascimento da indústria da diversão, cujo intuito era o de maravilhar, seduzir e embalar multidões, em favor da ideologia do progresso e da modernidade.

Confirma-nos Benjamin,

As exposições universais idealizam o valor de troca das mercadorias. Criam um quadro no qual seu valor de uso passa para o segundo plano. Inauguram uma fantasmagoria a que o homem se entrega para divertir-se. A indústria do entretenimento facilita-o, ao leva-lo ao nível de mercadoria. (BENJAMIN, 1935/2006, p. 44)

Deste modo, expostas como espetáculo e como diversão, as tecnologias exibidas nas Grandes Exposições foram transformadas em valor simbólico, a fim de estimular desejos, gerando um mundo de aparências fantásticas para os olhos de

uma sociedade hipnotizada. Assim sendo, as Exposições Universais se tornaram um grande centro de peregrinação.

Dentre os elementos mais significantes para a reflexão sobre esta sociedade em transição, o autor, insere a figura do *flâneur* como um personagem relevante para se compreender as transformações daquela época.

O *flâneur* é uma figura emprestada do poeta Baudelaire, que se apresenta como o sujeito que se encontra no limiar da transformação da cidade urbana, e através de seu caminhar pelas ruas, consegue ter apenas um tipo de olhar: o de distanciamento. Todavia, é este personagem que irá fazer a conciliação entre o futuro e os habitantes da cidade grande. O fascínio da figura representada pelo *flâneur* está na observação das mudanças ocasionadas pela industrialização. Ele é um leitor da cidade, que percorre as galerias e passagens emolduradas com ferro e vidro, vivencia o espetáculo de suas luzes reluzentes, à distância acompanha os passos apressados dos trabalhadores, das massas, e percebe a mercadoria, o consumo, a moda e as transformações da arte. É a partir desse olhar vazio, diante de tais mudanças, e ainda, com o sentimento paradoxal de estar distanciado e imerso, nestes novos ares da tecnologia e do consumo, que o referido personagem presencia e experimenta as novas sensações estéticas da modernidade.

Por intermédio do *flâneur*, Benjamin (1935/2006), procurou apreender os modos de como tais processos de “coisificação” da civilização geraram um certo fetiche tecnológico, presentes nas concepções de vida social, nas bases econômicas e também na técnica da modernização do mundo.

Sobre estes fatos, o fetiche e a fantasmagoria, recitada por Benjamin, no ponto de vista da pesquisadora Olgária Matos (2010, p. 200) podem ser compreendidos como “uma forma especificamente parisiense de alucinação mental, estreitamente vinculada às novas tecnologias visuais”.

Ou ainda, nas observações da referida pesquisadora:

[...] é na metrópole moderna que a sociedade se manifesta como espetáculo de imagens desrealizantes, imagens que não remetem a nenhum objeto estável. [...] Templo das mercadorias, nesse culto fetichista domina a espectralidade que envolve todas as formas do *Dasein* metropolitano. (MATOS, 2010, p. 138)

Para Benjamin (1935/2006), tais aspectos da modernidade, aparecem como parte de um desejo coletivo gerado na necessidade de suprir as deficiências e imperfeições, tanto do produto social quanto da alteração da ordem social de produção, ou seja, através das possibilidades tecnológicas, era impulsionado, subjetivamente, uma aspiração e fetiche pelo sonho de um mundo totalmente novo e melhorado.

Percebe-se que, o ideal de progresso está presente em quase todo o processo de transformação social da modernidade e provavelmente nele está contido também a ideia de segurança, aprimoramento e evolução, ou conforme Gramsci nos elucida:

Como nasceu a ideia do progresso? [...] O nascimento e o desenvolvimento da ideia do progresso correspondem à consciência difusa de que se atingiu certa relação entre a sociedade e a natureza, relação de tal espécie que os homens – em seu conjunto – estão mais seguros quanto ao seu futuro, podendo conceber racionalmente planos para sua vida. (GRAMSCI, 1978, p. 44)

Em outras palavras, provavelmente um dos grandes propulsores da fetichização da tecnologia na modernidade, se localiza na própria idealização de progresso, impulsionado pelas indústrias e exibidas, gloriosamente, através das Grandes Exposições. Motivados e maravilhados com a singularidade da situação, os sujeitos da modernidade celebravam e se divertiam.

É preciso compreender que a aspiração de progresso embalou os sonhos do século XIX, e sob a forma de tecnologia, produziu intensos desejos coletivos de uma sociedade em transformação. O furor da época levou a sociedade a desejar uma nova realidade, localizada no futuro, tendo por base os sonhos oferecidos pelo capitalismo, na esperança e crença de novos modos de agir e de experienciar o mundo.

Diante destas explanações e considerações, quando nos voltamos para as condições acerca da Artemídia, e as reações de maravilhamento e arrebatamento do interator no espaço lúdico, acreditamos que as articulações de Walter Benjamin (1935/2006), podem ser consideradas como pontos-chaves para a sua compreensão. Através das associações teóricas e conceitos propostos pelo autor,

podemos observar que, o desenvolvimento do encantamento pelos efeitos tecnológicos não é um fato novo, mas possivelmente histórico, e nele estão contidos elementos que vão ao encontro dos desejos e sonhos que constroem e estruturam uma determinada sociedade.

É a partir dos apontamentos de Benjamin associados ao de Gouveia (2010, p. 148), quando nos fala que, “enquanto nos maravilhamos com o espetáculo, maravilhamo-nos com as competências técnicas do produtor do efeito e também com o aparato que o produziu”, que podemos olhar para a proposta *Luzes Relacionais* (2010) de Ernesto Klar. Podemos perceber neste trabalho artístico, a motivação dos participantes, na interação com a proposição artística, partindo da singularidade da situação, que os fazem celebrar neste espaço de abertura e diálogo as possibilidades quase “mágicas” e “sobrenaturais” proporcionadas pelas tecnologias.

No paralelo entre a fala de Benjamin - acerca da sensação de proximidade do público diante do sentimento de encantamento proporcionado pelos efeitos dos artefatos tecnológicos estimulado por meio das Grandes Exposições - e as obras interativas inseridas na Artemídia, pensamos que ambos os casos tendem a demonstrar, além da importante aproximação, um certo reconhecimento do sujeito com a obra. Sendo assim, percebemos que, a arte contemporânea poderia usar, subjetivamente, deste “encantamento” para propor a interação do participante com a coletividade, podendo vir a provocar desenvolvimento do senso crítico, bem como causar um instante de “pausa” na vida cotidiana dos mesmos, estimulando mudanças em seu sentido.

Nestas circunstâncias, o interator imerge no espaço, obrigando-se a desligar do mundo externo, brinca, se distrai e cria diferentes formas de olhar para o mundo real. Imerso em uma realidade lúdica, na qual é permitido atuar para além de sua própria imaginação e deleite, possibilita a permanência momentânea na obra, em tempo de pausas e distração, o que pode, ocasionalmente, provocar novas interpretações sobre seu próprio mundo e suas relações sociais.

O fetiche tecnológico, deste modo, se estabelece proporcionando êxtase e deleite. Contudo, a produção de encantamento pelas luzes e pelos processos de

interatividade existentes nas obras de Artemídia, pode vir a ser uma espécie de continuidade da crença do sujeito contemporâneo no progresso tecnológico, que se vincula ao um subjetivo desejo de esperar por um mundo melhor. Acreditamos que, tais sentimentos podem estar relacionados tanto aos aspectos “mágicos” exercidos e potencializados pelos recursos técnicos de nosso tempo presente, quanto à necessidade de prolongar este cenário fantástico para o futuro que nos aguarda, o qual supostamente, por meio das tecnologias, tudo pode ser tornar possível.

3.2 Arte e ampliação da percepção: experiência sensorial e sinestésica

Por meio de aparatos tecnológicos, tais como óculos e capacete estereoscópico, imagens e sons podem ser experienciados em tempo real através da obra da artista canadense Char Davies denominada *Osmose*¹⁶ (1995), objetivando uma vivência imersiva em realidade virtual.



Figura 32 – **Osmose (1995)**, Char Davies.

¹⁶ A obra “Osmose” pode ser visualizada através dos endereços virtuais:
<<https://www.youtube.com/watch?v=54O4VP3tCoY>>
<<https://www.youtube.com/watch?v=bsT59fp8LpY#t=973.194836>>
<<http://www.immersence.com/publications/2009/2009-RRussett.html>>
Acesso em 06 de fevereiro de 2017.



Osmose Immersant Wearing Interface Vest, Osmose (1995)
Courtesy of Jacques Dufreine.

Figura 33 - **Osmose (1995)**, Char Davies.

Nesta referida obra, o participante faz a interação a partir de seus próprios movimentos corporais e através de sua respiração. Tais ações são captadas por meio de sensores, e sinais digitais são transmitidos a um software específico, que controla a entrada do participante em paisagens líquidas simuladas virtualmente. O ato do interator aspirar o ar faz com que o seu corpo virtual se desloque e fique suspenso no ar, e ao contrário, através de um assopro, dota-o de peso e imobilidade.

O fundamental propósito da artista nesta instalação interativa é o de desautomatizar as percepções habituais de quem aceita o convite de experienciar a obra. Proporcionando o ingresso às realidades paralelas, feita por imagens translúcidas, conceituais, abstratas, efêmeras e fluidas, *Osmose* (1995) estimula os participantes a se desligar do mundo real e expandir sua percepção pelo espaço de sonho virtual e simulado.

Para Davies (2008), o efeito, para quem imerge na obra, é o mesmo que flutuar dentro de um mundo, nem completamente representacional nem abstrato por completo, a intenção é de fazer o interator pairar entre esses dois mundos, na alusão à possibilidade de entrada em outra dimensão. Davies (2008) propõe uma imersão na imaterialidade, na busca da dissolução dos limites entre interno e externo, da fusão do "eu e o mundo".

Nas várias camadas de imagens apresentadas neste trabalho artístico, são representados alguns elementos da natureza por meio de imagens espectrais, que evidenciam a imaterialidade da obra, obtidas através de transparências e sobreposições. A intenção é estimular o espectador em produzir múltiplas associações e interpretações, em um espaço de jogos de percepção.

Em suas argumentações sobre sua obra¹⁷, Char Davies utiliza alguns conceitos encontrados em *A Poética do Espaço* (1988), de Bachelard, fazendo alusão ao sentido de imaginação, de devaneio poético, de consciência sonhadora e de intersubjetividade, onde o passado e a realidade são temporariamente desligados. A

¹⁷ As argumentações da artista Char Davies sobre sua obra "Osmose" (1995) podem ser vistas através do endereço virtual: <<http://www.immersence.com/publications/2009/2009-RRussett.html>> Acesso em 06 de fevereiro de 2017.

condição de imersão, possibilitada pelo trabalho exige do interator uma ação mais comportamental, obrigando-o a agir, modificar e intervir.

Em *Osmose* (1995) um elemento é disposto como o centro: “a clareira”, uma simulação tridimensional de uma grande árvore, que aparece como ponto inicial para a entrada do participante na obra, na qual, ao seu redor, ficam dispostas diversas formas simuladas de vários ambientes, que se relacionam com o tema natureza, tais como solo, água, floresta, abismo, nuvens, lagos, etc. O participante, inserido neste ambiente fluido, é levado à descoberta e à interação sobre os diversos elementos.



Figura 34 - **Osmose (1995)**, Char Davies.

Baseando-nos na observação desta referida instalação, pensamos que um ponto bastante importante a ser levado em conta sobre a Artemídia é a sua, de certa forma, intensa atuação sobre a percepção do interator. A abertura da obra de arte possibilitou uma proximidade corporal do sujeito, e na medida em que a proposição artística deixa de ser um objeto para a contemplação visual, e se estende aberta para as experiências corporais, através dos recursos de interatividade a percepção do sujeito participante se intensifica e se amplia.

Neste contexto, é possível detectar elementos importantes para uma compreensão mais aprofundada deste cenário inserido na arte contemporânea classificada como Artemídia: (1) sua abertura acarreta no deslocamento da arte do suporte fixo, rígido, estático e de contemplação, para um espaço que visa a experiência, no qual o trabalho artístico sai da moldura ou de sua base, para se transformar em objetos e instalações; (2) tais processos possuem como fundamento a proximidade do sujeito em relação a obra, não como representação da vida, mas na apresentação da arte como a própria vida, assim, o corpo do participante é deslocado para o seu centro, e sua vivência artística se transforma em pura experiência sensorial; (3) no desenvolvimento e ampliação das tecnologias, com as possibilidades de interatividade, simulação e imersão digital, a vivência, a experiência sensorial se ampliam e se intensificam.

Neste viés, vários pesquisadores afirmam que tais aspectos, propositalmente inseridos no estímulo da multissensorialidade do participante das obras artísticas, vêm gerando a necessidade da compreensão de novos conceitos, como por exemplo a *cibercepção* (Ascott, 2002) e a experiência tecnestésica (Couchot, 2003); é percebido também, nas intensas relações de tais ampliações da percepção, um ciclo de trocas incessantes entre o indivíduo, o mundo e a arte, nas quais o sujeito contemporâneo vivencia e experimenta de modo ativo, contribuindo para mudanças de pensamentos e comportamentos sociais.

Pretendemos a seguir, apresentar e explanar sobre esses elementos, a respeito da abertura da obra em forma de instalações, a proposição de efeitos sinestésicos e suas intensificações devido a arte interativa, que utiliza dos aparatos tecnológicos para a amplificação de sensações do interator.

3.2.1 Instalação Artística: a estética do espaço-tempo

Inserida no contexto histórico da abertura da obra, mencionada por Umberto Eco (1991) e no pensamento de aproximação entre arte e vida, defendida por Marcel Duchamp (1957), a obra de arte quando deslocada dos suportes tradicionais, tais como a moldura e o pedestal, faz uma ressignificação formal, estética e espacial dos modos de produção, fruição e compreensão da arte contemporânea. É neste percurso, de transformação do pensamento e redefinição da arte que a instalação artística se fundamenta.

Segundo Cristina Freire (1999), o termo “instalação” é proveniente da idealização dos *environments* e *happenings*, produções originárias do movimento dadaísta, que tinham como fundamental objetivo a ativação do observador como parte determinante da obra. Nas instalações, o espaço constituinte da obra é característica fundamental, adicionado ao seu fator conceitual, cujo objetivo é estimular o estado psicológico do espectador, através das possibilidades de imersão.

A partir da década de 1960, Instalação Artística foi a terminologia aplicada a essas produções artísticas. Apresentando-se como uma “obra de arte total”, as instalações são, em geral, produzidas com a preocupação de inserir o espectador em seu centro, transformando-o em participante e coautor.

Para Anna Barros a definição de instalação poder ser:

[...] uma organização espacial que cria uma relação entre o ambiente e as peças aí colocadas, visando suscitar reações específicas no observador, alterando sua experiência de tempo-espaço. A instalação trata de abranger o ser em sua complexidade sensorial, psíquica e intelectual, tendo como vias de absorção, junto à visão, a sinestésica e a háptica. Pode estar organizada em um lugar específico ou ser passível de transporte, sem perder suas coordenadas significativas. Podem usar meios tradicionais ou mídias de massa, ou ambas. (BARROS, 1992, p. 25)

A Instalação, deste modo, deve ser compreendida como um espaço a ser experienciado pelo espectador, não somente em seus aspectos de visões retinianas,

mas de corpo inteiro. Domingues (1998) também define a Instalação Artística como “um lugar”, um espaço que deve envolver o corpo do visitante, para se tornar um lugar de experiências estéticas. Ou pode ser um espaço no qual o participante é obrigado a se ver como parte integrante da obra.

Ou ainda:

O espectador, apropriando-se do espaço arquitetônico, penetra na obra num estado de incrustação, de inclusão entre os elementos que a compõem. [...] Ele é um espectador/ator que explora fisicamente a obra, devendo deslocar-se entre as imagens, entre os objetos, dentro do espaço, a sua maneira. O espectador não somente percebe, mas está condicionado à situação de sujeito, cuja escolha irá determinar outras circunstâncias perceptivas e imaginárias. (DOMINGUES, 1998, n.p.)

Neste curso, ao colocar o indivíduo no centro da instalação, a fim de estimular seus aspectos sensoriais e imaginários, podemos compreender sua participação ativa como uma espécie de encenação ou teatralização. O impulso, presente nesta forma de imersão, permite “deslocar” o participante para uma realidade proposta pelo artista, e isto ocorre através da sua entrada, de corpo inteiro, no espaço da instalação. Deste modo, estas propostas exigem a presentificação¹⁸ do espectador, que participa com toda a sua potencialidade aberta, como uma espécie de acontecimento ou evento.

Para isto, Frederico de Moraes nos explica:

O artista, o público e o crítico mudam continuamente suas posições no acontecimento e o próprio artista pode ser vítima da emboscada tramada pelo espectador. Porque não sendo mais ele autor de obras, mas propositos de situações ou apropriador de objetos e eventos não pode exercer continuamente seu controle. [...] O aleatório entra no jogo da arte, a “obra” perde ou ganha significados em função dos acontecimentos, sejam eles de qualquer ordem. (MORAIS, 1970, p. 51)

¹⁸ Estamos considerando o emprego da palavra “presentificação” em seu sentido mais geral, o de se tornar presente, no aqui e agora, na realidade sugerida pela obra de arte.

Neste ponto de vista, o artista é produtor de situações e proposições que necessitam do participante para serem vivenciadas, o valor da experiência e do processo se torna amplamente maior que a própria obra. Moraes (1970) com esta argumentação expõe três possíveis nomenclaturas para este tipo de arte:

ARTE VIVENCIAL (o que vale é a vivência de cada um, pois a obra, como já foi dito, não existe sem a participação do espectador); ARTE CONCEITUAL (a obra é eliminada, permanece apenas o conceito, a ideia, ou um diálogo direto, sem intermediários, entre o artista e o público), ARTE PROPOSICIONAL (o artista não expressa mais conteúdos subjetivos, não comunica mensagens, faz propostas de participação). (MORAIS, 1970, p. 55)

Para o supracitado autor, o artista faz da arte uma “forma de emboscada”, imprevista e inusitada, criando um estado de tensão e expectativa constante, na qual o espectador recebe o importante papel, de aguçar, ativar, mobilizar seus sentidos, e fundamentalmente, tomar iniciativas. E Moraes (1970, p. 55) ainda afirma que: “tomar iniciativas é alargar a capacidade perceptiva, função primeira da arte.”

Desta forma, a possibilidade de entrada na obra estimula a percepção do participante, age sobre sua sensorialidade, exige e solicita deste, uma nova forma de integração de seu aparato intelectual e cognitivo, além de elevar suas sensações a um estado de sinestesia.

A partir destas afirmativas, percebemos a importância da observação de definições e conceitos de termos tais como: percepção, sensação, sinestesia e sensorialidade. Segundo o neuropsicólogo Alexander Luria (1991), o desenvolvimento da percepção pode ser considerado como a atividade receptora do sujeito. Realizada através de um complexo trabalho de análises e sínteses neurológicas, a percepção de um objeto ocorre através da combinação de diversos fatores, e na percepção dos objetos ou situações inteiras que é gerada a sensação. Assim, o termo sensorialidade, derivado da palavra sensibilidade, encontra-se vinculada a tudo o que diz respeito à percepção.

Para o referido autor, as sensações são processos ativos, e constituem a fonte básica dos nossos conhecimentos pertinentes ao mundo exterior e ao nosso próprio corpo. São sistematicamente classificadas em três grupos: O primeiro grupo, o das sensações *interoceptivas*, são responsáveis pelas regulações interiores do

organismo, o segundo, das sensações *proprioceptivas*, asseguram a regulação dos movimentos de nosso organismo no espaço, e o terceiro grupo, o das sensações *extraceptivas*, asseguram a recepção de sinais do mundo exterior. Este último grupo, o das sensações *extraceptivas*, é o responsável por criar a base de nosso comportamento consciente, considerado como o maior e principal de todos, é encarregado em colocar o sujeito em contato com o mundo exterior através do olfato, do paladar, do tato, da visão e da audição.

É importante observar que, os órgãos dos sentidos nem sempre funcionam isoladamente, e quando atuam em conjunto, geram uma forma de sensibilidade denominada sinestesia. A palavra "sinestesia" é de origem grega, formada pelos termos *syn* (simultâneas) e *aesthesis* (sensação), cujo significado é "muitas sensações simultâneas", se opondo à terminologia "anestesia" ou "nenhuma sensação". Seu conceito, segundo Domingues, pode ser definido como:

[...] associações espontâneas e que variam conforme os indivíduos, entre sensações de natureza diferente que, relacionadas, parecem se sugerir umas às outras evocando o sentido. As representações que se fazem na mente são resultantes de múltiplos dados que sincreticamente se estocam e se processam na memória, como estímulos em contaminação. (DOMINGUES, 1998, n.p.)

Ou ainda, conforme Caetano (2015, p. 54), a sinestesia pode ser caracterizada quando, uma ou mais percepções são evocadas por um dado estímulo. Sabendo que, tais estímulos podem afetar mais de um sentido simultaneamente, a interação dos mesmos e o modo como são decodificados e interpretados, podem causar diferentes impactos sobre a sensorialidade do sujeito.

Considerando estas definições, percebemos que na arte contemporânea, especialmente nas obras inseridas no contexto das instalações, o artista tem como proposição primeira, o envolvimento do sujeito com a arte, com a totalidade de seu corpo, buscando assim, estimular o campo do sensível e expandir os limites da percepção sensorial. Neste caso, assim como afirma Merleau-Ponty (1994) o corpo é encarado como um *médium*, um veículo do estar no mundo.

Merleau-Ponty (1994) acredita que, o corpo é uma forma de imersão no mundo, um modo fundamental de sermos e estarmos no mundo. Nosso contato é realizado através da sensibilidade, que nos permite ampliar e expandir nossos limites de percepção, para além de nossa corporeidade física. O corpo, nestes aspectos, é um lugar de apropriação de sentido do mundo, assim, o sujeito e o mundo estão em constante processo de mediação e interação.

É necessário, portanto, compreender que no decorrer da experiência não podemos gerar uma separação entre corpo e sujeito, mas devemos entender os mesmos como um fenômeno de conjunção, comunhão e coexistência na manifestação das sensações. As instalações artísticas localizam sua objetividade neste aspecto de conjunção e ampliação da percepção do sujeito, ao exigir um contato direto e íntimo, como um universo a ser experimentado e constantemente ressignificado.

No contexto histórico, antes mesmo do reconhecimento das Instalações Artísticas, em seu conceito e definição como aplicamos no momento presente, alguns artistas anteciparam a ideia de imersão do corpo do espectador no espaço, como exemplo, El Lissitzky ao criar a denominada *Proun Room* (1923), um trabalho embasado nos conceitos de espaço tridimensional suprematista (figura 35).



Figura 35 - **Proun Room (1923)**, El Lissitzky.

Também as instalações *1.200 Sacos de Carvão*¹⁹ (1938) e *Milha de Fio* (1942) de Duchamp, partem da importância da criação de uma ambiência focada na imersão do espectador (figura 36).

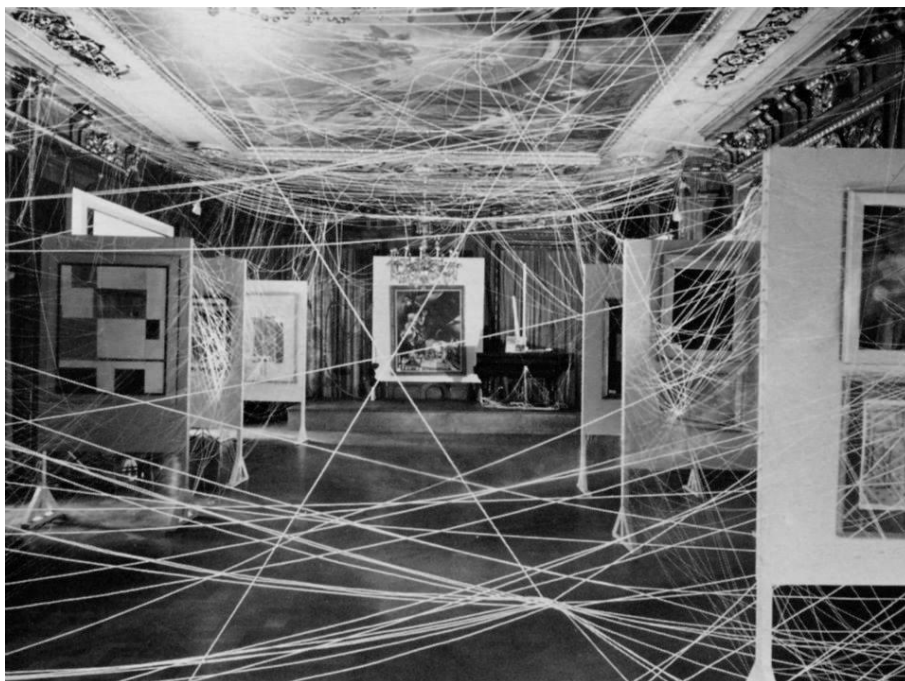


Figura 36 - **Milha de Fio (1942)**, Marcel Duchamp.

O artista Allan Kaprow, mencionado por alguns historiadores como o responsável pelas nomenclaturas “*happening* e *environment*”, já acreditava, na década de 1960, em uma arte de “atividades”, cujo objetivo era retirar a função das obras de arte em favor de uma “obra de vida”, uma forma de arte que pudesse inserir o público em espaços de ações, a fim de gerar conhecimento, participação e modificar a percepção sobre a própria vida.

Neste viés, Domingues contribui com seu apontamento histórico:

[...] A participação do corpo inteiro do espectador dentro de uma instalação pode ser relacionada à teoria da inclusão de John Cage que ressoa no acaso de Marcel Duchamp e que promove uma reversibilidade do fora e do dentro, numa arte profundamente submetida ao acontecimento. (DOMINGUES, 1998, n.p.)

¹⁹ Ver imagem da obra “1.200 sacos de carvão” (1938) de Marcel Duchamp, já mencionada nesta pesquisa na página 62.

Percebemos na busca destes artistas, através de objetos, materiais diversos e imagens, que o uso do espaço não era visto apenas como suporte ou cenário, mas como uma espécie de elemento potencializador das propostas de participação, interação e imersão do espectador.

Segundo Santaella:

[...] nada pode ser comparável à crescente centralidade do corpo nas artes a partir das vanguardas estéticas no início do século passado. Além de onipresente, no decorrer do século XX até hoje, o corpo foi deixando de ser uma representação, um mero conteúdo das artes, para ir se tornando cada vez mais uma questão, um problema que a arte vem explorando sob uma multiplicidade de aspectos e dimensões que colocam em evidência a impressionante plasticidade e polimorfismo do corpo humano. O corpo como algo vivo, na sua vulnerabilidade, seu estar no mundo, suas transfigurações, que passou a ser interrogado. [...] Grande parte das variadas manifestações das artes nos anos 70 esteve voltada para a questão do corpo. O corpo vivo do artista tomado como suporte da arte que teve início em Duchamp e continuou no *happening*, Fluxus e acionismo dos anos 50 e 60, atingiu seu paroxismo na *body art* dos anos 70. [...] mesmo quando não tematizavam diretamente o corpo, estavam tratando dele, ao transformar o receptor contemplativo em um observador participativo. (SANTAELLA, 2004, p. 65-68)

No desenvolvimento e ampliação das tecnologias, com as possibilidades de interatividade, simulação e imersão digital, as formas de vivência e experiência sensorial se sobressaem. Como visto, a arte contemporânea, quando inserida nas tecnologias digitais, apresenta obras produzidas a partir do hibridismo de linguagens que mesclam o vídeo, a fotografia, o computador e entre outros aparatos eletrônicos e mecânicos, gerando instalações e objetos com grande potencial interativo.

Os interatores vivenciam imagens e espaço de modo multissensorial e interativo, que permitem a produção de situações processuais e lúdicas, ou como afirma Grau (2007, p. 30): “oferecem ao observador, em particular, através de sua totalidade, a opção de se fundir com a mídia da imagem, a qual afeta as impressões e a consciência sensorial”.

Murray (2003, p. 103) nos fala sobre esta intensidade gerada pelo envolvimento do interator na obra de arte, utilizando a metáfora de um mergulho no oceano, no qual a imersão nas instalações se assemelham à sensação de estar mergulhado em outra realidade. Ou seja, a imersividade pode ser vista como um

tipo de suspensão ou deslocamento do sujeito da realidade, que movimenta sua percepção, produzindo uma espécie de “salto” ou enfrentamento das fronteiras limítrofes entre o mundo da simulação virtual e o mundo real.

Em concordância, Domingues (2004, p. 37) acredita que a imersão, só se torna possível através da fusão do corpo ao ambiente, como um espaço homogêneo, pois “o espaço imersivo é um lugar para o corpo “envelopado”, totalmente envolvido numa sensação de mergulho e dissolução de seus limites corpóreos que se fundem ao ambiente”.

Haja vista, que este processo de imersão, em uma instalação interativa é realizado através da mediação de dispositivos tecnológicos, que fazem o papel de conectores, são definidos conforme Domingues:

As instalações multimídia, como diz o termo, somam várias mídias e oferecem estímulos de natureza visual, auditiva, tátil, olfativa provocando sensações que demandam a interconexão dos vários sentidos relacionados durante a exploração espacial. (DOMINGUES, 1998, n.p.)

Nas instalações interativas, segundo a autora supracitada, o participante vive um “tempo estético num espaço tridimensional, que por ele é percorrido em tempo real” (DOMINGUES, 1998, n.p.), assim, seu corpo percorre um espaço constituído por dispositivos, telas luminosas, sons que configuram, compõem e incitam acontecimentos sinestésicos. Na correspondência dos comandos do interator, as obras geram pausa, aceleração, repetição, recriação e regeneração de formas e sons.

Produzidas a partir de uma ambiência efêmera e atemporal, o dinamismo da Artemídia gera no espectador um efeito de ilusão, e proporcionalmente, quanto maior o efeito de ilusão, maiores serão as alterações e estímulos sensoriais, e consequentemente, mais intensa será experiência, ou ainda como afirma Domingues (1998, n.p.), “é um estar entre o sonho e o real”.

Deste modo, a intensidade de sensações obtidas nas obras imersivas estão diretamente ligadas às trocas entre o interator e o espaço. De acordo com os apontamentos de Mário Costa (1995) os estímulos proporcionados pelas instalações

interativas podem seguir alguns princípios, tais como: (1) a arte se apresenta como uma estética processual de eventos; (2) tecnicamente, o evento ou acontecimento é alcançado por aparelhos; (3) o conteúdo da obra perde sua importância, e há a valorização das trocas ativadas; (4) o evento ocorre sempre em tempo real; (5) a proposta artística não mobiliza conceitos e sim energias; (6) os sistemas geram intensos estímulos sensoriais; (7) a presença do participante é puramente qualitativa; (8) o evento não pretende evocar o sentimento do belo e sim do sublime.

Diante de tais aspectos, é percebido que a potencialidade de um ambiente imersivo está diretamente ligada ao nível de intensidade de experiência do participante, ou seja, os níveis de estímulo sensorial e sinestésico dependerão tanto dos modos de realização e construção do espaço ilusório, quanto do modo de envolvimento do interator.

De acordo com este pensamento, para Santaella (2005), os sistemas de imersividade podem estar diretamente relacionados aos seus diferentes graus de envolvimento. A autora se refere aos diferentes modos de imersão, que podem ocorrer através da navegação em uma base de dados textuais, por meio de imagens animadas, pela simulação virtual do mundo físico ou via controle telerobótico, e conclui: “A base de dados textuais teria um baixo grau de imersão, enquanto a exploração de sistemas telerobóticos um alto grau de imersão” (SANTAELLA, 2005, p. 9).

Sobre a simulação virtual, Venturelli e Maciel (2008) nos explicam que as imagens de síntese podem ser visualizadas por meio do computador a partir da implementação de modelos das regras de linguagens de origem matemática, tais como a perspectiva e as escritas binárias, zero e um. Deste modo, a simulação pode ser definida como um espaço utópico, no qual todas as dimensões, as leis de associação, de deslocamentos, de translações, de projeções ou transformações são teoricamente e virtualmente possíveis.

A realidade virtual, no âmbito geral de seu conceito, vem especificar um tipo particular de simulação interativa, na qual, segundo Lévy (1999, p. 71) “o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados”. Nesta imersão, o sistema permite uma interação sensório-motora do espectador,

através do conteúdo de um computador, fazendo com que este participante tenha uma ilusão de "realidade" gerada a partir de uma memória digital.

Para Oliver Grau,

[...] na realidade virtual, uma visão panorâmica é associada à exploração sensório-motora de um espaço imagético que produz a impressão de um ambiente “vivo”, um espaço virtual onde os parâmetros de tempo e espaço podem ser modificados infinitamente. [...] A estratégia de mídia visa produzir um sentimento de alto grau de imersão, de presença (uma impressão sugestiva de ‘estar lá’) que pode ser ainda mais realçada pela intenção com ambientes aparentemente ‘vivos’ em ‘tempo real’. (GRAU, 2007 p. 21)

Ou ainda,

[...] de acordo com esse programa de técnicas de ilusão, um conjunto de recursos, como som estereofônico simulado, impressões tácticas, sensações termorreceptivas e até mesmo cinestésicas, transportará o observador na ilusão de estar em um espaço complexo estruturado de um mundo natural, produzindo a sensação de imersão máxima. (GRAU, 2007, p. 32)

Portanto, entendemos que, quanto maior o efeito de ilusão, provocada pelas informações contidas na arte interativa, maior será a sensação de imersão do sujeito na obra, e maior também serão os efeitos emocionais evocados por estas atmosferas espaciais. Segundo Kwastek (2013), a ilusão depende também da capacidade do indivíduo em abstrair a experiência estética de sua realidade cotidiana, desta maneira, os reinos artificiais da arte interativa são ampliados quando o participante se torna sensível aos estímulos de ilusão. Assim, os estados de fluxo são importantes para garantir a intensidade da experiência de imersão, pois os interatores são absorvidos pelo ciclo de *feedback* da obra, se encantam e se deixam arrebatados emocionalmente pelas possibilidades do sistema interativo. A referida autora conclui que, a “absorção irrefletida em uma atividade é muitas vezes chamada de imersão, termo que foi inicialmente usado para descrever a participação ilusionista em mundos virtuais” (KWASTEK, 2013, p. 158).

Podemos reconhecer diversos tipos de imersão virtual em proposições interativas na Artemídia, podemos aqui citar três características dentre elas: (1) a imersão parcial, obtida através de contatos com interfaces gráficas em monitores de vídeo e displays; (2) a imersão em realidades aumentadas, realizadas através de dispositivos e sensores; (3) a imersão total corporal, obtida na entrada em espaços amplos denominados CAVE - *Cave Automatic Virtual Environment*. Através destas gradações virtuais em espaços que pretendem produzir sensações de dissolução das fronteiras entre o corpo, espaço real e o espaço de dados, o interator se sente sensibilizado pelas possibilidades de interação e imerso de diversas formas no ambiente.

Neste aspecto sistêmico do espaço interativo, o interator é convidado a fazer um mergulho cognitivo e perceptivo durante o processo de imersão, fazendo com que a interface da obra se “dissolva” psicologicamente, o que consequentemente gera a sensação de contato direto com o ambiente proposto.

Para Roy Ascott (in LEÃO, 2002), a condição do sujeito, quando inserido nas tecnologias presentes, está diretamente relacionada às mudanças dos desenvolvimentos mentais, pois, uma vez introduzido em meios complexos e com possibilidades de estabelecer conexões e trocas ininterruptas de informações e dados, passa a corresponder e interagir com o mundo em uma espécie de camadas de fluxos incessantes, o que consequentemente transforma, não apenas seu olhar e percepção sobre o espaço em que vive e atua, mas transforma o comportamento e as ações de toda uma determinada sociedade.

Surgem desta maneira, novas formas de conhecimento, novas qualidades mentais, novas formas de cognição e percepção, o que o autor denomina de “*cibercepção*”, conforme Ascott nos explica:

A cibercepção envolve uma convergência de processos conceituais e perceptivos em que a conectividade de redes telemáticas desempenha um papel formativo. A percepção é estar ciente dos elementos ambientais através das sensações físicas. A cibernet, a soma de todos os sistemas de mediação computadorizada interativa e de redes telemáticas do mundo, é parte de nosso aparelho sensorial. Redefine nosso corpo individual da mesma maneira que conecta todos os nossos corpos em um todo planetário. A percepção

é uma sensação física interpretada à luz da experiência. A experiência é agora telematicamente compartilhada: a tecnologia das telecomunicações computadorizadas permite que mudemos dentro e fora de cada um de nós a consciência e a telepresença no fluxo mediático global. Por concepção entendemos os processos de origem, formação ou de compreensão de ideias. As ideias vêm das interações e das negociações das mentes. [...] Estamos vendo o aumento da nossa capacidade de pensar e de conceitualizar, e a ampliação e o refinamento de nossos sentidos: uma conceitualização mais rica e uma percepção mais total, tanto dentro quanto além de nossas limitações anteriores de ver, pensar e construir. (ASCOTT, in LEÃO, 2002, p. 32)

Com este olhar utópico, Ascott (in LEÃO, 2002) acredita que a “*cibercepção*” significa adquirir uma visão panorâmica sobre o todo, ao contrário do pensamento linear, é uma percepção simultânea de múltiplos pontos de vista, uma experiência de interações e aumento de capacidade mental e sensorial, em prol de um mundo globalizado e conectado.

Com visão semelhante, Couchot (2003, p. 15), também nos fala sobre as transformações ocasionadas na percepção dos sujeitos no mundo contemporâneo tecnológico, nas quais, em seu ponto de vista, a sensibilização e vivência das experiências sinestésicas ativadas pela interatividade digital, podem gerar o que o autor defende por “*experiência tecnestésica*”.

Este deslocamento do espectador para o centro da obra e suas profundas implicações nas transformações e ampliações da percepção na arte, nos faz refletir a respeito da arte como vida, ou a presença do momento histórico, cultural e imagético na interconexão entre arte e o sujeito contemporâneo e vice-versa.

A Artemídia, que convida o interator a uma participação ativa, dá ênfase à experiência de si e a experiência do real. Assim, é necessário reconhecer que, o corpo introduzido na experiência artística também está em sincronia com o mundo, sendo deste modo um corpo socializado. Desta forma, possui incorporado em si uma capacidade criativa de agenciamento, e na ação de interagir com a arte faz um processo quase performático em articular sua própria história individual, coletiva e social.

Neste ponto de vista, para Bordieu (1997) cada sujeito é ao mesmo tempo ator, produtor e reproduzidor de um *modus operandi*, ou seja, suas ações são resultado tanto de repetições de práticas corporais coletivas, bem como interiorizações de

valores, informações e normas, associadas às suas relações inconscientes e subjetivas.

O corpo desta maneira, não pode ser visto como elemento separado do sujeito, e não pode ser encarado como algo apenas biológico e fisiológico, e sim como um mediador, que produz um tipo específico de sociedade. A corporalidade do indivíduo deve ser pensada como um fator social e cultural.

Essa pode ter sido a proposta de Char Davies, ao criar *Osmose* (1995), e fazer com que os participantes, através da experiência e imersão em sua obra, tomem conhecimento de seu próprio corpo no mundo. A instalação interativa, desta maneira, poderia atuar como uma espécie de sugestão para a expansão de percepções. Ao criar “mundos” virtualizados e simulados, a artista propõe subjetivamente ao interator uma reflexão sobre suas relações psíquicas, perceptivas, emocionais, na possibilidade de um autoconhecimento, e infere ainda, sobre a autonomia do corpo presentificado no mundo.

Dessa forma, ao observamos a proposta interativa e lúdica *Osmose*²⁰ (1995), ou tantas outras obras inseridas nos aspectos da arte em seu estado contemporâneo e tecnológico, e também o interator, encarado como um elemento determinante para a constituição e existência da mesma, percebemos que, tanto a obra quanto o sujeito que nela interage devem ser compreendidos, não como objetos separados e avulsos do contexto social, mas como elementos inseridos em um contexto histórico cultural, social e subjetivo que estão em constante transformação.

E ainda, devemos levar em consideração, tanto a atuação do interator na obra, que pode ocorrer de modo individualizado quanto as diversas formas de atuações que podem se realizar de modo coletivo, além das redes de afirmações e contaminações que dão no decorrer destas formas de participação. É preciso, desta maneira, perceber que a atuação coletiva ou individual dos interatores na *Artemídia*, gera um conjunto complexo de trocas corporais, perceptivas e intelectivas. Através destes processos de interação e mediação artística, que são permeados e carregados de valores sociais, podem ocorrer ressignificações, não somente do objeto artístico, mas também da própria realidade.

²⁰ A obra “Osmose” (1995) pode ser vista por meio das figuras 32, 33 e 34 nas páginas 97-99.

3.3 Aspectos sociais da diversão, distração e jogo

*Virtual Ground*²¹ (2010) é uma instalação produzida pelo artista e professor de design interativo norte-americano Andrew Hieronymi (figuras 37 e 38). A obra consiste em um espaço de projeção plana e colorida sobre o chão, e nesta superfície surgem, sob a forma de animação interativa, várias linhas, que possuem a função de “conectar” virtualmente os interatores, além de estimulá-los a jogar com um círculo que se movimenta por este tabuleiro digital, produzindo vários efeitos cromáticos. A instalação se assemelha ao jogo denominado *Pong*²² criado em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney, que simula um jogo de *Ping Pong*/tênis de mesa. Em ambas as propostas, na arte ou no jogo da década de 1970, a ideia central é a manipulação de um círculo que simula uma bola de ping-pong, que percorre toda a extensão da área projetada e vai colidindo com as linhas que delimitam o espaço, porém, diferentemente de *Pong*, cujo objetivo é a competição, a concepção de *Virtual Ground* (2010) é baseada na importância da ludicidade das relações entre interatores, como uma brincadeira sem ganhadores.

A instalação, além de convidar o participante a uma interação corporal, permite uma atuação coletiva, ou seja, os interatores devem estabelecer uma relação de cooperação entre si para que a obra aconteça. A participação neste trabalho é realizada de modo semelhante a um jogo de tabuleiro, no qual os interatores, a partir de acordos de movimentação estabelecidos para guiar o pequeno círculo, transitam, correm, andam para frente e para trás, pulam sobre a superfície plana, e com estas interferências a obra produz sons e alternância de cores.

²¹ A obra “Virtual Ground” pode ser visualizada no endereço virtual:
<<https://www.youtube.com/watch?v=2vafHITdAcl>>
Acesso em 09 de fevereiro de 2017.

²² O jogo *Pong*, desenvolvido em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney, consiste em duas barras controladas por dois jogadores e um pequeno quadrado, que fica transitando de um lado para o outro da tela, a ideia central é a de uma simulação simplificada de um jogo de tênis de mesa. Atualmente *Pong* é considerado como o jogo que abriu as possibilidades de desenvolvimento de produção dos *videogames* voltados para o entretenimento.

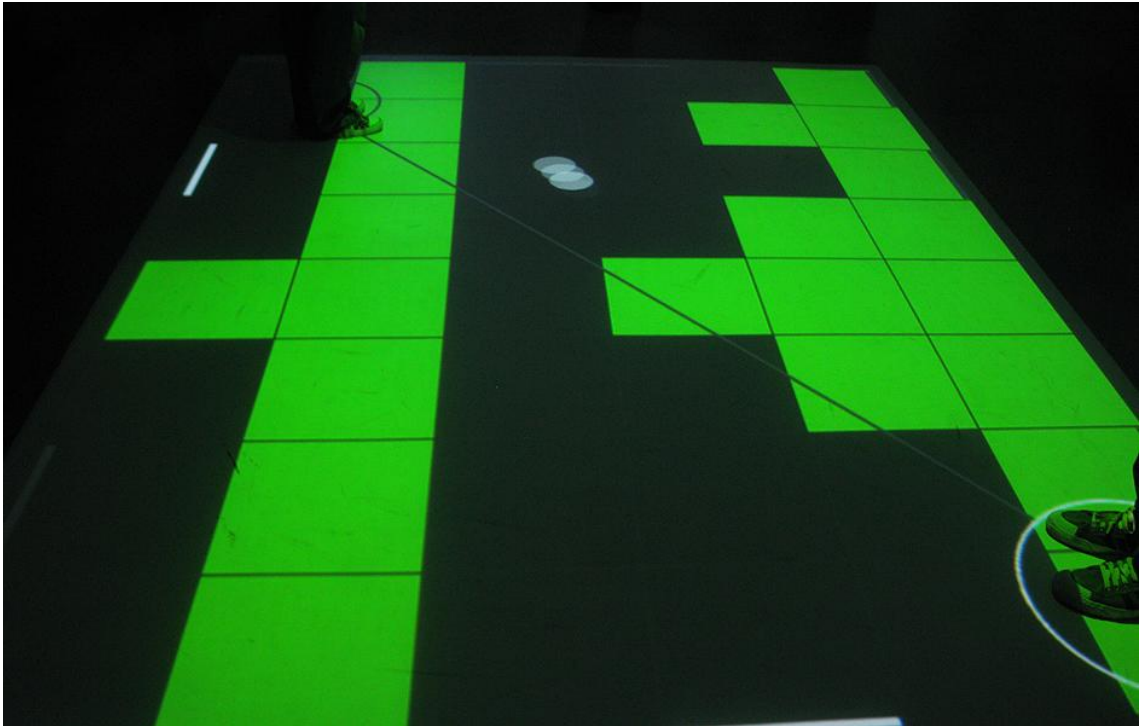


Figura 37 - **Virtual Ground (2010)**, Andrew Hieronymi.

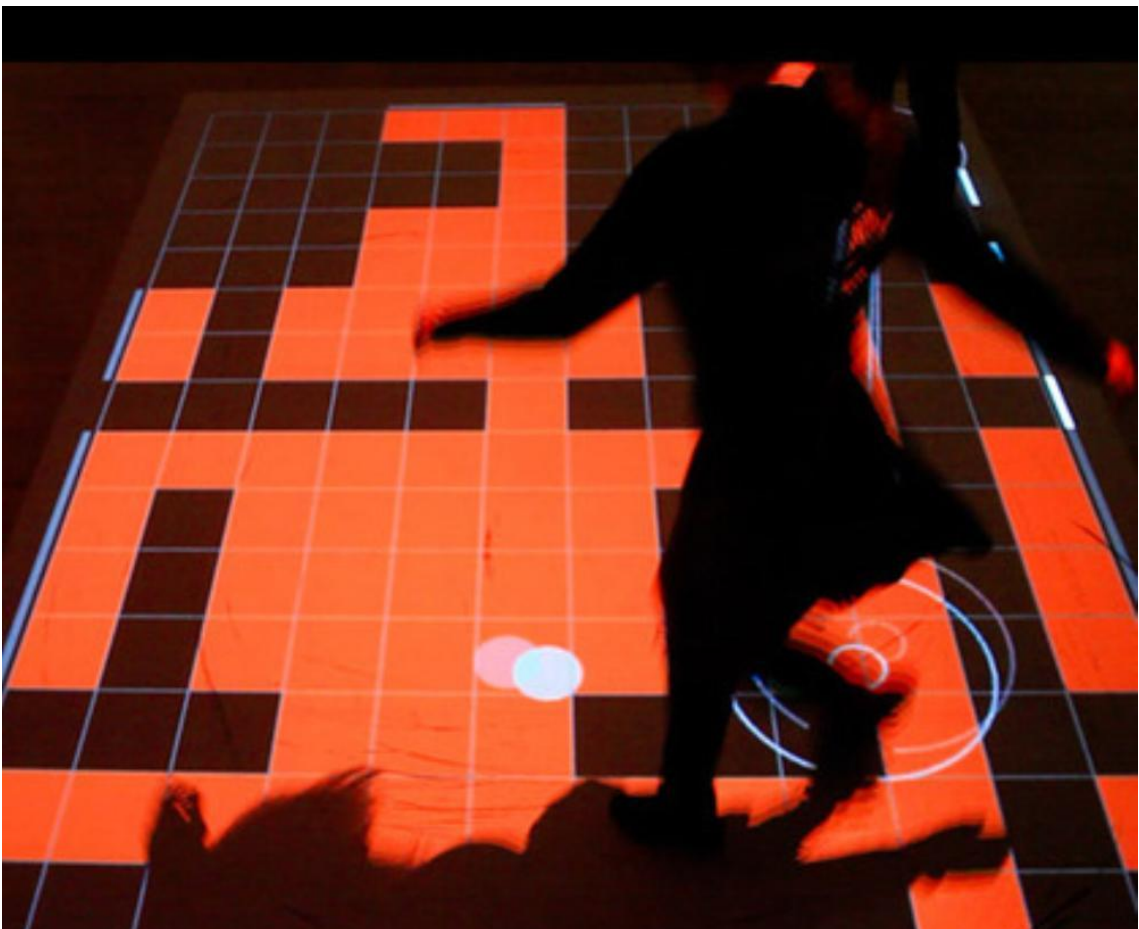


Figura 38 - **Virtual Ground (2010)**, Andrew Hieronymi.

Outra proposta, que pode ser associada ao contexto do jogo, é a instalação do artista coreano Joon Y. Moon, denominada *Augmented Shadow*²³ (2010), cuja interface é uma mesa interativa, que produz sombras artificiais através do uso de objetos e blocos. A proposta do artista, que pretende oferecer uma nova experiência ao interator, é a de apresentar um mundo poético, que surge a partir das sombras artificiais produzidas por blocos brancos. Este mundo simulado é feito por silhuetas de casas, janelas, árvores e pássaros, e principalmente, é gerado a partir da luz virtualmente emitida por outro bloco de material transparente. Joon Y. Moon convida os participantes à ludicidade, em tempo real, para a construção e desconstrução deste mundo virtual. Ao jogar com os blocos sobre a mesa, os interatores imergem em um mundo metafórico de fantasia e poesia (figuras 39 e 40).



Figura 39 - **Augmented Shadow (2010)**, Joon Y. Moon.

²³ A obra “Augmented Shadow” pode ser visualizada através dos endereços virtuais:
<<https://vimeo.com/14219338>>
< <http://www.joonmoon.net/>>
Acessado em 09 de fevereiro de 2017.



Figura 40 - **Augmented Shadow (2010)**, Joon Y. Moon.

A ideia da instalação *Augmented Shadow* (2010) é relacionar os elementos da natureza, conforme representados virtualmente na mesma por árvores, pássaros e seres humanos, com a produção de um tipo de ecossistema, realizado por meio da interação de blocos sobre uma mesa interativa. Segundo a lógica de criação do artista, representado em seu desenho esquemático (figura 41), o “ecossistema” revelado em sua poética interativa se constitui da seguinte forma: (1) há uma luz que fomenta e gera a vida no mundo virtual, representado na mesa interativa por um bloco transparente, que pode ser manipulado pelo participante; (2) permanecem também sobre a mesa, vários blocos brancos, que ao manter contato com a superfície geram sombras formando imagens de casas com janelas e portas; (3) quando estes blocos brancos estão próximos da luz, que é emitida pelo bloco transparente, o interator vê a sombra destas casas projetadas sobre a superfície, e por meio destas sombras é possível ver também a luz que se evidencia em cada janela, e que parece brilhar no interior delas; (4) quando o bloco que emite luz sobre a superfície da mesa é afastado das casas, vários fatos ocorrem: a luz das janelas se apaga, pássaros parecem fugir e um pequeno personagem, que se apresenta sob a forma de silhueta de um ser humano, sai do interior de cada casa para se dirigir ao espaço no qual o bloco de luz foi deslocado; (5) ao chegar ao local de maior incidência de luz sobre a mesa interativa, o pequeno ser parece “pegar” um

pouco desta luz, e logo faz o caminho de retorno à sua casa, que está apagada; (6) o caminho por onde este “ser virtual” transita, agora com a luz, crescem árvores e pássaros voam, e o minúsculo personagem ao retornar à sua casa faz reacender a luz, que é vista novamente pela janela que se desenha sobre a superfície da mesa. E este ciclo continua, incessantemente, na medida em que os interatores manipulam os objetos sobre a mesa interativa.

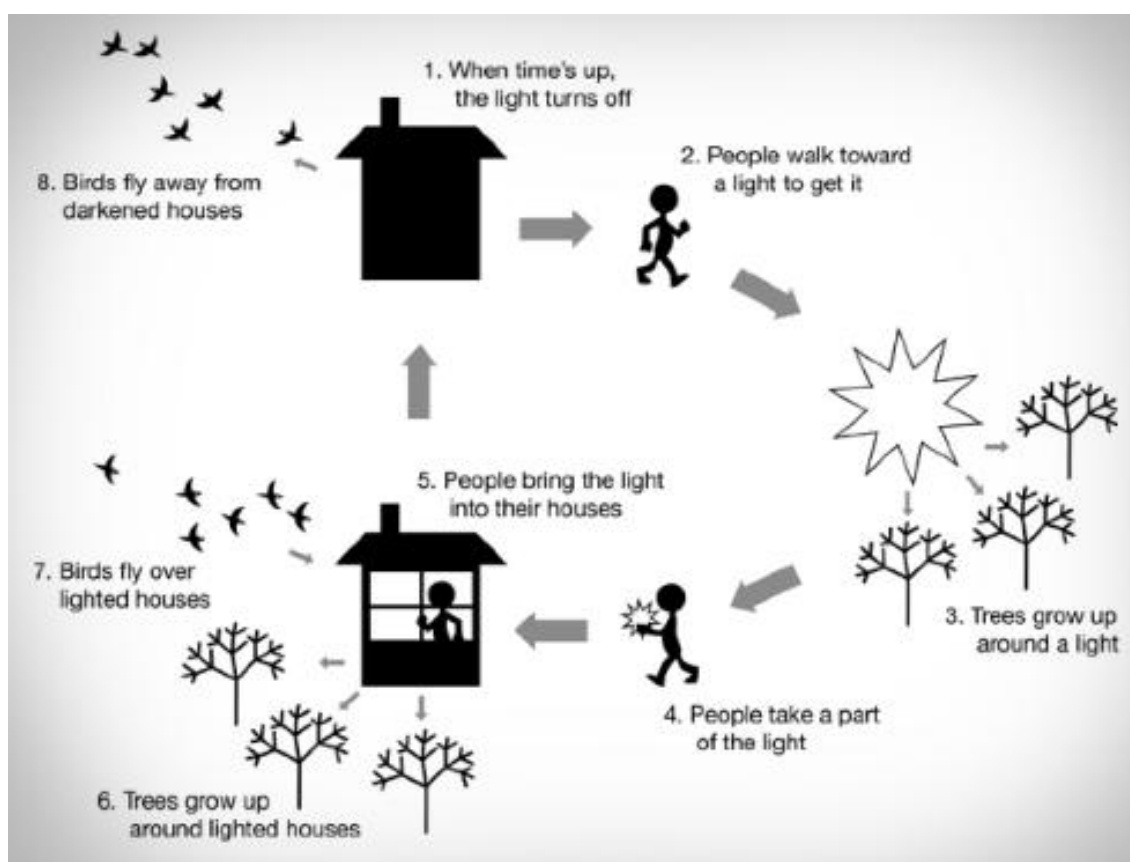


Figura 41 - **Augmented Shadow (2010)**, Joon Y. Moon

Podemos também inserir neste contexto da brincadeira, a instalação interativa do artista holandês Daan Brinckmann, denominada *Skinstrument*²⁴ (2009). A proposta é feita a partir de objetos que permitem a manipulação da frequência e

²⁴ A obra “Skinstrument” (2009) pode ser visualizada através dos endereços virtuais:

<<https://www.youtube.com/watch?v=JY21RyuwMbY>>

<<https://vimeo.com/25547889>>

Acesso em 09 de fevereiro de 2017.

modulação de sons ao serem tocados, e como o próprio nome explicita, o objetivo é de solicitar o toque corporal entre os interatores para que novos sons sejam gerados (figuras 42 e 43).

O resultado desta proposta interativa é a atuação lúdica dos participantes, na quebra de fronteiras espaciais do corpo individualizado para a abertura do contato físico coletivo, corpo a corpo, entre os interatores. A interação na obra ocorre a partir do uso das mãos, que se conectam ao objeto artístico e tocam o corpo de um outro participante. A idealização deste trabalho é permitir que as mãos dos interatores se movimentem, deslizem, batuquem, apertem, belisquem o corpo do outro, para ocorrer a produção de sons, que parecem engraçados, curiosos e diferentes. Assim, para ser experienciada, *Skinstrument* (2009) solicita aos participantes uma certa “invasão” espacial entre os corpos dos presentes, e estes, invadidos pelo tom lúdico da mesma, fazem de sua atuação um momento de brincadeira compartilhada e coletiva.



Figura 42 - *Skinstrument* (2009), Daan Brinckmann.



Figura 43 - **Skinstrument (2009)**, Daan Brinckmann.

Através do olhar sobre estas mencionadas proposições artísticas, encontramos evidências que a arte contemporânea, especialmente na Artemídia, através de sua abertura e inclusão do espectador em sua centralidade, em seus modos de fruição que se transformam em vivência e experiência, propõe uma arte expandida à própria vida quando articula seus elementos com os aspectos do jogo.

Neste viés, os fatores interativos vêm desenvolvendo uma gradativa mudança no estado da arte, em seu conteúdo simbólico, estético e narrativo, e ao compararmos estas relações estabelecidas entre humano-máquina, que estão cada

vez mais presentes em nosso cotidiano, a arte integrada nesta cena se expõe, também através da diversão, da distração e do entretenimento.

Nos aspectos da realidade cotidiana, de forma geral, os indivíduos participam do mundo tecnológico por meio de equipamentos eletrônicos-digitais, tais como aparelho de celular, *notebook*, *smart tv*, *tablet*, Aparelho de GPS, sensores de presença e voz, entre outros aparelhos computacionais, que estabelecem conexões em tempo real, e proporcionam o acesso às redes sociais, trocas e disponibilização de informações. Deste modo, o sujeito contemporâneo está, de algum modo, envolto por equipamentos de simulação virtual, imersos em diversos níveis e várias formas de interatividade. Ou como nos explica Kwastek (2013):

Assim como a interatividade é muitas vezes considerada uma característica fundamental de arte de mídia, também é uma característica fundamental dos meios de comunicação eletrônicos e, portanto, da sociedade da informação como um todo. Como resultado, as perspectivas estéticas sobre interatividade são em última análise, também relevante para muitas áreas do comportamento contemporâneo. (KWASTEK, 2013, p. 39)

Por conseguinte, assim como estas tecnologias digitais estão se tornando cada vez mais presentes em nossa vida diária, desafiando nosso comportamento frente às ações comerciais, sociais, culturais e políticas, no meio artístico não poderia ser diferente: os processos de interação se fazem presentes, tanto nos modos que o artista produz e executa a arte, quanto nas formas em que o interator se expõe ao interagir com a mesma.

À vista disso, se faz necessário compreender as estratégias artísticas que combinam a experiência estética da interação a partir dos sistemas tecnológicos e os modos de recepção do interator, a fim de também entendermos a importância dos fatores lúdicos em sua projeção.

Sabendo que a arte interativa é estruturada a partir da conjunção e hibridismo de diversas linguagens e elementos, tais como: imagem, som, processualidade, gestualidade, atmosfera ilusória, imersão espacial, simulação e fluxo de informações, entre outros, percebemos que sua realização pode, por vezes, se mostrar como uma espécie de espetáculo multimídia, no qual produz no interator diversos tipos de proximidade e sensações, geradas pela confluência dos elementos

visuais, sonoros, psicológicos, cognitivos, sensoriais, subjetivos, espaciais, temporais, estéticos e também técnicos.

Segundo Kwastek (2013):

Obras de arte interativas baseiam-se numa mistura de diferentes fatores objetivos e subjetivos sobrepostos um sobre o outro. Os fatores objetivos podem ser identificados nos seguintes aspectos relevantes: o trabalho artístico como uma construção de material e como uma interface com um aparato técnico e os processos que estão programados para serem executados no aparelho. Os fatores subjetivos contingentes envolvidos são: o comportamento individual dos usuários, a interação social entre os usuários, e as intenções do artista implementadas no artefato em conjunto com a implementação do programador. Como este inventário mostra, os aspectos subjetivos e objetivos estão intimamente relacionados e são por vezes intercambiáveis. (KWASTEK, 2013, n.p.)

O importante argumento de Kwastek (2013) se baseia nas relações diretas e não separáveis da arte interativa, em seu acionamento mútuo entre os elementos técnicos, que possibilitam as ativações processuais dos sujeitos, que por sua vez fazem a contextualização dos sistemas com suas referências individuais e sociais.

Na Artemídia, as imagens se apresentam de maneira fluida e o corpo do participante é o recurso obrigatório para a percepção ilusória de imersão virtual nas instalações artísticas. A participação, muitas vezes atraída pelo encantamento e fascínio pelas possibilidades e efeitos tecnológicos, é efetivada através de labirintos e espaços digitais, podendo fazer do modo da participação destes espectadores uma trajetória lúdica.

Diante desta situação, a respeito da arte interativa e seus modos técnicos de funcionamento, percebemos que determinadas semelhanças das estratégias de inserção do sujeito na obra, seus processos de imersão, participação, virtualização, simulação e fluxo, podem estar associadas aos sistemas e regras utilizadas em jogos.

Estes apontamentos se tornam evidentes na pesquisa de Patrícia Gouveia (2010) quando nos apresenta algumas características dos jogos digitais. Para a autora, “a experiência dos jogos é uma excursão que convida à interação” (GOUVEIA, 2010, p. 156) e os processos de interação por sua vez, elevam a

importância do contato e da intervenção do participante. O jogador é um ator e não um espectador. A percepção também é foco evidente na realidade do jogo, pois as relações espaciais em junção com sua sonoridade e estética proporcionam uma ampla sensação de imersividade.

No ponto de vista de Couchot (2003), inseridos nestes recursos da interatividade e participação da arte, nós nos sentimos “mais próximos do parque de diversão que do museu ou das galerias de arte”. Com semelhante pensamento, Milton Sogabe (In: GASPARETTO, 2014, p. 77) também associa tais expressões da arte interativa com um “parque de diversões” e nos afirma: “acho que isso é um aspecto positivo hoje. Porque as artes plásticas nunca levaram em consideração o prazer do corpo na fruição da obra e hoje nessa visão sistêmica, a obra de arte inclui o corpo, então com o corpo você tem sensações que são muito exploradas em um parque de diversões”.

Os jogos além de atuarem com as sensações e percepções dos sujeitos, podem estar associados aos espetáculos e Gouveia (2010) nos posiciona historicamente a respeito:

O cinema e o parque de diversões apareceram na mesma altura (final do século XIX) e são formas tardias de certa tradição de entretenimento popular que se relaciona com o espetáculo e com a sensação. O apelo à participação e a possibilidade da audiência fazer parte da *performance* desde que entra no parque de diversões é uma particularidade que não podemos deixar de salientar. A imersão e o envolvimento presente nos sistemas lúdicos mais antigos são hoje mimetizados nos jogos digitais a diferentes níveis. As experiências sinestésicas intensas e o ambiente, tanto da fantasmagoria como do dioramas, têm uma presença latente nos primórdios do cinema, mas também noutros exemplos da cultura popular, como a magia no palco, os efeitos especiais e exóticos dos percursos de comboios-fantasmas, dos parques de diversões e feiras de entretenimento. (GOUVEIA, 2010, p. 147)

Complementando esta argumentação sobre os parques de diversões, Sevcenko (2001) também nos aponta as funções do cinema e do parque de diversões, em suas origens no final do século XIX, ambos apresentados ao público como um mercado de “emoções”, cujo objetivo era a distração da classe trabalhadora. Com o intuito de gerar um certo desligamento prazeroso e

momentâneo das atividades do trabalho cotidiano, na função de proporcionar entretenimento para os sujeitos modernos, o grande chamariz era a capacidade das tecnologias da época em acarretar grandes emoções no público.

O resultado destas atividades era a efetivação de novos sentimentos, gerando desde a impressão de vertigem do corpo à hipnose da mente, ocasionadas pela velocidade e irradiação da luz da tela, assim como também pela produção da impressão suspensão temporal do mundo turbulento da modernidade.

Neste ponto de vista, a arte e o entretenimento, quando inseridos nas tecnologias atuais podem gerar uma justaposição, conforme explica Gouveia:

A arte pode ser entretenimento; a natureza do divertimento abre ao jogador/escritor/leitor — *wreader* [*wreader* = *writer/reader*] — o mundo e os seus dramas, confrontando-o, e não isolando-o numa fantasia. Estamos perante uma síntese: o meu sentimento é que a síntese dos *media* e das artes, incluindo texto, em uníssono com a programação e domínios artísticos como os jogos de computador, altera tudo de certa forma, limitando e expandindo os universos de maneiras que desafiam e geram a linguagem dos novos media. (GOUVEIA, 2010, p. 140)

Ao refletirmos sobre tal afirmativa, compreendemos que podemos estar diante de novos modelos, ideais e articulações ao que se refere à Artemídia. Estando conscientes do fato de não existir mais as fronteiras, nos processos que incidem sobre a criação, o espetáculo, o entretenimento e a participação, podemos aceitar que, segundo o olhar de Canclini (2012, p. 52), “[...] as muralhas entre gêneros, entre arte e publicidade, entre jogo e reflexão, desmoronaram”.

Canclini também reflete sobre a arte transformada e sua nova relação com os espectadores, ao pensar sobre o pacto efetivado com a mídia. A arte e o entretenimento geram deste modo, através das tecnologias de nosso tempo presente, uma importante transposição de barreiras, nas quais os limites do lúdico, do jogo, da distração, da estética, da simulação, do faz-de-conta, da imersão e da virtualidade se fundem e se confundem, produzindo a necessidade de outros conceitos e olhares.

3.3.1 Compreensão do conceito de jogo

Pensando nas teorias e nos conceitos da Artemídia mostrados até este momento em nossa pesquisa, explicitada em suas articulações tecnológicas, nas quais envolvem intensamente o interator em condições de interatividade, imersão, virtualização e simulação, o conceito de “jogo” se revela, não somente como um complemento para este tipo de arte, mas acreditamos que, ele colabora diretamente com seu modelo de atuação e existência. Neste aspecto, acreditamos ser de suma importância compreender as complexas definições de jogo, para ampliarmos nosso entendimento sobre a arte em questão.

De posse das argumentações anteriores, ao nos aproximarmos dos indícios vistos entre arte e seus aspectos lúdicos, nos parece de fundamental importância a compreensão quanto significado, conceito e definição de jogo. Iniciamos uma busca por definições desta terminologia a partir de conceitos estabelecidos pelo Dicionário da Língua Portuguesa, como mencionado abaixo:

jo•go [ô] (*latim jocus*, -i, gracejo, graça, brincadeira, divertimento). *substantivo masculino* 1. Vício de jogar. 2. Exercício ou passatempo entre duas ou mais pessoas das quais uma ganha, e a outra, ou as outras, perdem. 3. O que serve para jogar determinado jogo. 4. Maneira de jogar. 5. Divertimento, exercício. 6. Manejo. 7. Determinado número de peças que formam um serviço ou coleção. 8. Brinco; escárnio. 9. Artes, astúcia; modo de proceder. 10. Habilidade. (LÍNGUA PORTUGUESA, 2016)

É importante notarmos nestas definições, a associação do termo “jogo” a outras palavras que, podem de certa forma, aparecer como sinônimos à mesma, tais como *diversão*, *brincadeira* e *passatempo*. Ao analisarmos os termos correlatos, que aparecem em sua definição, conforme ainda Dicionário da Língua Portuguesa (2016), percebemos que estes termos se sintonizam com outros novos termos, sinalizando uma semelhança ou sinonímia à terminologia de jogo, conforme apresentamos a seguir:

di•ver•são (*latim tardio diversio, -onis*) substantivo feminino. 1. Ato ou efeito de divertir ou de se divertir. 2. Mudança de direção. 3. Distração. 4. Divertimento; recreio.

brin•ca•dei•ra substantivo feminino. 1. Ato de brincar. 2. Divertimento. 3. Gracejo.

pas•sa•tem•po (*forma do verbo passar + tempo*) substantivo masculino. 1. Atividade que se faz apenas por diversão ou entretenimento. (LÍNGUA PORTUGUESA, 2016)

Seguimos a mesma lógica de compreensão sinônimas das palavras mencionadas acima, e nos deparamos com outras terminologias, também bastante usuais nas referências ao jogo. *Distração, recreio, entretenimento* são as que nos chamam atenção e que são definidas pelo Dicionário de Língua Portuguesa como:

dis•tra•ção [aç] (*latim distractio, -onis, divisão, deparação, discórdia, desunião*) substantivo feminino. 1. Ato ou efeito de distrair ou de se distrair. 2. Ação de pessoa distraída. 3. Falta de atenção. 4. Irreflexão. 5. Esquecimento. 6. Concentração de espírito. 8. Divertimento, recreio. 9. Abstração.

en•tre•te•ni•men•to substantivo masculino. 1. Ato de entreter. 2. Coisa que entretém. 3. Brincadeira. 4. Distração. 5. Divertimento. 6. Entretimento.

re•crei•o substantivo masculino. 1. Passatempo, divertimento. 2. Tempo concedido aos escolares para brincar. 3. Lugar onde esse tempo é passado. 4. [Por extensão] Prazer; deleite. 5. Lugar ameno, agradável. (LÍNGUA PORTUGUESA, 2016)

Observamos outras terminologias que também aparecem associadas ao jogo e suas definições:

la•zer [ê] (*latim licet, licere, ser permitido, ser lícito*) substantivo masculino. 1. Tempo de que se dispõe livremente para repouso ou distração. 2. Atividade que se realiza nesse tempo.

lú•di•co (*latim ludus, -i, jogo, divertimento, distração + -ico*) adjetivo. 1. Relativo a jogo ou divertimento. 2. Que serve para divertir ou dar prazer. (LÍNGUA PORTUGUESA, 2016)

Percebemos nesta breve investigação de significados, que as palavras expostas estabelecem um elo, devido ao tipo de ação apresentada em seus

conceitos, gerando um estreitamento de suas relações, e por vezes, dependendo do modo de uso, produz uma confluência de sentidos.

Segundo o historiador Huizinga (2005), a palavra “jogo”, que passou a ser usada em português a partir do século XIII, significando “divertimento”, “passatempo”, em seu sentido estrito, tem sua origem na palavra em latim *jocus*, e possui significação direcionada ao humor e à produção de piadas, portanto não significa exatamente jogo. Por outro lado, a origem do referido termo na língua latina, é proveniente de *ludus*, que segundo o autor, é uma terminologia capaz de abarcar todo o terreno do jogo em si mesma.

Huizinga (2005) nos mostra que a palavra *Ludus*, proveniente de *Ludere*, possui sua etimologia residente na designação de “ilusão” e “simulação”, bem como os compostos *alludo*, *colludo*, *iludo*, que apontam a significação daquilo que é irreal e ilusório. Em diversas línguas, a palavra *ludus* foi suplantada pela sua derivação *jocus*, como é o caso do francês “*jeu* e *jouer*”, do italiano “*gioco*, *giocare*”, do espanhol “*juego*, *jugar*” e do português “*jogo*, *jogar*”.

Desta forma, a palavra “jogo” é apresentada de modo bastante complexa e ampla. Na língua alemã, a palavra que se refere ao jogo é *spiel*, e *spielen* é um verbo que pode significar diversas atividades lúdicas, ambas designam um número muito grande de fenômenos, tais como brincar, jogar, competir esportivamente, tocar instrumentos, dançar, ou pode ainda representar um espetáculo. Na língua inglesa o termo “*play*”, originário do anglo-saxão “*plaga*, *plegan*”, indica ações como gesticular, bater palmas, tocar instrumentos musicais, se movimentar rapidamente e o ato de fazer determinados exercícios físicos.

Huizinga (2005, p. 03) nos mostra que “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante”, ou seja, no jogo há um sentido de ação, que transcende as necessidades da vida. Para o autor (2005, p. 06) “a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida”, o sujeito se torna capaz de compreender, em um primeiro momento, que a realidade do jogo é autônoma, pois faz parte de uma função social.

Dentre as suas características possíveis, podemos evidenciar que o jogo: 1) é uma ação voluntária; 2) é uma atividade livre; 3) não é vida real, não pertence à vida comum, e sim, se apresenta como um intervalo na vida cotidiana; 4) absorve o jogador de modo completo e intenso; 5) é uma ação desinteressada; 6) é uma atividade temporária; 7) é inserido na função vital da sociedade devido ao seu valor expressivo e cultural; 8) é realizado em espaço de isolamento e limitação; 9) possui tempo determinado;

Nestes aspectos, o jogo ocorre em espaços delimitados, que facilitam o distanciamento do mundo real, aproximando o jogador, de modo mais espontâneo, a um espaço ligado ao imaginário.

Nas possibilidades de simulação e ilusão, o ato de jogar se localiza à incerteza e o acaso. A não seriedade do processo faz com que os sujeitos se entreguem de “corpo e alma”, na qual a consciência de que “é apenas um jogo” é deixada em segundo plano, e o êxtase e o deleite fazem do jogo uma ação autêntica.

Em contribuição a estes conceitos, o sociólogo francês Roger Caillois (1990) pensa sobre a variedade e multiplicidade de tipos de jogos existentes, e faz o seguinte apontamento sobre a palavra jogo:

Os jogos são em número variadíssimo, e de múltiplos tipos: jogos de sociedade e destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção, etc. Apesar desta quase infinda diversidade, e com uma notável constância, a palavra “jogo” evoca por igual os ideais de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração e diversão. Acalma e diverte. (CAILLOIS, 1990, p. 09)

Para o supracitado autor, um dos aspectos que validam o jogo, é acima de tudo sua definição como uma atividade livre: “Só se joga se quiser, quando quiser e o tempo que se quiser” (CAILLOIS, 1990, p. 27). Em seus apontamentos, o jogo pode ser definido também através dos seguintes conceitos: (1) Liberdade, pois se o jogador fosse a ele obrigado, perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre; (2) Delimitação, o jogo é circunscrito em limites de espaço e de tempo (3) Incerteza, já que seu desenvolvimento não pode ser determinado, nem o

resultado obtido previamente; (4) Improdutividade, porque, de modo geral, o jogo não gera acúmulo ou nem riqueza; (5) Regulamentação, pois o jogo é uma ação sujeita às convenções, que suspendem as leis normais da realidade e que instauram momentaneamente novas regras; (6) Ficção, o ato de jogar vem acompanhado de uma consciência de realidade fora do cotidiano, ou de irrealidade em relação à vida normal.

Inserido nestes conceitos, Caillois (1999) nos leva com mais profundidade aos fundamentos do jogo, apresentados sob quatro classificações, denominadas como: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

O primeiro item de sua classificação é o elemento *Agôn*, que se refere à competição, relativa aos jogos agonais da Grécia antiga, onde o confronto entre dois participantes gerava a necessidade de vencer obstáculos para uma vitória. Já o segundo elemento apontado por Caillois (1999), *Alea*, representa o uso do aleatório e do acaso, da improbabilidade e da imprevisibilidade, no qual reside a definição de *ludus*. O terceiro elemento da classificação é representado por *Mimicry*, palavra de origem inglesa, que significa mimetismo e se trata da ilusão de imersão, no qual se estabelecem as estratégias de simulação de mundos paralelos. E o último elemento da classificação de Caillois (1999), se refere ao elemento *Ilinx*, no qual se inserem os fatores orgânicos e psíquicos do jogador. Possuindo significado em grego equivalente à "vertigem", é um elemento que suspende momentaneamente a estabilidade e percepção da consciência, colocando o jogador em uma espécie de "transe mental".

Caillois explicita tais classificações através da tabela abaixo:

QUADRO I
DIVISÃO DOS JOGOS

	AGÔN (<i>Competição</i>)	ALEA (<i>Sorte</i>)	MIMICRY (<i>Simulacro</i>)	ILINX (<i>Vertigem</i>)
PAIDIA ↑ algazarra agitação risada	corridas } não lutas } regulamentadas etc. atletismo	lengalengas cara ou coroa	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa
papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas ↓ LUDUS	boxe esgrima futebol competições desportivas em geral	bilhar damas xadrez apostas roleta lotarias simples, compostas ou transferidas	teatro artes do espectáculo em geral	volador atracções das feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Figura 44 – **Quadro I** – Divisão dos jogos por Caillois (1999)

Para Caillois (1999) na classificação *Mimicry* tende a conter algumas das características mais importantes do jogo: a liberdade, a suspensão do real e a delimitação do espaço-tempo. De forma geral, este elemento propõe uma aceitação temporária da simulação e da ilusão a partir de um universo que estimula os aspectos imaginários. O uso da palavra ilusão demonstra a lógica da ação de entrada no jogo: *in lusio*.

O autor explicita:

O jogo pode consistir não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas, sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção de um respectivo comportamento. [...] Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir outra. Decidi designar estas manifestações pelo termo *mimicry*, que, em inglês, designa o mimetismo, nomeadamente dos insetos, com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita. (CAILLOIS, 1999, p. 41- 42)

Aceitando tais definições, é significativo pensar que o espectador ao aceitar as regras do jogo, concorda também prestar-se à ilusão, consentindo o cenário espacial, os artifícios contidos nele e o tempo de duração do jogo, impulsionando-se assim, às atividades de ampliação de sua imaginação.

Percebemos, com base nesses conceitos e argumentações, que a Artemídia pode ser relacionada e comparada a tais aspectos do jogo. Com as tecnologias contemporâneas inseridas no contexto da arte, temos a possibilidade da criação de um espaço desmaterializado, composto por simulações de objetos e ambientes virtuais. De todo modo, há a produção de “mundos paralelos”, gerados a partir de processos algorítmicos, definidos como um conjunto de operações, que resultam na geração de imagens, sons ou textos em linguagem de computação, permitindo e possibilitando a elaboração de um estado de ilusão temporária, podendo ser incluído no conceito definido por Caillois (1999) como *mimicry*, ou *simulação* em um jogo.

Os recursos da computação gráfica, entre outros aparatos técnicos, trazem um aspecto desmaterializado da arte, através de imagens, luz, som e projeções, expõem nos espaços de simulação suas formas etéreas, fluidas, líquidas e desubstancializadas. Neste aspecto, o elemento *Ilinx*, exposto por Caillois (1999), como a busca de novas sensações e desestabilização da percepção de realidade através do jogo, também pode estar associada.

De modo correlato, quando um participante se insere no espaço lúdico do jogo, assim como o interator se coloca no processo de imersão de uma obra interativa, espera-se o uso da imaginação de modo estendido, além da valorização dos movimentos sensório-motores do corpo. Inserido em um espaço/tempo simulado em realidades virtuais, o interator assume o papel de personagem diante da obra e sua imersão significa seu deslocamento a um mundo paralelo, digital e virtualizado, e este pode ser o meio através do qual se potencializa e realiza a *Ilinx*.

No ato de inserção do participante na Artemídia, espera-se um pleno envolvimento do espectador ao vivenciar a imaterialidade da obra, uma entrega, como o entrar em um mundo de sonhos. Esta intensidade, proporcionada por diversos elementos, dá ao espaço interativo um caráter amplamente lúdico, que promove a articulação de diversas formas de “presentificação” do interator no espaço virtual, tais como: a possibilidade da escolha de ser um personagem sob o

formato de avatares²⁵, possuir um corpo líquido e fluido, poder voar, saltar, morrer, renascer, etc..

Ainda, para complementar nossas reflexões acerca da arte e o jogo, o filósofo Hans-Georg Gadamer (2015, p, 175) faz vários apontamentos nesta direção. Em seus argumentos apresentados em “Verdade e Método I”, o pensador, em parte de destes escritos, direciona seus esforços para a reflexão sobre a aproximação da arte nos conceitos do jogo, e nos afirma: “A arte é jogo, não por sua consciência estética, mas por sua experiência”.

É diante desta afirmativa, que o mencionado filósofo desenvolve sua teoria, pensando na perspectiva específica daquilo que ele define e conceitua como “jogo”, e argumenta acerca de suas semelhanças com a arte.

Portanto, Gadamer (2015, p. 110), para se referir à origem da palavra “jogo”, se vale de suas múltiplas formas de utilização, e nos aponta a centralidade do termo nas relações de “movimento”. Conforme nos explica: “O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. [...]”. É a partir desta afirmativa, que o autor revela sua ideia a respeito da não fixação de um sujeito no jogo, ou melhor, esclarece que, o modo de ser do jogo não implica a necessidade de haver um indivíduo que se comporte como jogador, mas ao contrário, o jogar é uma expressão de mediação, o jogo não deve ser visto como uma atividade, a qualidade de jogo antecede o próprio jogador.

O autor nos explica:

O modo de ser do jogo, portanto, não implica a necessidade de haver um sujeito que se comporte como jogador, de maneira que o jogo seja jogado. Ao contrario, o sentido mais originário de jogar é o que se expressa na forma medial. Assim, por exemplo, costumamos falar que algo “está jogando” em tal lugar ou tal momento, que algo está se desenrolando como jogo, que algo está em jogo. (GADAMER, 2015, p. 112)

²⁵ Hoje no tempo da computação gráfica e da informação digital, a palavra “avatar” é sinônimo para uma representação visual gráfica da pessoa que se insere em ambientes virtuais.

Na complexidade desta fala, Gadamer (2015, p. 112) explicita que “todo jogar é um ser-jogado”, ou ainda, “o ser de todo jogo é sempre resgate, realização pura, energia, que traz seu *telos* em si mesmo”. Neste ponto de vista, o autor argumenta que, o ser do jogo não está na consciência, nem no comportamento do jogador, o jogo é experimentado como uma realidade que o sobrepuja, e nesta experimentação, o jogo é compreendido e vivenciado como uma realidade em si mesma. É “um mundo fechado em si, no qual o jogo joga” (GADAMER, 2015, p. 167), como algo absoluto, que repousa em si mesmo.

Esta argumentação nos leva a refletir sobre um ponto que já foi ressaltado pelos autores mencionados anteriormente, acerca da importância da liberdade do jogador, ou seja, pensar sobre o sujeito que joga e que *quer* jogar, devido a uma escolha, livre e espontânea, fazendo assim, uma reflexão sobre o comportamento do espectador diante da obra artística.

Gadamer nos explica:

[...] o movimento do jogo é determinado como um *comportamento*. [...] mesmo no jogo, o homem que está jogando é uma pessoa que se comporta, até mesmo quando a verdadeira essência do jogo consiste em libertar-se da tensão com que se comporta com relação a seus fins. [...] Não pode igualmente abandonar-se à liberdade do desenrolar-se do jogo, a não ser transformando os fins do seu comportamento em simples tarefas do jogo [...] porque o verdadeiro fim do jogo não é a solução dessas tarefas, mas a ordenação e configuração do próprio movimento do jogo. (GADAMER, 2015, p. 113)

Para o referido autor, a escolha do jogador está na forma de entrada no jogo, e esta entrada ocorre de modo paradoxal, entre a seriedade e não seriedade do mesmo. Em outras palavras, para se entrar no jogo, é necessária a consciência de que jogo não é coisa séria, que não faz parte da realidade e do cotidiano. Para se jogar é necessário certo deslocamento, a entrada em um mundo com regras e atuação particulares, desta maneira, o jogo só se realiza, verdadeiramente, quando o jogador cumpre a finalidade que lhe é própria, com seriedade. Ou seja, para o autor (GADAMER, 2015, p. 108), “[...] é só a seriedade que há no jogo que permite

que o jogo seja inteiramente um jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres”.

Para Gadamer (2015), o modo de ser do jogador, seu comportamento é determinado pela “assistência”, uma forma de comportamento subjetivo para se obter uma participação verdadeira ao “estar na coisa”. Para isto, o filósofo nos apresenta o conceito de *thoros*, o qual significa que o jogador através de sua assistência, participa - não como uma mera atividade, mas como um sofrer, uma espécie de estar-fora-de-si.

Como nos explica:

Na verdade, o estar-fora-de-si é a possibilidade positiva de estar inteiramente em alguma coisa. Esse estar presente tem o caráter de auto-esquecimento. O estar entregue, totalmente esquecido de si, é constitutivo da natureza do espectador. Aqui o auto-esquecimento pode ser tudo menos um estado privativo, pois procede da dedicação total à causa, que constitui a contribuição positiva própria do espectador. (GADAMER, 2015, p. 183)

Estar no jogo é um comportamento, é uma experiência, vivência, na qual o sujeito do jogo é o próprio jogo, por ter uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. Neste aspecto, Gadamer (2015) nos aponta a importância da autorrepresentação do jogo:

[...] a autorrepresentação do jogo humano repousa em um comportamento vinculado aos fins aparentes do jogo, mas seu “sentido” não reside realmente na conquista desses fins. Ao contrário, o entregar-se à tarefa do jogo é, na verdade, um modo de identificar-se com o jogo. (GADAMER, 2015, p. 114)

Ou seja, ao assumir o papel de um personagem diante do jogo, faz com que o jogador encontre sua própria autorrepresentação, ou ainda, a representação existente no cenário e no contexto do jogo, produz o reconhecimento do próprio jogador.

Para Gadamer (2015, p. 172) o reconhecimento de si mesmo diante do jogo é a alegria do conhecimento: “[...] Através de sua representação, o jogo jogado interpela o espectador e de tal modo que este passa a ser parte integrante do

objeto”, a mediação faz com que o jogador encontre seu verdadeiro ser no próprio jogo. Explica-nos o autor (GADAMER, 2015, p. 177): “[...] A mediação total significa que aquele que mediatiza suspende a si mesmo enquanto serve de mediador”.

O comportamento no jogo, em sua seriedade e no estar-fora-de-si, faz com que o jogador se reconheça, e é justamente nesta espécie de auto-esquecimento que ele estabelece, na mediação, uma continuidade de si mesmo. Há um momento em que, o papel de jogador se perde e há um encontro do sujeito com seu mundo individual e interior, no qual ocorre a mediação consigo mesmo e com o mundo que se apresenta diante de si, onde se reconhece. Gerando associações entre estes aspectos, o filósofo (GADAMER, 2015, p. 186) define que “uma obra de arte é um auto-esquecimento do espectador como mediação consigo mesmo”.

À vista disso, Gadamer (2015) nos mostra que o jogo, bem como a arte é um elemento exclusivamente a ser jogado, desinteressadamente. A arte se manifesta como jogo, através da necessidade de experientiação. Arte e jogo não possuem finalidade ou intenção, não exigem esforço, o jogador deve saber que o jogo é somente um jogo, e seu jogar deve ser espontâneo. Neste aspecto, o autor acredita que, como o jogo faz parte da natureza humana, ao jogar o jogador representa a si mesmo.

De posse destes conceitos, o conhecimento sobre o jogo referenciado por Gadamer (2015), nos leva a pensar que, o interator na Artemídia, ao aceitar a interação com as obras, assume um tipo de comportamento e nela se reconhece. O êxtase deste reconhecimento ocorre na medida em que ele conhece e identifica algo da experiência da arte em si mesmo.

Ao nos voltarmos para as propostas artísticas vistas anteriormente²⁶, como *Virtual Ground* (2010), de Andrew Hieronymi, *Augmentend Shadow* (2010) do artista Joon Y. Moon e *Skinstrument* (2009) de Daan Brinckmann, podemos perceber mais claramente as relações destas obras com o jogo. Seja devido à definição da palavra *Ludus* proferida por Huizinga (2005), ao situarmos a necessidade de tais trabalhos na criação de ilusão, ou através da fala de Caillois (1999) ao admitir a importância da suspensão da realidade em tais espaços interativos.

²⁶ A obras mencionadas anteriormente podem ser revistas nas páginas 115, 116, 117 e 118.

O estímulo à imaginação, o arrebatamento e o fascínio pelas tecnologias incentivadas pela arte interativa, proporcionam também um modo de entrada para o jogo desinteressado. Assim, na ação voluntária do participante ao aceitar os processos de imersão na obra, pode ser provocada uma pausa nos movimentos e acontecimentos de sua vida cotidiana e possibilitar um consentimento à experimentar “mundos paralelos”, virtuais, incertos e guiados pelo acaso.

Ao olharmos para as mencionadas obras através das lentes de Gadamer (2015), podemos compreender que a arte, para além de sua forma estética, é um meio produtor de comportamento. Deste modo, como um fenômeno social, a arte ao se aproximar das características do jogo, pode estimular comportamentos enfatizando os processos de socialidade e sociabilidade.

As solicitações de interação, imersão e manipulação na Artemídia, provocam um movimento que possibilita o interator a estar-fora-de-si, e assim, podem propor uma ação tão importante quanto o reconhecimento da experiência da obra de arte: o reconhecimento de si mesmo. E mais, por meio da experiência estética, que partem das tecnologias contemporâneas e na convocação dos participantes à coletividade no compartilhamento de ações, pode ocorrer a identificação do outro, que também participa e colabora, além do valioso reconhecimento de sua autonomia e pertencimento do mundo como um ser social.

Ao nos enveredarmos então, pelos caminhos da Artemídia, em especial sobre as trajetórias que inserem o interator, tais como a produção de sentimento de encantamento e alteração da percepção diante das propostas interativas, bem como a relação entre a Artemídia e jogo, pudemos compreender que tais relações estabelecidas na arte contemporânea evidenciam a aproximação da arte com um contexto social.

No decorrer deste capítulo pudemos observar alguns parâmetros identificados na Artemídia, que trazem as semelhanças em relação aos modos de perceber as tecnologias, a partir da forma como os indivíduos modernos no século XIX se posicionavam diante dos aparatos tecnológicos e os modos de como os interatores se encantam e se deleitam com a arte interativa. Olhamos atentamente para Walter Benjamin e seu discurso sobre as Exposições Universais do século XIX, que pensa

sobre a necessidade dos sujeitos em acreditar na ideia de progresso baseado nas tecnologias. Deste modo, o encantamento, pode ser visto como uma forma de reconhecer os desejos contemporâneos em favor de uma realidade, presente e futura, baseada em benefícios e melhorias.

Outra característica vista na Artemídia, foi a ampliação da percepção dos interatores. Supostamente, o que localizamos, no decorrer deste estudo, foram as relações existentes nos modos de “entrada” na obra, apresentadas por meio da associação de elementos como a imersão, a simulação e a virtualização. Neste contexto, nos deparamos com os modos de produção da Artemídia, tanto suas possibilidades técnicas quanto as estratégias utilizadas para produzir efeitos de ilusão para o interator. A essencialidade desta investigação está na observação do sujeito que imerge na arte com seu corpo. Os elementos lúdicos se tornam evidentes, uma vez que é supervalorizado o ideal de proximidade e um certo “apagamento” da realidade exterior, a forma de ampliação da percepção e sinestesia se articula com os conceitos do jogo, pois quando imerso, o interator brinca com a obra. Contudo, compreendemos que é preciso considerar que o corpo deste participante é parte integrante de um mundo social, portanto, ao estar na centralidade das proposições artísticas o sujeito intervém com sua bagagem social e cultural, assim como, após ter vivenciado a experiência artística, dispõe seu conhecimento e percepções adquiridas em seu meio social.

Um último parâmetro exposto neste capítulo foi a relevante evidenciação da Artemídia com o jogo. Neste aspecto, nossa intenção foi a de assimilar sobre o conceito de jogo e suas variações, associando-o ao comportamento do interator em seu processo de interatividade. A partir do conteúdo teórico analisado, pudemos estabelecer e elencar vínculos que os aproximam.

Desta maneira, a Artemídia pode ser inserida no contexto do jogo, se pensarmos em seu caráter de liberdade, ao deixar o interator livre para participar. Relacionamos também o aspecto de elevação da imaginação, desligamento do mundo real, inserção do participante em realidade ficcional, paralela e ilusória, bem como a produção de êxtase e encantamento. A Artemídia, vista como o jogo, é produtora de prazer e diversão, provocadora de estados comportamentais, e portanto, articuladora de elementos sociais e produtora de socialidade.

4 O VALOR SOCIAL DO JOGO E DA ARTE

Com base na compreensão dos conceitos e definições do jogo, em sua complexidade e amplitude, nos voltamos para a importante discussão a respeito de suas relações sociais, elementos que permeiam todo o corpo desta pesquisa.

Ao mencionarmos as características de abertura, interatividade, o deslocamento da arte para os centros urbanos, suas formas coletivas e compartilhadas, podemos ponderar sobre a importância de diversos parâmetros da Artemídia na realização indireta ou direta de possíveis articulações sociais. E em especial, as características do jogo e das tecnologias, presentes na arte em questão, são fatos que devem ser levados em consideração, uma vez que os fatores lúdicos associados às tecnologias contemporâneas, além de colaborar com a proximidade, transformar e ampliar a percepção, pode também gerar estímulos e influenciar no comportamento do interator.

Ao inserirmos a arte no contexto do jogo, com a possível produção de distração e entretenimento, percebemos que, diante do importante modo de construção de relações sociais que ocorrem por meio das mediações e interações, é necessário considerarmos que, nosso olhar para este objeto de pesquisa se dá em uma face dentre outras diversas possíveis. Sendo assim, devemos considerar também neste trabalho, a fim de relativizarmos nosso discurso, o possível entretenimento como desligamento dos sujeitos da realidade, permitindo possivelmente um estado entorpecente, colaborando, juntamente com outras situações, com a construção e permanência dos participantes em um cenário de alienação. É sobre a necessidade de um olhar crítico para esta construção que argumentaremos adiante.

4.1 Um olhar crítico sobre uma possível apropriação do contexto do jogo pelas tecnologias contemporâneas

Podemos entender a sociabilidade como um jogo que envolve comportamentos, hábitos e impulsos que colaboram para a criação de uma sociedade. Os indivíduos se ligam, interagem e se unem através de vínculos sociais e assim, a sociedade pode ser vista como um “jogo” de relações humanas.

Neste pensamento, segundo o teórico da comunicação Marshall McLuhan (1996) os jogos, bem como a arte, são facilitadores do deslocamento dos sujeitos para a margem das pressões do cotidiano e das normas da realidade, levando-os a um novo tipo de atuação e questionamento. Os jogos, bem como a arte, devem ser encarados como uma forma de participação na sociedade.

Ou como nos aponta:

Qualquer jogo, como qualquer meio de informação é uma extensão do indivíduo ou de um grupo [...] e a Arte, como os jogos, as artes populares ou qualquer outro meio de comunicação, tem o poder de impor seus próprios pressupostos, reordenando a comunidade humana por meio de novas relações e atitudes. (McLUHAN, 1996, p. 272)

Porém, para McLuhan (1996, p. 275), os jogos podem se constituir como meios de comunicação de massa, e podem se compreendidos como “extensões de nosso ‘eu’ particular”. Neste ponto de vista, o autor defende a importância do jogo para diversos aspectos sociais. Para o autor, o jogo na sociedade ocidental pode significar estímulos embutidos na ludicidade, para um ajustamento às normas aos imperativos coletivos, mas também podem auxiliar no aprendizado de tais ajustamentos ensinando sua libertação.

Para McLuhan,

[...] os jogos são arte popular, coletiva, reações sociais ao poder ou à ação de qualquer cultura. Os jogos, como as instituições, são extensões do sujeito social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal. Tanto os jogos como as tecnologias são formas de ajustamento ao *stress* das ações

especializadas que ocorrem em qualquer grupo social. Como extensões de resposta popular às tensões do trabalho, os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras em uma única imagem dinâmica. (McLUHAN, 1996, p. 264)

Como já vimos no capítulo anterior, o jogo pode ser compreendido como atividade livre, divertimento, entretenimento ou lazer, em oposição à ocupação do trabalho. E sob este olhar, está inserido em um contexto histórico, social e cultural, no qual se manifesta de modo intrapessoal, interpessoal, intragrupo, intergrupo, intrainstitucional e interinstitucional, e pode criar um amálgama entre os sujeitos e promover encontros sociais.

O jogo como diversão e entretenimento, no entanto, deve ser considerado como um elemento de muita complexidade. Para uma melhor definição deste pensamento, acreditamos ser importante mencionar considerações de Hanna Arendt (2013), quando nos traz uma importante análise acerca da sociedade de massas e aponta o papel necessário da diversão em nossa sociedade. A referida autora colabora com a afirmativa sobre os produtos oferecidos pela indústria de diversões, que em seu ponto de vista, devem ser encarados como pertinentes e de suma importância ao desenvolvimento vital da sociedade, ou como nos explica: “O divertimento, assim como o trabalho e o sono, constitui, irrevogavelmente, parte do processo vital biológico. [...]” (ARENDT, 2013, p. 258).

Desta forma, para a Arendt (2013), o entretenimento é um fenômeno da vida. Se considerarmos nossa sociedade baseada essencialmente nas atividades de consumo, as horas de lazer servem, cada vez mais, para a demanda de entretenimento. Porém, é importante compreender que, o problema não está localizado na diversão em si, pois o entretenimento faz, e sempre fez parte da vida do indivíduo em sociedade. Distrair-se é necessário e saudável, é uma ação significativa na elaboração das faculdades perceptivas do sujeito no mundo do trabalho moderno e contemporâneo.

Giddens (2012) também colabora com este pensamento e nos mostra que podemos assimilar o entretenimento na vida contemporânea, especialmente quando nos voltamos para os aparatos tecnológicos como:

[...], uma distração para os rigores do trabalho, e atua para reduzir as tensões sociais. Essa é essencialmente a função de uma válvula de escape para a sociedade, permitindo que as pessoas deixem seus problemas e conflitos de lado, pelo menos temporariamente. (GIDDENS, 2012, p. 529)

No entanto, ainda segundo Arendt (2013) há motivos para preocupação quando a cultura ou a arte é transposta ou traduzida para o caráter estrito de diversão. Através desta argumentação, percebemos um alerta sobre tal ambiguidade ao pensarmos que, no importante papel de socialização, o jogo pode vir a estimular comportamentos e interações humanas; ampliar tais relações com leis e normatizações, que vão estruturar e ordenar o funcionamento social; pode também propor simbolizações e ressignificações dos modos de pensar e atuar em sociedade; há também a importante condição dos elementos corporais, que fazem um encontro presentificado, estabelecendo conexões entre “eu e o mundo”, “eu e meu ambiente”, “eu e o outro”, “eu e o meu próprio corpo social” e “eu e o contato com meu interior”; Porém, existem também em contraponto, os aspectos do uso do entretenimento e distração, utilizados para as formas de alienação social. Como notificam McLuhan (1996) e Arendt (2013), a versão negativa da diversão e do jogo provoca o desligamento do indivíduo da realidade do mundo, e consequentemente pode causar sua transformação em um sujeito inerte.

Já para o sociólogo e filósofo Baudrillard (1995, p. 80), existe nos sujeitos contemporâneos, uma incansável busca por sentimentos de felicidade e prazer. Através do consumo, grande parte das pessoas procura preencher seu vazio emocional, com a sensação de bem-estar e prazer, ocasionada por meio da experimentação daquilo que o autor denomina de “curiosidade universal”, ou seja, uma busca incessante e infinita por sensações sempre novas e inéditas.

Deste modo, o que pode mover parte destas pessoas, é este tipo de curiosidade, que gera uma espécie de obsessão, ou conforme Baudrillard (1995, p.

81), uma “*fun-morality* em que reina o imperativo de se divertir e de explorar a fundo todas as possibilidades de se fazer vibrar, gozar ou gratificar”.

Ainda no ponto de vista de Baudrillard (1995), a diversão pode ter um sentido de consumo banalizado, supérfluo e volátil proporcionados pelo capitalismo. A distração, neste aspecto, é uma forma de satisfazer as lacunas existenciais dos sujeitos perdidos em meio ao caos do mundo contemporâneo.

É diante desta ambiguidade de pensamentos, que Vilém Flusser (2008) e Jesús Martín-Barbero (2004), irão referir-se às tecnologias recentes, quando utilizadas como distração e diversão, apresentando diversas preocupações em reforçar a necessidade da observação deste cenário com cautela.

Vilém Flusser (2008) nos aponta para um olhar crítico diante da realidade tecnológica atual, propondo uma construção mais fenomenológica com tais dispositivos, na intencionalidade de refletir sobre o modo de estar no mundo digital, e no exercício de perceber formas de contaminação das técnicas e das mídias. Diante do exposto Flusser afirma:

Imagens técnicas são, pois produtos de aparelhos que foram inventados com o propósito de informarem, mas que acabam produzindo situações previsíveis, prováveis. Precisamente, tal contradição inerente às imagens técnicas desafia os produtores das imagens. O seu desafio é o de fazer imagens que sejam pouco prováveis do ponto de vista do programa dos aparelhos. O seu desafio é o de agir contra o programa dos aparelhos no “interior” do próprio programa. [...] É pois, preciso utilizar os aparelhos contra seus programas. É preciso lutar contra sua automaticidade. (FLUSSER, 2008, p. 34)

A argumentação do supracitado autor se volta para a reflexão sobre o sujeito que vive na realidade das tecnologias do mundo contemporâneo, em seu ponto de vista, de modo generalizante, as tecnologias “remagicizam a vida” e tendem a caminhar para um sentido de alienação.

Flusser nos afirma ainda que (2002, p. 11), os aparelhos se transfiguram em brinquedos e conseqüentemente, o indivíduo que os manipula, se torna jogador. Neste contexto, há uma postura de ritualização tecnológica que, vem transformando

o comportamento dos receptores. Neste sentido, alguns aspectos da vida cotidiana no mundo globalizado são descritos pelo autor:

Nos guichês de bancos, nas fábricas, em viagens turísticas, nas escolas, nos esportes, na dança. [...] Nos textos científicos, poéticos e políticos, nas composições musicais, na arquitetura. Tudo vai se robotizando, isto é, obedece a um ritmo staccato. (FLUSSER, 2002, p. 36)

Com esta argumentação Flusser (2008), nos mostra a padronização de comportamento das pessoas diante das tecnologias, e para isso, nos ressalta a essencial relevância em reforçar a necessidade de uma “crítica dos aparelhos”. Ainda para o autor, ao invés do sujeito aceitar seu papel de jogador automatizado, ao “brincar” com as tecnologias, como mero entretenimento vazio do cotidiano, é de suma importância que haja questionamentos, para um desvendamento e conhecimento de seu funcionamento e propósito. A fundamental proposta de Flusser (2008) é a evidência do uso consciente das tecnologias com uma postura crítica, autônoma e social.

Tais argumentações, ditas por Flusser (2008), Baudrillard (1995) e McLuhan (1996) nos remetem ao pensamento de Umberto Eco (1993), quando nos apresenta os posicionamentos extremos a respeito da cultura de massa, e nomeia os sujeitos incorporados neste radicalismo como “apocalípticos” e “integrados”, e deste modo, também afirma a importância de uma postura crítica diante desta situação:

O erro dos apologistas é afirmar que a multiplicação dos produtos da indústria seja boa em si, segundo uma ideal homeostase do livre mercado, e não deva submeter-se a uma crítica e as novas orientações. O erro dos apocalípticos-aristocráticos, é pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por ser um fato industrial, e que hoje se possa ministrar uma cultura subtraída ao condicionamento industrial. (ECO, 1993, p. 49)

O que ocorre, ao nos apropriarmos de tais considerações de Eco (1993) e as associarmos às relações do uso das tecnologias, arte, jogo e entretenimento, é a evidência de um alerta para a busca de um caminho “do meio”, do equilíbrio diante

dos fatores de aparente alienação nos vínculos existentes entre tecnologia e entretenimento.

Martín-Barbero (2004) colabora para um pensamento mais ponderado ao afirmar que:

[...] somos herdeiros de uma concepção ascética que condenou o ócio como tempo do vício e de uma crítica ideológica que confunde a diversão com a evasão alienante, especialmente a partir de sua massificação e sua mercantilização pelas indústrias culturais. (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 227)

Segundo Martín-Barbero (2004), a análise de distinção entre espetáculo e diversão ou alienação, não é uma condição fácil, pois tais elementos se configuram nas práticas lúdicas de nossa cultura com uma dupla articulação. Do mesmo modo em que se oferecem nas dinâmicas da lógica do mercado, se inserem também em formatos que funcionam com os novos modos de perceber, narrar, fazer arte ou brincar com as imagens.

Para o autor, é preciso levar em consideração as diversas transformações culturais, e principalmente os modos de comunicação, que se referem diretamente ao tecido coletivo, às reorganizações das formas do habitar, do trabalhar e do brincar em nossa sociedade atual.

Nestes argumentos, percebemos a ambivalência de influências possíveis, ao associarmos o uso do jogo e das tecnologias às formas de diversão e do entretenimento em nossa sociedade contemporânea. Identificamos, nesta breve explanação, contrapontos, que nos levam a pensar o jogo e seus derivados, quando vistos sob as lentes da Artemídia.

Há portanto, considerações que devem ser analisadas, que vão desde os aspectos que se inserem na construção e fruição da arte, até aos modos de sua associação às formas de consumo tecnológico. De todo modo, o que esta pesquisa aponta até o momento é que, tudo dependerá relativamente de como a arte, o jogo e as tecnologias são apropriadas, utilizadas e ressignificadas pelos artistas, pelos interatores, ou pela sociedade de forma geral.

4.2 Processos de mediação, recepção e socialização da Artemídia

Os modos, propostos para se experienciar as tecnologias contemporâneas e a Artemídia, provocam diferentes interpretações, ampliações de sentidos e significações, bem como, propõem mudanças de comportamento dos interatores, o que nos leva a refletir sobre os modos de mediação e recepção do objeto artístico. Para uma compreensão mais ampla sobre este apontamento, analisaremos alguns argumentos e conceitos do crítico de arte Nicolas Bourriaud (2009), do antropólogo Néstor Garcia Canclini (2012) e do teórico e historiador da cultura Raymond Williams (1979), associando conceitos de arte, tecnologia, cultura e sociedade.

Fazendo uma leitura a respeito da arte contemporânea, Nicolas Bourriaud (2009), defende a ideia de “Arte Relacional” como uma forma de arte que, mais do que a visibilidade de um espaço meramente simbólico autônomo e privado, se preocupa com os aspectos teóricos sobre as interações humanas e seu contexto social. A teoria da “Estética Relacional” é fundamentada na ideia primordial da obra que necessita da proximidade do espectador para que ganhe valor e sentido.

Segundo o Bourriaud (2009, p. 21), “o substrato da forma da arte de nossa época tem como centro o encontro, o estar juntos, a relação entre o observador e a obra, a elaboração coletiva do sentido”. Neste argumento, o autor acredita que a atividade artística deve ser considerada como um jogo, cujas formas, modalidade e funções se transformam conforme os períodos e contextos sociais.

O que o referido autor ressalta em suas argumentações, é a importância da reflexão sobre os tipos de aberturas da arte que propõe novos modelos perceptivos, experimentais e participativos, uma vez que as proposições artísticas se voltam para a “experiência da proximidade”, ou como o mesmo afirma:

Não se pode considerar a obra contemporânea como um espaço a ser percorrido [...] Agora ela se apresenta como uma duração a ser experimentada, como uma abertura para a discussão ilimitada. A cidade permitiu e generalizou a experiência da proximidade. (BOURRIAUD, 2009, p. 21)

Nesta capacidade de proximidade, devemos levar em conta que, muitos aspectos das relações humanas transformam os modos de fazer e pensar a arte. As manifestações, ações coletivas, jogos, modos de convivência social, agrupamento de pessoas, encontros sociais, entre tantas outras, fazem do contato social um modo de representação estética. Deste modo, para Bourriaud (2009) a arte é um lugar de produção de socialidade. Os artistas preocupam-se em propor trabalhos que estabeleçam interações de convívio social, criam uma espécie de “microterritórios relacionais” (BOURRIAUD, 2009, p. 46), e inseridos nas formas de organizar modos de socialidade, promovem encontros humanos, e assim, podem ser considerados como “produtores de relações”.

Na criação e invenção de modelos de aproximação social, o artista se concentra na arte que possa dar ao participante novas experiências e possibilidades de encarar a vida real, ao mesmo tempo, coloca o interator diante de novas potencialidades de existência dentro da própria obra.

Nestas negociações de abertura e interatividade entre o artista e o espectador, há uma espécie de dramatização, no qual o interator, subjetivamente, se insere na centralidade da proposta artística com sua história, cultura, corpo e comportamento. E desta maneira, segundo Bourriaud (2009, p. 96), a função da arte “consiste em apropriar-se dos hábitos perceptivos e comportamentais criados pelo complexo technoindustrial e transformá-lo em possibilidades de vida”.

Para Bourriaud (2009, p. 86) “a aura da arte contemporânea é a associação livre”. O que ocorre, nesta convocação e engajamento, diante das proposições interativas da arte contemporânea, é a formação de “microcomunidades”, constituídas por atores ou interatores, que ocupam um cenário, fazendo da exposição de arte um tipo de palco.

No ponto de vista de Néstor Garcia Canclini (2012), a arte contemporânea vem cada vez mais expondo, abertamente, suas funções sociais e políticas. Os artistas saem dos museus para se distribuírem em redes sociais, colocam a experimentação acima da representação e se redefinem como produtores no processo produção-circulação-consumo.

Há uma aparente mudança nos modos de circulação e recepção artística, assim como também, na forma de sua interpretação, um “giro transdisciplinar” da arte, da antropologia e da sociologia (CANCLINI, 2012, p. 49). As obras, segundo o autor, devem ser examinadas como parte de articulações sociais e não devem se esgotar no sentido de sua materialidade, é preciso considerar que:

Mais do que obras, encontramos diálogos, expressões de desejos, intercâmbios, compras, informação [...] Mais do que obras e espectadores, encontramos fluxos que circulam através de objetos, pessoas e imagens. (CANCLINI, 2012, p. 51)

Há que se considerar também, segundo o autor, os novos hábitos gerados pelas tecnologias digitais e audiovisuais, nos quais conteúdos visuais, textuais e computacionais, alteram os vínculos entre criação, espetáculo, participação e entretenimento.

A arte é ampliada pelos aspectos econômicos, comunicacionais e críticos, “os artistas redesenham seus programas criativos para se colocar flexivelmente no que resta dos campos artísticos e em outros espaços e redes” (CANCLINI, 2012, p. 178). Para Canclini (2012, p. 178) é necessário reconceber o papel da arte para além da “museificação e da bienalização”, é preciso inserir as redes midiáticas, as ações sociopolíticas, as controvérsias culturais com as quais os artistas interagem. Ou como reforça “Precisamos repensar a visibilidade e a comunicabilidade das artes [...]” (CANCLINI, 2012, p. 178).

A difusão da arte de nosso tempo, baseada no digital, gera um novo acesso e socialização de experiências artísticas, além de potencializar a comunicação e proporcionar articulações da arte com outras áreas da cultura visual. Isso gera outras formas de agrupamentos, além de uma distribuição mais democrática dos poderes culturais.

A partir de relações sociológicas e comunicacionais, dos processos de democratização da sociedade e da cultura, há um reconhecimento, tanto individual quanto coletivo do espectador na obra. A observação sobre a recepção da arte, segundo Canclini (2012, p. 211) torna visível “as múltiplas mediações que intervêm na relação dos espectadores com a obra”. Ou como nos explica (CANCLINI, 2012,

p. 213): “O giro ao receptor não é só uma mudança endógena da arte: resulta do reposicionamento dos artistas e das instituições nas mudanças sociais e políticas”.

Ou ainda:

[...] a arte e a ciência *fazem sociedade*, sem pretender, no entanto, oferecer novas totalidades autossuficientes, mas pensar e acompanhar a recomposição das estruturas, das interações e das experiências. (CANCLINI, 2012, p. 244)

Em seus argumentos, Canclini (2012, p. 221-222) conclui que os processos artísticos, uma vez expandidos para fora de seu campo, são “lugares epistemológicos”, nos quais a arte, sociedade, estética e sociologia em novas condições de democratização e reutilização política, econômica e midiática, fazem a revisão dos modos de ação e reconhecimento de como operam as mediações entre artistas e receptores. As quebras de fronteiras geram mudanças estruturais, relacionais e contextuais, que transcendem o artístico e refletem, com frequência, o estado do mundo.

Desta maneira, Bourriaud (2009) e Canclini (2012) analisam o estado da arte contemporânea e suas condições com as tecnologias atuais, voltados para seu contexto social. Para ambos, a arte tem que ser vista como constituinte dos sentidos sociais, não somente um reflexo ou representação da mesma. E mais, a arte deve ser analisada como comunicação e também como um elemento integrador da multiplicidade da cultura visual contemporânea.

4.3 Recepção e mediação cultural sob o olhar de Williams e Martín-Barbero

Ao pensar sobre tais articulações e importância dos aspectos que envolvem a Artemídia, nos voltamos para a necessidade de uma compreensão mais ampla sobre as associações de socialidade e intercambialidades que se efetivam nos processos culturais e artísticos, conforme visto no decorrer desta pesquisa.

Durante a trajetória percorrida nesta tese, transitamos por vários locais em que a mediação se torna evidente: ela aparece na denominação Artemídia, quando Gianetti (2006) articula a ideia de mídia como comunicação; ao pensar nas relações

de encantamento do participante da arte interativa, provocado pelas mediações tecnológicas; no corpo mediado e socializado do interator que se posiciona no centro da obra, segundo o olhar de Merleau-Ponty (1994), na ideia de jogo como mediação visto na proposta de Gadamer (2007), ou até mesmo no entendimento da própria arte como mediadora nas interações sociais.

Neste contexto, nos direcionamos, especialmente, para os aspectos de recepção e mediação cultural, os quais nos parecem ser de extrema importância para o desfecho desta pesquisa, uma vez que, de um modo e de outro, o desembocar das obras vistas e citadas no decorrer de nossas análises, se direcionam de algum modo, direta ou indiretamente para as relações comportamentais dos interatores diante das instalações e também dos vínculos e contatos sociais provocados nestas atuações. Para isso nos pautamos em conceitos mencionados e defendidos pelos autores Raymond Williams (1979) e Jesús Martín-Barbero (1989), que nos auxiliam neste trajeto.

Em um primeiro ponto, Williams (1979) nos mostra que, a cultura não deve ser vista apenas como um reflexo ou mera expressividade da realidade, e sim um processo importante de mediação social. A cultura é um espaço vivo e em constante transformação, e a criação social de significados é um meio de produção. Neste aspecto, a cultura é tanto produto quanto produtora da sociedade.

Neste ponto de vista, qualquer trabalho cultural pode ser relacionado a um sistema de signos que, por sua vez, é em si uma estrutura específica de relações sociais. Um exemplo imediato disso são os trabalhos realizados na fotografia, no filme, no livro, na pintura, no fluxo de imagens em movimento, nos quais seus processos ativos e formativos, estruturalmente se conectam em aspectos sociológicos e estéticos. Neste sentido, podemos ver a arte como estética individualizada e ao mesmo tempo representante da generalidade humana, ou como considera Williams (1979), uma mediação real entre a subjetividade e a universalidade.

A Arte, encarada como um modo de comunicação, nos mostra uma determinada realidade, é uma linguagem social viva e contínua, que atua sobre a sociedade, também consequentemente ativa e em constante transformação. Ou, de

modo mais direto, conforme Williams (1979, p. 43) “a linguagem é a articulação dessa experiência ativa e em transformação; uma presença social e dinâmica no mundo”.

Para o autor, a produção de objetos é uma forma de experiência social. As formas de produção inseridas nas tecnologias recentes se apresentam de modo mais complexo, portanto trazem novos problemas e por conseguinte, novas formas de experiência. A arte como linguagem, não pode ser vista como um “meio” e sim um elemento constitutivo da prática social material. Para Williams (1979, p. 166) a linguagem é uma atividade “socialmente partilhada e recíproca, já incorporada nas relações ativas, dentro das quais, todo movimento é uma ativação daquilo que já é partilhado e recíproco, ou pode vir a sê-lo”.

A sociedade flui através da linguagem, da arte e da cultura e por meio dela evoca e pressupõe reações ativas e renovações de experiências. Assim, as interações sociais de maneira geral, são transformadas e reproduzidas, fazendo parte de uma situação dinâmica e constante. A cada forma e novo meio de produção, há uma nova dinâmica de produção realizada socialmente, que produz também novos significados e valores acerca da realidade.

Deste modo, segundo o autor, devemos considerar que o ato de “criar”, pode ter diversas significações, é necessário portanto, compreender sua relevância como uma forma de produção. Sendo assim, as ações artísticas devem ser ponderadas como “força produtiva”, ou seja, conforme argumenta (WILLIAMS, 1979, p. 94): “um meio de produção e reprodução da vida real”, ou de modo mais explicativo:

Em todas as nossas necessidades, no mundo, produzimos não só a satisfação de nossas necessidades, mas também novas necessidades e novas definições das necessidades. Fundamentalmente, nesse processo histórico humano, produzimos a nós mesmos e nossas sociedades, sendo dentro dessas formas em desenvolvimento e variáveis que a “produção material”, em si mesma variável tanto em modo como âmbito, é realizada. (WILLIAMS, 1979, p. 94)

Williams (1979) nos faz refletir sobre a definição de “produção” na sociedade capitalista, além de relacionarmos às mercadorias direcionadas ao mercado de consumo, temos que compreender que, toda forma de produção é também um elemento de ordem social e política, ou seja, tanto as lutas sociais como os castelos, as prisões, os oficinas, as escolas, as armas de guerra, a imprensa, as classes sociais, tudo é necessariamente uma produção material de uma dada ordem cultural.

Nestas condições, não cabe à arte ser vista como um reflexo do mundo ou como uma espécie de superfície repetidora, pois neste ponto de vista há a exclusão de todo o processo social material. Para esta situação Williams (1979, p. 100) propõe a ideia de “mediação”, termo utilizado pelo mesmo para pensar sobre as relações entre a arte e sociedade.

Como explana:

Não devemos esperar encontrar (ou encontrar sempre), realidades sociais “refletidas” diretamente na arte, já que estas (sempre ou com frequência) passam através de um processo de “mediação”, no qual seu conteúdo original é modificado. (WILLIAMS, 1979, p. 101)

No ponto de vista de Williams (1979, p. 101), “mediação” é uma articulação ativa existente entre diferentes consciências, não como um “meio”, projeção, disfarce ou interpretação, mas um elemento presente no próprio objeto, “a mediação está no objeto em si, não em alguma coisa entre o objeto e aquilo a que é levado”. Deste modo, a arte não reflete uma realidade social, mas é a mediação da própria realidade pela sociedade.

Para compreendermos a mediação mencionada por Williams (1979), seguimos por uma análise de seus diversos conceitos. Para mediação em um uso mais comum e corrente, há o sentido de *ação intermediária*, de ser ou o que serve de intermédio entre dois ou mais elementos; há a *mediação técnica*, simplificadora do que constitui os processos de comunicação; há também a noção ampla de *mediação social*, que se refere à valorização do corpo social, uma intervenção da dimensão subjetiva nas práticas sociais.

Para esta compreensão, Williams (2007) explana sobre as origens da palavra mediação, proveniente do termo da língua inglesa *mediation*:

Mediation é uma palavra relativamente complexa no inglês e tornou-se ainda mais complexa por seu uso como termo-chave em diversos sistemas do pensamento moderno. É proveniente do francês antigo *mediacion*, de *mediationem*, do latim tardio e da palavra latina *mediare*. [...] Pode ter o sentido de dividir ao meio, ocupar uma posição média, agir como intermediário. [...] O termo em inglês mediação e do verbo mediar (*mediate*) carregam diversos sentidos, entre eles, um meio de transmissão ou agência como meio. [...] *Medium*, do latim *meio*, é usado regularmente no inglês desde o fim do século 16 e o início do século 17, o mais tardar, tem o sentido de agência ou substância intermediária ou intermedia. Nesse uso geral, a descrição de um jornal como um meio de publicidade tornou-se comum no início do século 20. É provável que tenha sido principalmente nesse contexto que mídia (*media*) tenha se desenvolvido no século 20. Mídia passou amplamente a ser utilizado quando a radiodifusão e a imprensa tornaram-se importantes nas comunicações. Surgindo termos como meios de comunicação de massa (*mass media*), agências de mídia e estudos midiáticos. (WILLIAMS, 2007, p. 273)

Desta maneira, para Williams (2007, p. 278) é possível verificar diversos sentidos para “mediação”, dentre eles: (1) o sentido geral de intermediação; (2) sentido técnico para a distinção entre a imprensa e o som e visão como mídia; (3) no sentido capitalista, dando sentido aos serviços de radiodifusão, ou jornal são vistos como meio para outra coisa, como por exemplo, a publicidade, e (4) no século XX, com o desenvolvimento de novos meios de transmissão de informação, a comunicação passou predominantemente a referir-se à “mídia”.

Deste modo, a “mídia”, pode ser entendida como comunicação, ou como local de intervenções subjetivas e sociais das práticas de comunicação. E a comunicação por sua vez não deve ser compreendida como mera transmissão de mensagens, e sim como, modos de interação e negociação de sentido dos aspectos sociais.

O conceito de mediação é particularmente importante também, no contexto da pesquisa em comunicação na América Latina, para o semiólogo, antropólogo e filósofo Jesús Martín-Barbero (1989). Sua perspectiva teórica se volta para os estudos de recepção, e tenta ir além das abordagens frequentes a respeito das mediações como simples integração da produção, produto e audiência nos estudos

mais reducionistas da comunicação. Para o autor, a comunicação deve ser encarada como um modo privilegiado para a produção de sentido social ou como afirma (MARTÍN-BARBERO, 1989, p. 19): “mais do que os meios, a comunicação hoje é uma questão de mediações”.

Para Martín-Barbero:

As mediações são esse “lugar” de onde é possível compreender a interação entre o espaço da produção e o da recepção: o que [a mídia] produz não responde unicamente aos requerimentos do sistema industrial e a estratégias comerciais, mas também a exigências que vêm da trama cultural e dos modos de ver. (MARTÍN-BARBERO, 1992, p. 20)

A mediação deve ser pensada como parte integrante das práticas sociais e da vida cotidiana das pessoas, deve ser compreendida como o lugar no qual se torna possível identificar a interação entre as relações de produção e consumo da comunicação. Para Martín-Barbero (1992), o sistema de comunicação deve ser visto como um sistema de trocas e renovações incessantes, ou seja, a mídia se constitui como um processo de elementos que emergem de um tecido cultural, no qual possibilita o surgimento de novos modos de percepção e uso. Em outras palavras, nas mediações há uma função reintegradora dos processos de comunicação, sempre veiculada à cultura e à política.

Portanto para Martín-Barbero (1992), o estudo da recepção e da comunicação é muito mais abrangente que o estudo dos meios. É a complexidade das mediações, das novas formas de experiências, que devem ser analisadas, fundamentalmente a prática cotidiana das relações com as tecnologias. Uma vez que, a sociedade contemporânea é assumida como sociedade da comunicação, se faz valer novos pensamentos a respeito de tais condições, onde torna necessário refletir sobre os sujeitos e suas mediações culturais, com todas as suas contradições e ambivalências, como seres operadores de sentido, de valores e de vínculos, que permanecem em constante troca e mutação.

Desta maneira, para referido autor, a mediação é um processo que configura e reconfigura a lógica da produção e dos usos. Um termo variante para este pensamento, uma vez que a comunicação possibilita a interação e hibridização de

diversas linguagens e meios, é a inter-mediação: uma marca que caracteriza nossa sociedade contemporânea tecnológica, segundo o autor, e que vem configurar “um novo ecossistema comunicativo” (MARTÍN-BARBERO, 2010, p. 222).

Considerando a realidade contemporânea, o pesquisador reflete sobre as tecnologias digitais, que desloca os saberes e modifica o estatuto cognitivo dos sujeitos, proporcionando novas figuras de sensibilidade e alterando as fronteiras da razão, imaginação, saber, informação, arte e ciência. Neste aspecto, o autor afirma que, “Dois processos estão transformando radicalmente o lugar da cultura em nossas sociedades: a revitalização das identidades e a revolução das tecnicidades” (MARTÍN-BARBERO, 2006 p. 54).

Diante da comunicação, tecnologia e cultura, Martín-Barbero (2006) nos propõe a reflexão da inversão de olhar, sugerindo a observação, não da quantidade de máquinas que são introduzidas em nossas sociedades, com seu valor de revolução ou progresso, mas na transformação dos modos de agir e produzir bens simbólicos a partir das mesmas. O autor nos chama a atenção para ver aquilo que vem transformando o conhecimento em força produtiva direta, que constitui o cultural e as novas formas de se comunicar. Ou seja, é preciso aceitar que o lugar da cultura está em processo de transformação, uma vez que a comunicação tecnológica deixa de ser instrumental e converte-se em estrutural.

É preciso assimilar que, a tecnologia de hoje deve remeter, não aos aparelhos em si, mas aos novos modos de percepção, às linguagens, à sensibilidade e à escrita. Em outras palavras, quando nos posicionamos diante de um computador, estamos além de uma mera máquina que produz imagens, sons e textos, e sim diante de um novo tipo de tecnicidade, que possibilita o processamento de informações a partir de abstrações e símbolos.

O autor explicita seu argumento:

Ao trabalhar interativamente com sons, imagens e textos escritos, o hipertexto hibridiza a densidade simbólica com a abstração numérica. [...] Daí que o número está passando de mediador universal do saber à mediação técnica do fazer estético, o que por sua vez revela a passagem da primazia sensório-motriz a sensório-simbólica. (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 57)

Nestes argumentos se localiza a apreensão de uma nova visibilidade cultural, que ocorre por meio de escritas digitais e eletrônicas, na qual a experiência tecnológica vem gerando uma espécie de desordem estética e inaugura um novo imaginário, abrindo espaços e tempos novos para uma nova era do sensível. A arte se insere nesse campo, fazendo emergir uma noção de tecnologia diferente da instrumentalidade técnica: o da comunicação.

Nesta intercambialidade sensória, há a aparição de um novo fluxo, possibilitando novas interações sociais, novos campos de experiência e processamentos de mudanças:

Desterritorialização/ realocação das identidades, hibridações da ciência e da arte, dos escritos literários, audiovisuais e digitais, a reorganização dos saberes desde os fluxos e redes, pelos quais hoje se mobilizam não só a informação, mas também o trabalho e a criatividade, o intercambio e a aposta em comum de projetos políticos, de pesquisas científicas e experimentações estéticas. Nossa sociedade pode interagir tanto com as novas figuras e modalidades de profissão quanto com as novas formas de participação cidadã que se abrem [...]. (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 76)

É neste ponto que Martín-Barbero (2006) afirma a emergência de novas formas sociais, construtoras de novas formas de convivência humana, que reinventam e reformulam o próprio sentido da política e da sociedade como um todo. Elementos que fazem explodir as antigas identidades, renovando-as, proporcionando outras formas de conscientização e formação cultural, fazendo emergir também um novo tipo de sujeito político.

Diante do exposto, o autor faz a importante consideração:

As tecnologias não são neutras, pois hoje, mais do que nunca, elas constituem grupos de condensação e interação de interesses econômicos e políticos com mediações sociais e conflitos simbólicos. Mas, por isso mesmo, elas são constitutivas dos novos modos de construir opinião pública e das novas formas de cidadania, isto é, das novas condições em que se diz e se faz a política. (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 70)

Desta maneira Martín-Barbero conclui:

As mudanças no âmbito da tecnicidade e da identidade estão pedindo para que se pense nas mediações comunicativas da cultura [...] sobre a complexidade das relações constitutivas da comunicação na cultura. (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 229)

É a partir destas considerações, que o autor nos solicita, ver a complexidade do desafio que as tecnologias exigem, e caminhar para além da averiguação de poder, fetiche e a mistificação que as mesmas produzem. O que Martín-Barbero (2004) nos mostra é a importância de caminhar em direção a uma análise das formas da transformação social a partir das tecnologias, perceber suas contradições e portanto, localizar suas aberturas para outras possibilidades de ação e atuação perante a realidade.

Neste contexto, trazemos Raymond Williams (2016) de volta às argumentações para ressaltar que, a socialidade é uma forma de aprendizado para os sujeitos atuarem como membros funcionais da sociedade. Quando olhamos para as tecnologias da contemporaneidade e suas associações políticas e seus modos de uso, temos, segundo ressaltava Williams (2010), que pensar que as tecnologias não são as responsáveis pelos seus efeitos, mas temos que lembrar que tais tecnologias são produtos de determinado sistema social, que precisam ser agenciados por aqueles que atuam sobre eles, e este pode ser um processo de socialização.

Dentro destas perspectivas, o que os referidos autores reforçam ao se voltarem para a mediação, são os fortes argumentos sobre a importância da atuação do sujeito-agente.

Deste modo, ao refletirmos sobre a arte, o jogo e as tecnologias em seu viés ambivalente de valoração social ou promoção de alienação, entendemos que, a princípio, temos que lembrar que, a linguagem é um elemento vivo, portanto social e em constante transformação, bem como, a consequente produção de objetos culturais, que fazem parte desta intensa estrutura mutável.

Pensamos que, as formas de produção inseridas na arte, no jogo e nas tecnologias como linguagens vivas e latentes, além de gerarem continuamente

novos problemas, proporcionam novas experiências e novas transformações, incessantemente. Pois, a arte é produção cultural que flui, é força produtiva social e política, é a mediação da realidade pela sociedade. Sendo assim, está sempre e constantemente em articulação com um sistema de trocas e construção de sentido.

É visível nesta pesquisa que, a Artemídia não deve ser vista ou analisada à margem das relações do mundo, como também não pode ser desvinculada dos modos de transformação da realidade social presente. É preciso, então, diante das possíveis faces apresentadas - por um lado aquela voltada para o jogo como mediação e interação social e por outro a que se insere na observação do entretenimento como um dos fatores que podem contribuir com a alienação - pensar que todos os sujeitos são agentes culturais e transformadores de sua realidade.

Diante destas ambivalências, os autores supracitados, nos mostram que, a tecnologia e a cultura devem ser encaradas como elementos em constante mutação, incluídas em um ciclo constante de recepção, produção, ressignificação e reprodução.

Deste modo, os sujeitos não devem ser vistos como uma tábua rasa, apenas como receptores vitimados pelas circunstâncias da contemporaneidade, e sim como os indivíduos agenciadores de transformação social, e que a partir de sua experiência no mundo, continuamente, estarão recebendo e trocando informações e conhecimento, e também baseado neste contexto social, estarão ressignificando e reproduzindo os sistemas culturais.

Tais argumentos nos levam a crer que, Artemídia pode ser compreendida com um lugar de encontros, mediações e interações sociais, e em um sentido de entretenimento alienante, nos mostra uma discussão que deve ser relativizada, pois devemos considerar todos os aspectos de imersão e apropriação da obra por diversos sujeitos, que são sempre diferentes e nunca iguais.

A Artemídia, neste argumento, pode ser compreendida de muitas formas diferentes, e a partir disso, cada participante a experimentará dos mais diversos modos, e fará da vivência da arte interativa ações desiguais, fazendo de sua atuação uma possibilidade dentre muitas e infinitas probabilidades de compreensão e ressignificação sobre a mesma obra de arte.

Neste aspecto, ao levarmos em conta que os processos de mediação e interação ocorrem na Artemídia, é fato que ocorram trocas simbólicas, novos modos de percepção, outras formas de consumo das tecnologias, intercambialidades na construção de um tecido cultural que possibilite socialização e mudanças das práticas sociais e cotidianas dos interatores. Em outras palavras, podemos localizar neste discurso um papel desenvolvido pela arte, e por tantas outras práticas culturais, como parte integrante dos modos de transformação e produção de linguagens e comunicação, que podem ser compreendidas como ações políticas e sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese apresentou estudos sobre a arte contemporânea inserida nas tecnologias, denominada como Artemídia, e suas possíveis correspondências com o jogo. Esta trajetória proporcionou, fundamentalmente, a compreensão de elementos relativamente recentes, quando observados no ponto de vista histórico. Uma vez que a arte, inserida nas tecnologias digitais e eletrônicas está em pleno processo de acontecimento, sua observação foi efetivada por meio de um mergulho em sua fluidez.

No decorrer das leituras e levantamento de dados, nos deparamos com uma série de elementos fragmentados e multifacetados, para os quais propomos uma ordenação, dentre as muitas possíveis. Com o olhar voltado para algumas peças-chaves, como o pensar sobre a abertura da obra de arte, os sistemas de interatividade e suas mediações tecnológicas, elegemos alguns parâmetros fundamentais para a compreensão da Artemídia em sua potencialidade para pensar acerca das mediações e interações sociais que ocorrem durante a participação do espectador, tais como: a provocação de encantamento e fascínio dos participantes sobre os efeitos tecnológicos, a ampliação das percepções e estímulos às sensações de sinestesia, além de sua estreita relação com os conceitos do jogo.

Diante da complexidade e pluralidade da arte contemporânea, vista como um fenômeno sem fronteiras claras e definidas, a organização textual desta tese, no decorrer de seu desenvolvimento, tornou evidente diversos entrecruzamentos e sobreposições contextuais. Deste modo, a ordenação dos capítulos foi realizada de tal forma, que pode sugerir ao leitor uma leitura não linear, e de forma quase intertextual, diversos conceitos e argumentos apresentados se complementam, se justapõem e se mesclam. Assim, o curso investigativo desta tese, cujo tema principal é a *Arte & Tecnologia*, vai se revelando e se desenvolvendo a partir desta intercambialidade formal.

A fim de proporcionar um agrupamento de ideias centrais e demonstrar nossas considerações finais, propomos uma rápida recapitulação deste trabalho. A

partir de uma espécie de sumarização de conteúdo, explanaremos a essencialidade de cada etapa de investigação, para tornar mais claros nossos argumentos e levar a uma melhor compreensão do desfecho desta pesquisa.

A estrutura textual desta tese se mostra sob a forma de quatro capítulos, envolvendo cada um deles, elementos que consideramos indispensáveis para desenvolver nossas considerações sobre a *Arte & Tecnologia*, suas associações com o jogo e sua relevância no contexto social.

Da necessidade em compreender o conceito de tecnologia e da busca por um nome para demonstrar o tipo de arte a qual nos referimos, surgiu o primeiro capítulo. Este foi o primeiro passo desta pesquisa: rastrear e assimilar, através de um emaranhado de conceitos, definições que pudessem localizar nosso objeto de pesquisa.

A definição destes conceitos, sobre *Arte & Tecnologia*, nos pareceu de início, algo bastante complicado, uma vez que, tanto o termo “tecnologia” quanto as nomeações recentemente aplicadas à arte inserida nas tecnologias contemporâneas, se revelaram muito amplas e dispostas de forma intrincada. Porém, ao nos apoiarmos nas definições explicitadas por Williams (2007), Gama (1986) e Vieira Pinto (2005), o conceito de “tecnologia” utilizado para nortear esta tese é aquele definido como a demonstração de conhecimento acerca de uma dada realidade, sistema ou método de aplicação de técnicas de uma mencionada época, e por sua vez, assimilamos como “técnica” um conjunto de regras para se produzir algo, e neste contexto se inserem os instrumentos, as ferramentas e as máquinas. Desta maneira, a nossa ideia de tecnologia e técnica é estabelecida diante das possibilidades de produção e mediação de conhecimento.

A *Arte & Tecnologia*, neste cenário, pode ser definida como arte mediada por tecnologias, a partir da sistematização de técnicas que envolvem computadores e outros sistemas digitais e eletrônicos. Diante deste fato, pudemos notar que, a mesma, vem sendo estudada e discutida sob os mais diferentes olhares, e a partir de um leque de justificativas e argumentações, muitos pensadores da arte contemporânea, representados pelos críticos, historiadores e os próprios artistas, vão propor novas terminologias para este tipo de arte.

Na observância de diversas nomenclaturas, chegamos à conclusão que a denominação que mais se ajusta às nossa tese foi a “Artemídia”. Mesmo sabendo que a palavra “mídia” vem carregada de complexidades, que precisam ser estudadas com mais profundidade, o que nos levou a considerar o nome “Artemídia” foi a importante justificativa de Gianetti (2006), ao pensar a arte e tecnologia como “trânsito” de informações, na abertura e diálogo que se transforma em comunicação, e que por sua vez, propõe mediação. O termo “Artemídia”, desta maneira se tornou válido para nossos estudos, ao associarmos sua condição de comunicação, mediação e interação.

A tecnologia pode ser vista como mediadora cultural e social, e a técnica pode ser traduzida pela produção dos espaços sociais, através da interação dos indivíduos sobre o mundo. A tecnologia faz a mediação das técnicas com o mundo, e a partir desta, possibilita a transformação da realidade. O mundo por sua vez, mediado pelas tecnologias se transforma e a arte está incluída neste cenário. A Artemídia se insere tanto nos processos interativos e transformadores das tecnologias digitais e eletrônicas quanto no desenvolvimento e produção de sentido e conhecimento no papel de comunicação. A arte interativa é portanto, ao mesmo tempo mediada pelas tecnologias e mediadora da realidade cultural e social. Assim é apresentado o objeto estudado: a Artemídia e suas relações sociais quando vista a partir do contexto do jogo.

A trajetória dessa pesquisa se estendeu da compreensão de sua denominação como Artemídia para o entendimento de sua estrutura, ou seja, a partir da definição de sua nomenclatura, nos dispomos a tornar clara sua forma e funcionamento por meio da observação de instalações interativas mediadas por computadores e outros diversos aparatos técnicos. Propomos desta forma, pensar com mais profundidade sobre este aspecto, e o que levantamos como pontos fundamentais para esta compreensão foram as estreitas relações da abertura e criação de possibilidades de proximidade da arte com o público. Como ponto de partida, inseridos na linha do tempo exibida no cenário da História da Arte, olhamos para os ideais de Marcel Duchamp, e articulamos com os conceitos de Umberto Eco sobre a Obra Aberta, associando o discurso da arte que se abre ao público, solicitando uma participação mais direta e explícita.

Percebemos que, na medida em que o espectador é incluído na obra e se torna parte da mesma, suas relações sociais, que demonstram seu posicionamento no mundo, em suas questões políticas, vão sendo expostas. Esta consideração ocorre ao compreendermos a abertura das proposições artísticas como um espaço de trocas e de alegoria para refletir sobre a sociedade contemporânea.

Neste caso, foi inserido um olhar sobre a Internacional Situacionista, a fim de demonstrar a arte como um estímulo para as transformações de comportamento e reflexão sobre ideologias. É apontada, tanto para Eco (1991) quanto para o referido Movimento, a arte como potencializadora de transformações sociais.

Para elucidar tais argumentos, atentamos para as ações do Coletivo Gambiologia, cuja abertura é evidenciada através da estruturação e construção de seus trabalhos, e também é manifesta nas atividades coletivas e compartilhadas com a comunidade, efetivando, em seu sistema de concepção artística, atividades aplicadas à expressividade política e social.

É neste mesmo viés, que apresentamos também a reflexão sobre a arte e os espaços públicos, na qual pudemos assimilar o deslocamento da arte contemporânea para as ruas, como fator contribuinte para a efetivação e extensão de sua abertura. Pois, quando a arte rompe fronteiras e se desloca para os centros das cidades, além de proporcionar uma relação mais intimista com os participantes, conseqüentemente, atrai outro tipo de público, o não especializado, aquele que caminha pelas ruas, o transeunte comum, que ao participar, suspende sua relação com o tempo e ao mesmo tempo recria o movimento urbano.

Percebemos por meio de diversos trabalhos, inclusive no caso da instalação interativa *The Pool* (2008) de Jen Lewin, que uma vez exposta fora do contexto de museus e galerias, nos espaços públicos, a arte passa a ser experienciada de outra maneira, sem o olhar especializado daqueles que possuem o hábito e comportamento efetivado nos museus tradicionais. De certa maneira, o modo de fruição artística torna-se mais democrático e com mais acessibilidade. O público se torna mais heterogêneo e as proposições artísticas se confundem com a arquitetura e movimentos cotidianos.

Neste ponto, ocorre a perda da sacralidade dos espaços, fazendo com que a arte se transforme em processo e acontecimento. Proporcionando, além da responsabilidade de coautoria, encontros entre os sujeitos que transitam e fruem a obra. Logo, estas experimentações artísticas podem funcionar como ponto de contato, compartilhamento e coletividade. Por meio de suas manifestações poéticas, estimulam vínculos sociais e produzem reflexões acerca do próprio espaço urbano.

Estas associações, nos levam a acreditar que, a Artemídia, assim como outras formas de arte contemporânea, quando conduzidas ao espaço público, pode ser encarada como propositora de redes de sociabilidade e socialidade, ou seja, pode promover contatos sociais e também estimular tipos de comportamento que levam à percepção e produção de valores coletivos. Isso traz à tona, questões sobre a democracia, resgatando valores comunitários e enfatizando a heterogeneidade das culturas.

Neste sentido, da abertura e do deslocamento da arte, presenciamos também a ampliação das formas de participação por meio dos sistemas interativos, viabilizados especialmente pela produção baseada nas técnicas computacionais, pelos sistemas eletrônicos, projeções, iluminações, som, sensores, entre outros. A compreensão da interatividade, que ocorre nestas obras, se dá a partir das possibilidades de manipulações, simulações e interações em tempo real. Há nestes princípios de abertura e interação, a transformação e ampliação da arte em sua forma física e perceptiva, e a nesta potencialidade, há a necessidade de fazer do participante um coautor.

Na busca da apreensão das articulações de diálogo entre arte-participante, além de assimilar a temporalidade dos programas computacionais ou eletrônicos, que permitem abertura para ações de reciprocidade, de modo conversacional, entre usuário e aparelhos em tempo real, estudamos diversos conceitos para a aplicação do termo “interatividade”. De forma geral, a arte interativa, pode ser compreendida como, uma espécie de interface, um espaço sensível, que torna possível a solicitação de comportamentos diversos, que implicam não somente no acionamento de um aparelho, mas também em uma prática de transformação psicológica e comportamental do interator.

O conhecimento sobre a transformação da arte contemporânea, demonstrada por meio da abertura da obra, seu deslocamento para os centros urbanos e a efetivação de seus sistemas interativos, nos deu condições de perceber a estrutura em um âmbito geral da Artemídia.

Deste modo, a Artemídia pode ser vista na arte contemporânea, como um tipo de arte que se estabelece nas tecnologias de nosso tempo presente, é dialogante e interativa, e pode representar as potencialidades democráticas da abertura e proximidade com um público diversificado. Pensamos que a Artemídia pode ser também, em sua definição, comunicacional e uma forma de socialização.

Propondo encontro e trocas, a arte interativa promove pausas na realidade cotidiana, abre-se ao diálogo por meio de seus aspectos lúdicos, e se torna jogo. Diverte e distrai. Deste modo, ao olhar sobre determinadas proposições, localizamos alguns parâmetros que se voltam, principalmente, para os modos de recepção do interator e permeiam sua estrutura. Assim, propomos um recorte sobre este cenário ao articularmos teoricamente sobre três deles: (1) a provocação de efeitos de encantamento a partir dos artefatos tecnológicos; (2) a alteração de percepção e elevação à sinestesia; (3) a participação na obra de modo semelhante ao jogo.

De forma geral, as obras interativas possuem em sua proposição, uma certa idealização de ilusionismo, como vimos por exemplo, no trabalho, *OP_ERA: Sonic Dimension* (2005), das artistas Daniela Kutschat e Rejane Cantoni, ou em *Luzes Relacionais* (2010) de Ernesto Klar. O convite à participação do interator está no modo de como o espaço da obra está organizado, em ambas as propostas, verificamos que o “em torno” da instalação, há a preocupação de criar a um certo desligamento do participante do mundo real, e assim, há uma maior intensificação da sensação de imersividade, ou seja, quanto maior a ilusão proposta no espaço maior a sensação de imersão. É na construção deste espaço simulado, que existe um estímulo ou propensão ao encantamento, fascínio, êxtase e fetiche, provocados pelos efeitos tecnológicos apresentados na proposição artística.

Pensando nestas implicações proporcionadas pelos modos de interação, associadas aos efeitos luminosos e sonoros, que podem, supostamente, gerar um sentimento de arrebatamento e admiração nos interatores, propomos um olhar para

um passado recente na história, a fim de comparar esta situação à estruturação da modernidade sobre as tecnologias. Objetivamos compreender, por meio do olhar de Walter Benjamin, as transformações ocorridas no âmbito da modernização de Paris no século XIX, e entender seu posicionamento acerca das mudanças sociais ocorridas a partir das tecnologias como fruto da Revolução Industrial.

O estudo sobre as Exposições Universais, deste modo, nos trouxe o importante olhar do referido autor sobre a percepção do público diante das “novas” tecnologias da época moderna, bem como a compreensão dos estímulos ao fascínio, deleite e encantamento sobre os sujeitos, quando posicionados diante de eventos que ofereciam um futuro tecnológico promissor.

Os relatos de Benjamin nos revela que as máquinas originárias na centralidade do desenvolvimento da modernidade provocavam uma espécie de furor entusiasta nos indivíduos, devido ao seu caráter de novidade. Outro ponto importante que Benjamin nos traz, é a observação da figura do *flâneur*, o leitor da cidade, que presencia o espetáculo da modernização tecnológica de sua sociedade, e imerso nesta nova realidade experimenta novas sensações.

A leitura do olhar benjaminiano nos levou a refletir sobre a proposição dos ideais capitalistas daquela época, que ocasionou uma forma diferenciada de ver e experienciar o mundo a partir das tecnologias, uma vez que tais novidades provocavam estímulos na crença de um futuro marcado pelo progresso.

Ao associarmos tais relatos à nossa realidade, acreditamos que o arrebatamento sobre os efeitos tecnológicos é um fato, de certo modo, histórico, e a partir da observação destas reações nos sujeitos diante das tecnologias, pudemos identificar alguns elementos que, supostamente, vão ao encontro dos sentimentos atuais de encantamento relacionados aos processos de interatividade presentes na Artemídia, na crença do sujeito contemporâneo no progresso tecnológico que, se vincula a um desejo subjetivo de um mundo potencialmente melhor e fantástico, tal como as evidências que se mostram sob a forma das obras baseadas na simulação virtual, impulsionadas pela ficção e ilusão.

Outro ponto importante, que foi relatado no decorrer desta pesquisa, foi à associação da arte interativa com a ampliação da percepção dos interatores. Se por

um lado, a abertura da obra possibilitou maior proximidade dos participantes, a Artemídia se estende à ampliação dos fatores sensoriais dos interatores que imergem em seus espaços de realidade virtual.

Ao entrar de corpo inteiro na obra, presentificado, o interator é provocado, de tal modo que sua percepção é alargada, estimulada e elevada à sinestesia. Tais ampliações sensoriais se dão na medida em que a experiência se intensifica, e este nível de experimentação ocorre sincronicamente com a imersão no espaço ilusório virtualizado.

Vimos por meio da instalação denominada *Osmose* (1995), da artista Char Davies, que a estimulação da percepção, por meio da ilusão e da simulação provoca no interator um suposto estado de atemporalidade e de suspensão da realidade. Neste encadeamento de sensações, o corpo do interator se exhibe como uma interface para sua performance, seu corpo socializado, imaginativo, que carrega uma história pessoal, proporciona trocas entre a arte e a realidade. Desta forma, o sujeito entra no mundo virtual com suas possibilidades culturais e sociais, e em um processo de mediação, devolve para o mundo suas experimentações e vivências.

Outros fatores que são evidenciados na Artemídia, como consequência da interação com o público, das propostas de interatividade, da expansão dos modos de percepção e das relações com os espaços urbanos, são as evidenciações de suas semelhanças com o jogo. Uma vez que, a arte interativa se apresenta como um conjunto de elementos complexos e híbridos, permitindo uma atmosfera capaz de envolver o interator a partir de simulações e imersões em realidade virtual, e através de estímulos e provocações, exige do mesmo, reações, gestualidades, movimentos e processualidades. Tais elementos, que efetivam a intervenção do participante na arte, leva-o a um papel semelhante à de um “ator ou jogador”. Foi a partir deste pensamento, que envolvem as semelhanças entre a Artemídia e jogo, que nos levou a uma busca por conceitos que pudessem contribuir para um estreitamento destas relações.

Os conceitos estudados nos mostraram que, tais evidências se sustentam quando colocamos lado a lado diversas características estudadas por teóricos que tentam definir e conceituar o jogo. Dentre elas, observamos algumas qualidades

defendidas por Caillois (1999) e Huizinga (2005), ao afirmarem que o jogo, que se associa à diversão, brincadeira e passatempo, pode ser compreendido a partir dos seguintes elementos: liberdade, ação voluntária, distanciamento da realidade, imersão, distração, ação desinteressada, atividade temporária, estímulo imaginativo, dentre outros.

Nossa associação do jogo com a Artemídia, se localiza nestes aspectos, que aproximam a participação do interator à de um jogador, nos quais aparecem os fatores lúdicos como forma de recepção, percepção e interação com a arte. Ao nos atentarmos aos trabalhos mencionados como, *Virtual Ground* (2010), de Andrew Hieronymi, *Augmentend Shadow* (2010) do artista Joon Y. Moon e *Skinstrument* (2009) de Daan Brinckmann, captamos o contexto do jogo por meio da fluidez das imagens, da fantasmagoria criadas pelos objetos virtuais, pela inserção do corpo do interator como fator determinante para sua ocorrência e realização, proporcionando diversas sensações e deleite quando imersos em situações que ampliam sua percepção sensório-motora, bem como também na ideia de intervenção, que provocam no sujeito um fascínio, sejam pelos efeitos tecnológicos ou pelas possibilidades de interação, uma motivação para a entrada e atuação dos participantes na arte.

A importância destas evidências se estabelece, ao entendermos que existe um tipo de reconhecimento do sujeito com a obra, ou como nos aponta Gadamer (2015), que a produção de êxtase no participante ao jogar com a obra de arte está na identificação de algo existente nesta que gera sensação de pertencimento no participante. Ou ainda, o comportamento do interator está diretamente ligado àquilo que ele reconhece de si mesmo na obra de arte. Deste modo, os processos de interação, imersão e manipulação nas obras inseridas na Artemídia, provocam um movimento que possibilita o interator a estar-fora-de-si, e ao mesmo tempo de forma paradoxal, em um instante de suspensão da realidade, resultando em um encontro com a percepção de si mesmo, do mundo e das outras pessoas e coisas ao seu redor. Aqui, o jogo pode ser visto como a mediação consigo mesmo e com a realidade.

Acreditamos que o jogo, neste ponto de vista, evidencia os processos de interações e mediações sociais, e uma vez que a arte interativa se apropria do

mesmo, reafirma tais condições. Assim podemos considerar que, a arte contemporânea/Artemídia se aproxima do contexto social ao se inserir no contexto do jogo.

Ao evidenciarmos as relações sociais da arte inserida neste cenário do jogo, acreditamos que o interator, ao se relacionar com a arte pode reconhecer seu comportamento liberto dos padrões cotidianos, e pode também se propor às interações sociais.

Na última etapa apresentada nesta pesquisa, como um exercício crítico, nos voltamos para tais reflexões sociais vinculadas ao jogo, o que nos levou a notar como funcionam seus modos de apropriação cultural, ou seja, voltamos nosso olhar para as reorganizações da arte em conjunto com o jogo, olhando para as articulações que transformam o tecido cultural coletivo, e que se realizam no cenário social.

Neste ponto, ao pensarmos sobre o alicerce teórico em que se estabelece esta tese, ao retomar as questões que nos levaram ao reconhecimento da abertura da obra e seus sistemas de interatividade, especialmente pelas mediações tecnológicas contemporâneas, que proporcionam, um modo de proximidade do sujeito com a obra, estabelecem possíveis relações sociais entre os sujeitos; ou ao refletir sobre a demonstração de encantamento provocada nos interatores, por meio das condições que constituem a Artemídia, ao localizar seu comportamento como uma forma de expressão e interpretação sobre sua própria realidade, no desejo de viver um mundo melhorado e em constante progresso, garantido pelas tecnologias; ou, ao olharmos para os modos de expansão da percepção dos interatores que, ao entrarem na centralidade das proposições artísticas, reconhecem, na potencialidade sinestésica, seu corpo socializado como produtor de interações sociais; e ainda, ao captarmos a arte inserida no contexto urbano que evidencia a experiência da arte em vivência social compartilhada; a partir destas articulações teóricas, na observância destes fatores, potencializados pelas características do jogo, nos leva a considerar a Artemídia como uma possível forma de articulação social e produção de socialidade.

Deste modo, os aspectos subjetivos da produção de socialização podem ser evidenciados no envolvimento do interator com a arte, em suas condições de encantamento, sinestesia e jogo. Tais aspectos revelam o caráter de contato social e supostos estímulos de comportamentos, que podem, ao levarmos em conta os processos de mediação cultural, proporcionar trocas simbólicas, gerando novas produções de sentido e provocando mudanças na atuação do mesmo sobre o contexto da sociedade. A Artemídia, neste caso, pode ser compreendida como comunicação, potencializadora das mediações culturais, dos diálogos e da coletividade.

Mais do que suas questões tecnológicas, nosso olhar se volta para suas possibilidades de intercambialidades, localizada nas articulações culturais. É preciso reconhecer que, ao nos voltarmos para as relações comportamentais dos interatores, ao evidenciarmos seus modos de recepção e mediação, nos direcionamos também para suas relações sociais.

É preciso ponderar que, a arte, como um fenômeno social, se insere na cultura como um organismo vivo e em constante transformação, como produto e produtora da sociedade, geradora de negociações de sentido e renovações de experiências. Esta dinâmica, apontada pelos autores Raymond Williams (1979) e Jesús Martín-Barbero (1989), nos mostra que na prática dos modos de fruição da Artemídia, há uma ininterrupta força de produção de novos significados.

Desta forma, a mediação, que é esta articulação existente entre a arte e o sujeito, a arte e a sociedade ou o sujeito e a sociedade, é a peça fundamental para a compreensão das relações articuladas nesta pesquisa. Constituinte das práticas sociais e da vida cotidiana das pessoas é um lugar de produção, consumo e criação das relações sociais, que emerge do cenário cultural e que possibilita novos modos de percepção e uso.

Estas articulações nos levam a considerar, mais do que a tecnicidade e tecnologia das coisas do mundo e da arte, mas suas relações de uso, transformação e construção de uma realidade em constante mudança. Nestas relações, é evidenciado o sujeito-agente como o interator, que produz trocas simbólicas com os objetos artísticos, se eleva às novas percepções de si mesmo e sobre seu mundo

social. Percebemos então, que podemos estar diante de efeitos multiplicadores de mudanças das práticas sociais e cotidianas.

Em suma, a Artemídia se apresentou diante de nossas investigações, como um objeto propício tanto à diversão quanto à socialização e sociabilização. Por meio dos processos interativos, ela atrai, aproxima e diverte o interator. Quando vista em meio ao caótico cenário urbano, propõe a suspensão do tempo e da realidade, portanto, distrai e entretém o participante, gera prazer, e diante do movimento da cidade, ela pode ser também pausa e brincadeira desinteressada.

A observação do comportamento dos sujeitos nesta referida arte, nos mostra a relevância de considerar os processos de mediação e interação em relação ao cenário social, pois, uma vez que introduzido na Artemídia, o interator é instigado a adotar um tipo de comportamento. O jogo, portanto, para esta arte pode ser um modo de enfatizar sua capacidade de aproximação com o interator, e na evidenciação do lúdico, se revela também o incentivo às interações sociais e produção de socialidade.

A Artemídia pode ser vista como um canal para estimular a percepção dos interatores sobre seu espaço e a si mesmos, e ainda colaborar com a produção de significados e comportamentos. Nosso interesse, deste modo, foi ressaltar como a arte pode incentivar a promoção de maior envolvimento coletivo, na construção de experiências capazes de evidenciar o sentido de pertencimento dos interatores no mundo social. Nesta evidência, localizadas em seus parâmetros, que envolvem a tecnologia, o encantamento, o deleite sinestésico e a ludicidade, estão os aspectos sociais e as ações comportamentais dos interatores sobre a realidade mediada pela arte.

Deste modo, esta tese contribuiu para mostrar que tais parâmetros, trazem para a arte contemporânea um importante e subjetivo papel potencializador de transformação e interação social. Acreditamos ainda que, há a probabilidade de localizar na Artemídia outros parâmetros, que poderão ser estudados posteriormente, nos trazendo o forte indício da necessidade da continuidade desta pesquisa, elevando-a a outros patamares de complexidade.

Portanto, o que se tornou relevante no decorrer desta tese, foi a compreensão da capacidade da arte contemporânea que, ao se aproximar das tecnologias recentes e estabelecer seu estado à condição de jogo, pode proporcionar, mesmo que subjetiva e indiretamente, transformações comportamentais e sociais nos sujeitos que nela brincam e se divertem.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, Otília. **O lugar da arquitetura depois dos modernos**. 3ª Ed. São Paulo: EDUSP, 2000.
- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Ed. Senac, 2005.
- ARENDT, Hannah. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Q.E.D. Brasília: Ed. UnB, 1992.
- ASCOTT, Roy. **A Arquitetura da cibercepção**. In: LEÃO, Lucia (org.). Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- ASCOTT, Roy. **The Art of Intelligent Systems**. Ars Electronica. Linz: 1991.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: WMF Martins Fontes, 1993.
- BASTOS, Marcos Toledo. **Medium, media, mediação e midiatização: A perspectiva germânica**. In: MATTOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder; JACKS, Nilda (Orgs.). **Mediação & Midiatização**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, p. 53- 78, 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Rio de Janeiro: Elfos, 1995.
- BAUER, M. W. e GASKELL, G. (Orgs.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Ed.Vozes, 2000.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2009.
- BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1999
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge, 1998.
- BAUMAN, Zygmunt. **Ética pós-moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.
- BARROS, Anna. **A percepção espacial como arte: instalação**. APG Revista da Associação dos Pós-graduandos da PUC/SP. São Paulo, Ano 1, nº 1, 1992.
- BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. São Paulo: Cosac e Naify, 2006.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Ed. Zouk, 2012.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. in: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. (p.165-196). Texto originalmente publicado em 1955.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: _____. Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1980.

BENJAMIN, Walter. Paris, **Capital do Século XIX** in: Walter Benjamin. **Passagens**. Coleção Grandes Cientistas Sociais, São Paulo, Ed. Ática, 1985. Texto originalmente publicado em 1935.

BENJAMIN, Walter. **Paris, Capital do Século XIX** in: BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Trad. de Irene Aron. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006. Texto originalmente publicado em 1939.

BENJAMIN, Walter. **O surrealismo. O último instantâneo da inteligência Europeia**. in: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. (p. 21-35). Texto originalmente publicado em 1929.

BENJAMIN, Walter. **Experiência e Pobreza**. in: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. (p.114-119). Texto originalmente publicado em 1933.

BENJAMIN, Walter. **Sobre o conceito de História**. in: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994 (p. 222-232) Texto originalmente publicado em 1940.

BENJAMIN, Walter. **O Capitalismo como religião**. São Paulo: Boitempo, 2013.

BOCHIO, Alessandra Lucia. **As imagens das instalações interativas**: uma abordagem sobre os modos de solicitar a participação do público na obra de arte, Dissertação de Mestrado em Artes. São Paulo: UNESP, 2010.

BOURDIEU Pierre. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas: Papirus: 1997.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas. **Radicante: por uma estética da globalização**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BUENO, Maria Lúcia (org.). **Sociologia das artes visuais no Brasil**. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2012.

CAETANO, Alexandra C. M. **Synesthesias: interfaces da sensorialidade**. Tese de doutorado. Universidade de Brasília, 2015.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANCLINI, Néstor Garcia. **A sociedade sem relato**: Antropologia e Estética da Iminência. São Paulo: Edusp, 2012.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas**. São Paulo: Edusp, 1997.

CANEVACCI, Massimo. **A comunicação entre corpos e metrópole**. Revista Signos do consumo, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 08-20, 2009.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 2004.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Vol. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CAUQUELIN, Anne. **A arte contemporânea**. Portugal: Rés Editora, 1992.

CERTEAU, Michel de. **A cultura do plural**. Campinas: Papirus, 1995.

CEVASCO, Maria Elisa. **Para Ler Raymond Williams**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CEVASCO, Maria Elisa. **Dez lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

COLETIVO GAMBIOLOGIA – Disponível em <<http://www.gambilogia.net>> Acesso em 05 de maio de 2016.

COHEN, Renato. **Performance e telepresença**: comunicação interativa nas redes. Revista Virtual Concinnitas, Rio de Janeiro, ano 5, n. 6, p. 156-166, 2004.

COSAC, Charles. **Farnese objetos**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

COSTA, Mario. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003.

DEBORD, Guy. **Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência Situacionista Internacional** (1957). In: JACQUES, P. B. (Org.). Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, p. 43-59, 2003.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEL CASTILLO, Sônia Salcedo. **Cenário da arquitetura da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. Unesp, 1997.

DOMINGUES, Diana. **As instalações multimídia como espaços de dados em sinestesia**. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia Meialves de; BRITO, Yvana Carla Fechine de. (Org.). Imagens técnicas. São Paulo: Hacker Editores, p. 179-204, 1998.

DOMINGUES, Diana. **Realidade virtual e a imersão em caves**. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 35-50, 2004.

DONATI, Luisa Angélica Paraguai. **Computadores vestíveis: recompondo domínios e espacialidades corpóreas**. In: Wilton Garcia. (Org.). *Corpo e Subjetividade*. São Paulo: Factash Editora, 2006.

DUCHAMP, Marcel. **O Acto Criativo**. trad. Rui Cascais Parada. Portugal: Água Forte, 1997. Texto originalmente publicado em 1957.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1974.

ECO, Umberto. **Lector in Fábula: a leitura do texto literário**. Lisboa: Presença, 1979.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1993.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ELIAS, Norbert. **Introdução à sociologia**. Lisboa: Edições 70, 2005.

FREIRE, Cristina. **Poéticas do Processo: arte conceitual no museu**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Relume Dumará, 2002.

FONSECA, Felipe. **Apropriação Crítica**. Artigo, 2011. Disponível em: <<http://efeefe.no-ip.org/agregando/apropriacao-critica>> Acesso em: 10 de outubro de 2014.

FONSECA, Felipe. **Gambiologia: a criatividade que nos faz humanos**. Artigo, 2011. Artigo. <URL:<http://efeefe.no-ip.org/agregando/gambiologia-a-criatividade-que-nos-faz-humanos>> Acesso em: 10 de outubro de 2014.

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. Ed. Vozes, 2007.

GAMA, Ruy. **A Tecnologia e o trabalho na história**. São Paulo: EDUSP, 1986.

GAMA, Ruy. **Meios de Trabalho**: in Revista Técnica. São Paulo: Ed. Fini, 1994.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Walter Benjamin: um estrangeiro de nacionalidade indeterminada, mas de origem alemã**. In: SELIGMANN-SILVA, Márcio (org.). *Leituras de Walter Benjamin*. São Paulo: FAPESP e Anna Blume, 1999.

GASPARETTO, Débora Aita. **O "curto-circuito" da arte digital no Brasil**. Santa Maria: Ed. Do Autor, 2014.

GIANNETTI, Claudia. **Estética digital**: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GIDDENS, Anthony. **As Consequências da Modernidade**. São Paulo: EDUSP, 1991.

GIDDENS, Anthony. **Conceitos essenciais da sociologia**. 1ª ed. São Paulo: Ed. UNESP, 2016.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. 6ª ed. Porto Alegre: Penso, 2012.

GIROUX, Henry A. **Atos impuros**: a prática política dos estudos culturais. Artmed, 2003.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre cenografias**: o museu e a exposição de arte no século XX. São Paulo: EDUSP/FAPESP, 2004.

GOUVEIA, Patrícia. **Artes e Jogos Digitais**: estética e design da experiência lúdica. Portugal: edições Universitárias Lusofonas, 2010.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão a imersão. Trad. Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan – São Paulo: Ed. UNESP: Ed. Senac São Paulo, 2007.

HEIDEGGER, Martin. **A Origem da Obra de Arte**. Lisboa: Edições, 2010.

HDHD e EFEEFE. **Gambiarra: Criatividade Tática**. In: Mutirão da gambiarra: Gambiologia. Metalivros, 2010. Disponível em: <<http://mutirao.metareciclagem.org>> Acesso em: 24 de setembro de 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O Jogo como elemento da Cultura. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA - IS. **Contribuição para uma definição situacionista de jogo** (1958). In: JACQUES, P. B. (Org.). Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, p. 60-61, 2003.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA - IS. **Manifesto** (1960). In: JACQUES, P. B. (Org.). Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, p. 126-128, 2003.

ICOM. **Código de ética**. Código de Ética do ICOM, 2007. Disponível em: <<http://www.icom.com.br>> Acesso em 20 de dezembro de 2016.

JACQUES, Paola. **Apologia da Deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2013.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Campinas: Papirus Editora, 2000.

KHALIB, Abdelhafid. **Esboço de descrição psicogeográfica do Les Halles de Paris** (1958). In: JACQUES, P. B. (Org.). *Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, p. 79-84, 2003.

KWASTEK, Katja. **Aesthetics of Interaction in Digital Art**. England: The Mit Press, 2013.

LE BRETON, David. **Sociologia do corpo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas: Papirus, 2003.

LE MOS André. **Gambiologia**. In: Mutirão da gambiarra: Gambiologia. Metalivros, 2010. Livro digital. Disponível em: <URL: <http://mutirao.metareciclagem.org>> Acesso em: 24 de setembro de 2013.

LÉVY, Pierre. **Tecnologias da inteligência**, São Paulo: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 1999.

LÍNGUA PORTUGUESA, **Dicionário Priberam**. Disponível em:< <http://www.priberam.pt/dlpo/>> Acesso em: 20 de outubro de 2016.

LOWY, Michael. **Walter Benjamin**: aviso de incêndio – Uma leitura das teses “Sobre o conceito de História”. São Paulo: Boitempo, 2005.

LURIA, Alexander Romanovich. **Sensações e percepção: psicologia dos processos cognitivos**. Curso de Psicologia Geral. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1991.

MACEDO, Neusa Dias de. **Iniciação à pesquisa bibliográfica**. São Paulo: Edições Loyola. 1994.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia: aproximações e distinções**. Revista eletrônica e-compós Ed. 1, dez/ 2004. Disponível em: <http://www.compos.org.br/e-compos> Acesso em: 10 de setembro de 2016.

MACHADO, Arlindo. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. Revista de Comunicação e Linguagens: Real vs. Virtual 25/26, p. 31-45, 1999.

MACHADO, Arlindo. **Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate**. Revista de Estudios Sociales 22, p. 71-79, 2005.

MACIEL, Mário Luiz Belcino; VENTURELLI, Suzete. **Imagem interativa**. Brasília: Ed. UnB, 2008.

MANOVICH, Lev. **Novas Mídias como Tecnologia**. In: Leão, Lucia. *O Chip e o Caleidoscópio: reflexão sobre novas mídias*. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

MARINETTI, Filippo Tommaso. **Fundação e manifesto do futurismo**. In: BERNARDINI, A. F. (Org.). O futurismo italiano. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2008.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **América Latina e os Anos Recentes: o estudo da recepção em comunicação social**. In: SOUSA, Mauro Wilton de. **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Ed. Brasiliense, p. 39– 68, 2002.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Introdução: aventuras de um cartógrafo mestiço**. In: MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação e da cultura**. São Paulo: Edições Loyola, p. 9–42, 2002.

MARX, Karl. **O Capital: Crítica da Economia Política**, Volume I: O processo de produção do capital. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 1996.

MATOS, Olgária. **Discretas esperanças**. São Paulo: Ed. Nova Alexandria, 2006.

MATOS, Olgária. **Benjaminianas: cultura capitalista e fetichismo contemporâneo**. São Paulo: Ed. UNESP, 2010.

MAUAD, Ana Maria. **Na mira do olhar: um exercício de análise da fotografia nas revistas ilustradas cariocas, na primeira metade do século XX**, Anais do Museu Paulista. São Paulo, V.13 n.1, p.133-174, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1996.

MELO, Venise Paschoal de. **Interatividade, Virtualidade e Imersividade: a participação na obra de arte contemporânea**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação Mestrado em Estudos de Linguagens. Campo Grande: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, 2008.

MENOTTI, Gabriel. **A gambiarra e a perspectiva da prototipagem**. In: Mutirão da gambiarra: Gambiologia. Metalivros, 2010. Disponível em: <<http://mutirao.metareciagem.org>> Acesso em: 24 de setembro de 2013.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MICHAELIS. **Moderno dicionário da língua portuguesa**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>> Acesso em 20 março 2016.

MINC – Ministério da Cultura Brasil. **Ata da Reunião do Grupo de Trabalho de Arte Digital**, realizada em outubro de 2009. Disponível em:<<http://www.cultura.gov.br/wp-content/uploads/2009/10/ata-gt-arte-digital.pdf>> Acesso em: 20 novembro de 2015.

MORAIS, Frederico. **Contra a arte afluyente: o corpo é o motor da obra**. Revista de Cultura Vozes, Rio de Janeiro, Vol 1, Nº 64, p. 45-59, 1970.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Gonzaga. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. Rio de Janeiro: DP & A, 2006.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

NARDIM, Thaise. **As atividades de Allan Kaprow: artes de agir, obras de viver**. Revista Valise, Porto Alegre, V.1 N.1, ano 1, 2011.

O'DOHERTY, Brian. **No Interior do Cubo Branco**, São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PALLAMIN, V. M. **Arte Urbana – São Paulo: região central (1945-1998)**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2000.

PAZ, Octávio. **Marcel Duchamp ou O castelo da Pureza**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PENNA, Carla. **Inconsciente Social**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2014.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Exposições Universais: espetáculos da modernidade do século XIX**. São Paulo: Ed. Hucitec, 1997.

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade: autor-obra-recepção**, Cadernos da Pós-Graduação, v.4, Nº1, 2000.

PLAZA, Júlio. **Arte e interatividade: autor-obra-recepção**. ARS, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 09-29, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. **Política da arte**. São Paulo: Sesc-SP, 2005.

RICARDO, Pablo. **Guy Debord, jogo e estratégia: uma teoria crítica da vida**. Tese de doutorado. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Os espaços líquidos da cibermídia**. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, v. 2, p. 1-13, 2005.

SEVCENKO, Nicolau. **A Corrida para o Século XXI**. São Paulo: Cia. Das Letras, 2001.

SEVCENKO, Nicolau. **Orfeu extático na metrópole: São Paulo, sociedade e cultura nos frementes anos 20**. Companhia das Letras, 1992.

SIMMEL, Gerog. **Sociologia**. In: MORAES FILHO, E. **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

TRIBE, Mark. Jana, Reena. **New Media Art**. London and Cologne: Taschen, 2007.

VALÉRY, Paul. **O problema dos museus**. Tradução de V. Novis. Revista MAC, São Paulo, n. 2, p. 53-5, 1993.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço-tempo-imagem**. Ed. UnB, 2004.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O conceito de Tecnologia**. 2v. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

VITECK, Cristiano Marlon, **Punk: anarquia, neotribalismo e consumismo no rock'n'roll**. Espaço Plural, Ano VIII , Nº 16, 2007.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade**. São Paulo: Boitempo, 2007.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

WILLIAMS, Raymond. **Drama em cena**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão: tecnologia e forma cultural**. São Paulo: Boitempo, 2016.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Materialismo**. São Paulo: Ed. UNESP, 2011.

WILLIAMS, Raymond. **Política do Modernismo: contra os novos conformistas**. São Paulo: Ed. UNESP, 2011.