

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Vanessa Elicker Fredrich

**PROPOSIÇÕES [IR]REGULARES DE IMAGEMCORPO EM
INSTALAÇÕES INTERATIVAS**

Santa Maria, RS
2020

Vanessa Elicker Fredrich

**PROPOSIÇÕES [IR]REGULARES DE IMAGEMCORPO EM INSTALAÇÕES
INTERATIVAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART/UFSM), como requisito parcial obtenção do título de **Mestre em Artes Visuais**.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andreia Machado Oliveira

Santa Maria, RS
2020

Fredrich, Vanessa Elicker
PROPOSIÇÕES [IR]REGULARES DE IMAGEMCORPO EM INSTALAÇÕES
INTERATIVAS / Vanessa Elicker Fredrich.- 2020.
134 p.; 30 cm

Orientadora: Andreia Machado Oliveira
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação
em Artes Visuais, RS, 2020

1. Arte Contemporânea; 2. Arte e Tecnologia; 3.
Interatividade; 4. Imagemcorpo; 5. Irregularidades. I.
Machado Oliveira, Andreia II. Título.

Vanessa Elicker Fredrich

**PROPOSIÇÕES [IR]REGULARES DE IMAGEMCORPO EM INSTALAÇÕES
INTERATIVAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria – PPGART/UFSM como requisito parcial obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**.

Aprovado em 20 de março de 2020:

Andreia Machado Oliveira, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Gisela Reis Biancalana, Dra. (UFSM)

Bianca Scliar Mancini, Dra. (UDESC)

Santa Maria, RS
2020

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer imensamente a cada pessoa que contribuiu à construção desta pesquisa, mas especialmente agradeço:

- meus pais, Dilson e Marlene Fredrich, e ao meu irmão Vanderson; eles que me sustentam e me apoiam a cada nova trajetória;

- minha orientadora, Andreia Machado Oliveira, que compartilhou comigo seu conhecimento e com sabedoria orientou os passos da pesquisa;

- Alessadra Londero pela curadoria de exposição e apoio nesta jornada;

- os artistas Honeide Severo, Mayara Lopes e Felipe Dogz por compartilharem sua arte em ações realizadas na pesquisa;

- os professores, alunos e funcionários da Escola Reinaldo Cóser por participarem e contribuírem aos estudos;

- Camila Linhati Bitencourt e Daiani Saul, técnicas administrativas do PPGART, seu apoio faz a diferença para a construção de conhecimento;

- os membros do Labinter, em especial, Fabio Almeida e Augusto Alvim que foram incansáveis ao desenvolvimento das obras realizadas ao longo da pesquisa;

- os docentes do PPGART que compartilham com humildade e responsabilidade seus conhecimentos;

- a equipe da Sulclean: seguranças, pessoas responsáveis pela limpeza e portaria do CAL. Durante dois anos de mestrado, eu contei muito com a ajuda e empatia destes profissionais que, com certeza, contribuem e fazem a diferença para a produção de conhecimento da UFSM;

- o “Seu Darcy”, como é conhecido Darcy Augusto Wiethan, que mostrou-se sempre disponível, de forma voluntária, para a criação dos objetos utilizados em minhas exposições. Seu Darcy, com certeza, faz a diferença para um mundo de pessoas melhores e mais dispostas à solidariedade;

- por fim, a universidade pública e gratuita que vem sobrevivendo e sendo resiliente em prol da educação: obrigada Universidade Federal de Santa Maria!

RESUMO

PROPOSIÇÕES [IR]REGULARES DE IMAGEMCORPO EM INSTALAÇÕES INTERATIVAS

AUTORA: Vanessa Elicker Fredrich
ORIENTADORA: Andreia Machado Oliveira

A presente dissertação intitulada “Proposições [Ir]regulares de Imagemcorpo em instalações interativas”, desenvolvida na área de Artes Visuais, na linha de pesquisa Arte e Tecnologia do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes e Letras da UFSM, parte da criação de instalações interativas que relacionam os conceitos de imagem e corpo através da proposição de irregularidades que desestabilizam simetrias. A fim de compreender o corpo como disparador de sensações e a imagem enquanto emergente de ações corporais, para além de seu caráter visual, realizou-se uma pesquisa poética no campo da Arte Interativa. Para o seu desenvolvimento, houve estudos sobre a interatividade a partir de colaborações interdisciplinares no laboratório de arte e tecnologia LabInter/UFSM, que resultaram em experimentações dialógicas em instalações interativas, envolvendo *softwares* interativos para a criação de movimentos corporais imprevisíveis. A pesquisa adotou o método de pesquisa em artes visuais, o qual prevê práticas poéticas como base para concepções teóricas. No que concerne ao campo das Artes Visuais e da Arte e Tecnologia, propõe-se como resultado final instalações interativas que, ao explorar as dimensões corporais, desarticulam, fragmentam e ampliam a imagem habitual do corpo do interator, a partir de diálogos gestuais, sonoros e visuais, bem como sugerem a concepção teórico-prática da noção de imagemcorpo.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Arte e Tecnologia. Interatividade. Imagemcorpo. Irregularidades.

ABSTRACT

[IR]REGULAR PROPOSITIONS FOR BODYIMAGES IN INTERACTIVE INSTALLATIONS

AUTHOR: Vanessa Elicker Fredrich
ADVISOR: Andreia Machado Oliveira

The present dissertation entitled “[Ir]Regular Propositions of bodyimage in interactive installations” developed in the Visual Arts, in the line of research Art and Technology of the Graduate Program in Visual Arts at the Center for Arts and Letters at UFSM, begin with the creation of interactive installations that relate the concepts of image and body through the proposal of irregularities that destabilize symmetrical bodies. In order to understand the body as a trigger of sensations and the image emerging from bodily actions, in addition to its visual character, poetic research was carried out in the field of Interactive Art. For its development, I develop research on interactivity from interdisciplinary collaborations in the LabInter/UFSM art and technology laboratory, which resulted in dialogic experiments, involving interactive software, for the creation of unpredictable body movements. The research used the visual arts research method, which provides practical experiments as a basis for theoretical conceptions. With regard to the field of Visual Arts, and Art and Technology, it is proposed as a final result interactive installations that, when exploring the bodily dimensions, dismantle, fragment and expand the habitual image of the interactor's body through gestural, sound dialogues and visual, as well as suggest the theoretical-practical conception of the notion of body image.

Keywords: Contemporary Art. Art and Technology. Interactivity. Bodyimage. Irregularities.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Vídeo Tornar.....	18
Figura 2 – Epilepcrea.....	19
Figura 3 – Performance em Permanência do Gesto.....	20
Figura 4 – Captura de tela da performance Permanência do Gesto.....	20
Figura 5 – Interação em Permanência do Gesto.....	22
Figura 6 – Fendas na Temporais.....	23
Figura 7 – Fendas Temporais.....	24
Figura 8 – Imagem-Criação-Movimento.....	25
Figura 9 – Registro 1.....	25
Figura 10 – Registro 2.....	26
Figura 11 – Registro 3.....	26
Figura 12 – Mapeando pontos do corpo no Processing.....	31
Figura 13 – Experimentos de movimento.....	32
Figura 14 – Topological Media Lab, TGarden (1997-2001).....	33
Figura 15 – Cartaz da exposição Mutações Corporais.....	37
Figura 16 – Ações em Mutações Corporais.....	38
Figura 17 – Aluna da Escola Reinaldo Cóser na obra Processos em Mutações.....	40
Figura 18 – Cartaz da exposição #2 Entre Imagens e Corpos.....	42
Figura 19 – Exposição de fotografias em #2 Entre Imagens e Corpos.....	43
Figura 20 – Interação com a obra [Ir]regulares em #2 Entre Imagens e Corpos.....	44
Figura 21 – Participação na exposição #2 Entre Imagens e Corpos.....	46
Figura 22 – Recados do público.....	47
Figura 23 – Cartaz de Exposição Entre Imagens e Corpos #3.....	48
Figura 24 – Interação na obra [Ir]regulares em Entre Imagens e Corpos #3.....	48
Figura 25 – Interação na obra Dance With Me.....	51
Figura 26 – Gravação de Move With Me.....	53
Figura 27 – Espetáculo Pele (2002).....	54
Figura 28 – Processo de criação do audiovisual.....	56
Figura 29 – Cartaz da Exposição Inconstâncias do gesto.....	58
Figura 30 – Irregulares ao cubo.....	59
Figura 31 – Move With Me.....	61
Figura 32 – Move With Me projetado em uma das paredes, sem efeitos de interação.....	62

Figura 33 – Move With Me projetado na outra parede, com efeitos de interação	62
Figura 34 – Move With Me	64
Figura 35 – Move With Me com interação (efeito sombra do público)	65
Figura 36 – Questões em exposição e diálogo.....	66
Figura 37 – Kinect no suporte espelhado na exposição Inconstâncias do gesto	70
Figura 38 – Interface em Entre Imagens e Corpos #3	71
Figura 39 – Experimentos	73
Figura 40 – Me, Myself & I no FILE 2019 em São Paulo	77
Figura 41 – Douglas Matheus na instalação Move With Me	83
Figura 42 – Douglas Matheus na instalação [Ir]regulares.....	84
Figura 43 – Processos em Mutações, a captura do ambiente	88
Figura 44 – Interatores em Permanência do Gesto	90
Figura 45 – Imagem-Corpo-Movimento, oficina na exposição Mutações Corporais	91
Figura 46 – Irregulares ao cubo.....	93
Figura 47 – Interação em [Ir]regulares, Exposição Entre Imagens e Corpos #3.....	96
Figura 48 – Interação em [Ir]regulares, Exposição Entre Imagens e Corpos #3.....	97
Figura 49 – Interação em [Ir]regulares, Exposição Entre Imagens e Corpos #2.....	99
Figura 50 – Interação na Exposição Entre Imagens e Corpos #3 - obra [Ir]regulares	99
Figura 51 – Interação na Exposição Inconstâncias do Gesto - Obra [Ir]regulares	100
Figura 52 – Interação dialógica na Exposição Entre Imagens e Corpos #3 obra [Ir]regulares	102
Figura 53 – No Se Mi Sei Vicino (2006-2007) de Sonia Cillari.....	103
Figura 54 – Interação gestual com a obra Move With Me	106
Figura 55 – Echos de Nicolaj Kirisits (2005-2006)	107

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
2	PERCURSOS DA POÉTICA	29
2.1	EXPERIMENTAÇÕES EM MOVIMENTOS INTERATIVOS	30
2.2	EXPOSIÇÕES, O ENCONTRO COM A INTERATIVIDADE	35
2.3	A IMAGEM COMO DESCOBERTA DA ARTISTA	52
2.4	A CONFLUÊNCIA ARTISTA-OBRA-PÚBLICO	57
3	INTERATIVIDADE NA ARTE E TECNOLOGIA	67
3.1	DIÁLOGOS ENTRE INTERATOR E OBRA	67
3.2	O CONTEXTO DA ARTE INTERATIVA	74
3.3	A ESTÉTICA INTERATIVA	79
4	IMAGEMCORPO EM INSTALAÇÕES INTERATIVAS	87
4.1	IMAGENS VISUAIS, GESTUAIS E SONORAS	87
4.2	IMAGEMCORPO	94
4.2.1	Imagemcorpo e meio	98
4.2.2	Imagemcorpo e gesto	105
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
	REFERÊNCIAS	113
	APÊNDICE A – TEXTOS DAS EXPOSIÇÕES	117
	APÊNDICE B – FOTOS DA EXPOSIÇÃO MUTAÇÕES CORPORAIS	127
	APÊNDICE C – FOTOS DA EXPOSIÇÃO #2 ENTRE IMAGENS E CORPOS	129
	APÊNDICE D – FOTOS EXPOSIÇÃO <i>ENTRE IMAGENS E CORPOS #3</i>	131
	APÊNDICE E – BASTIDORES DA POÉTICA	133

1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação trata de uma pesquisa em Artes Visuais, inserida na linha de Arte e Tecnologia, sobre a criação poética de instalações interativas. A pesquisa visa contribuir com os estudos sobre corpo, arte e tecnologia através da criação de obras interativas. Propõe-se, ainda, a investigar a noção de imagemcorpo, que através da interação obra-público-artista há uma transfiguração da imagem do interator, promovendo a criação de ações corporais irregulares com o objetivo de explorar a experiência.

No contexto da Arte e Tecnologia, em especial da Arte Interativa, norteia-se em pesquisas realizadas com tecnologias analógicas e digitais e seus desdobramentos para mudança de paradigmas da relação artista, obra e público. Nesse contexto, a presente pesquisa propõe investigar as relações entre obra e público, centrando-se, portanto, em questões quanto à interatividade tecnológica, correspondendo à presença da interface técnica, que promove relação recíproca entre ser humano e sistemas de informação. (PLAZA, 1990). Esta pesquisa tem o suporte teórico de Gilbert Simondon (2013), Claudia Giannetti (2006) e Katja Kwastek (2013), entre outros, e referenciais artísticos de Ivani Santana (2004), Marc Lee (2019), Palindrome Inter-Media Performance Group (1997), Paulo Barcelos (2011), Sonia Cillari, entre outros. Os conceitos operatórios que conduzem esta investigação poética sobre irregularidades do corpo provocadas pelos dispositivos utilizados em instalações interativas são: imagem e interatividade.

O procedimento metodológico é voltado à pesquisa poética em Artes Visuais, que considera a escrita como decorrente da prática e importante instrumento da arte dentro do campo científico. Conceitos e práticas artísticas estão inter-relacionados, métodos e aspectos da escrita estão em processo mútuo e conceitos servem para alavancar a obra, e não torna-la refém da conceitualização. Dessa forma, a pesquisa em artes acontece em um fluxo de conhecimento poético, e conforme Sandra Rey (1996), esta abordagem metodológica não é engessada, é acessível às possíveis mudanças decorrentes da investigação poética.

Ao entender o conhecimento como um fluxo de métodos que se inter-relacionam, compreendo o interesse pela pesquisa poética dentro do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais como decorrente de minhas vivências anteriores.

Graduada em Dança – Licenciatura em 2018, meu contato com a dança, o movimento corporal e a tecnologia ocorreu ao realizar intercâmbio na Universidad Nacional de Asunción, no Paraguai, no quinto semestre da graduação. Durante este período em que vivi no Paraguai, estudei experimentos em videoarte, esta oportunidade, além de me possibilitar dançar com uma câmera profissional, dirigir movimentos de uma colega, através da produção de uma obra de videodança, também possibilitou ampliar e sensibilizar meu olhar a trabalhos artísticos em dança com tecnologia audiovisual e desenvolver senso crítico. Os trabalhos audiovisuais desenvolvidos lá podem ser observados nas figuras 1 e 2, foram criados a partir de roteiros pré-estabelecidos, textos e ideias que dirigiram os movimentos a serem realizados e capturados pela câmera. Na figura 1, apresento uma imagem do vídeo *Tornar*, o seu roteiro consistia em capturar as emoções de um determinado momento através dos movimentos das mãos. Já na figura 2, o vídeo *Epilepcrea* tinha como norte para a produção audiovisual os impulsos de um ataque epiléptico, capturando e enfatizando os movimentos rítmicos que este proporciona.

Figura 1 – Vídeo Tornar



Fonte: Vanessa Fredrich (2016).

Figura 2 – *Epilepcrea*

Fonte: Vanessa Fredrich (2016).

A experiência que tive durante o intercâmbio me instigou a participar do Laboratório Interdisciplinar Interativo (LABINTER), o qual está vinculado ao Programa de Pós-Graduação de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART/UFSM). Lá observei e trabalhei com câmeras profissionais e amadoras, aparelhos de projeção, câmera com sensor infravermelho, *softwares* de programação de vídeo, entre outros. Um dos trabalhos que pude produzir junto ao Labinter foi a instalação interativa *Permanência do Gesto* onde pensamos a sustentabilidade do gesto em sua permanência por determinado tempo, longo ou curto, e as maneiras de seu registro e rastros, suas visibilidades e invisibilidades.

Figura 3 – *Performance em Permanência do Gesto*



Fonte: Arquivo Labinter (UFSM) (2017).

Figura 4 – Captura de tela da *performance* Permanência do Gesto



Fonte: Arquivo Labinter (UFSM) (2017).

Em *Permanência do Gesto*, os estudos e experimentos com uma câmera termográfica de sensor infravermelho (Flir SC300), um *software* programado em ambiente (*Processing*) e um gerenciador de *webcams* virtuais resultaram em um espaço para interação. A câmera termográfica possibilita a visualização de elementos invisíveis a olho nu, através do registro de zonas de temperatura. Com captação da imagem da câmera através de seu *software* específico (Flirtools) e com a imagem sendo capturada em tempo real, foi criada uma câmera virtual para que o ambiente *Procesing*¹ pudesse receber a imagem para ser processada. Os efeitos estéticos de vestígio, constância, preservação do tempo foram aplicados depois de captada a imagem. O resultado destes processamentos da imagem é projetado enquanto em um papel de performer, eu realizava movimentos de abertura lateral dos braços, movimentos lentos e giros.

A imagem de meu corpo era projetada na parede à minha frente a partir da captura da câmera de sensor infravermelho em tempo real com atraso por meio do *Processing*. Meus gestos eram insinuados em vestígio e permanência, bem como na visualização de meus movimentos, sofrendo os efeitos causados pelos *softwares*. *Permanência do Gesto* foi minha primeira experiência como performer em instalação interativa. Neste momento, pareceu-me interessante observar o meu corpo capturado pela imagem de sensor infravermelho e todo o efeito que o atraso, a máscara do *Processing*, fazia na imagem e, ao mesmo tempo, modificava minhas ações corporais.

Quando finalizada a performance, o espaço da instalação transformou-se em um local de experiências entre obra e público - que realizou movimentações, criação de poses e gestos. Pessoas saem e entram nesta brincadeira, e a imagem dos que já experimentaram a instalação permanece na tela e interfere ou, apenas permanece na experiência de outra pessoa que ocupa o espaço da instalação. O diálogo entre a imagem da performance que havia realizado e que permaneceu na tela somado à interação do público que visitava a exposição resultou em um emaranhado abstrato de imagens.

¹ O *Processing* é um *sketchbook* de *software* flexível e uma linguagem para aprender a codificar dentro do contexto das artes visuais. O processamento promoveu a alfabetização do *software* dentro das artes visuais e da alfabetização visual dentro da tecnologia. Disponível em: <<https://processing.org/>>. Acesso em: 10 de out de 2019.

Figura 5 – Interação em *Permanência do Gesto*

Fonte: Arquivo Labinter (UFSM) (2017).

Minhas experiências junto ao Labinter (UFSM) e durante o intercâmbio no Paraguai me instigaram a produzir um trabalho audiovisual como conclusão de curso de graduação em Dança - Licenciatura. Nesse trabalho meu objetivo era experimentar o processo criativo de movimento a partir da inter-relação entre dança e tecnologia. A dançarina criava movimentos a partir de ambientes que possibilitavam a observação de sua própria imagem: o reflexo da água do lago, espelhos, projeção e captura de cena. Não havia coreografia pré-estabelecida, a tecnologia não serviu como ferramenta, a tecnologia (câmeras e projetores) atuou durante o processo, pois possibilitou a visualização da imagem como propulsora de gestos e movimentos. Atuei enquanto diretora e também, de certa forma, como dançarina, pois na medida em que eu movimentava a câmera, alterava a maneira da dançarina observar seus movimentos, e assim, propunha novas ações corporais. Nesta poética, criamos espaços de visualização da imagem e criação de movimentos corporais e digitais. O

resultado deste trabalho audiovisual foi intitulado *Fendas Temporais*², pois ao unir dois espelhos formou-se uma 'fenda', que divide e sobrepõe os movimentos da dançarina Naylana Ferreira. Essa divisão abre espaços, perpassa tempos, memórias, histórias dividindo o corpo da dançarina ou confrontando suas imagens.

Figura 6 – Fendas na Temporais



Fonte: Vanessa Fredrich (2017).

² Disponível em: <<https://vimeo.com/330213479>>. Acesso em: 18 dez. 2019.

Figura 7 – Fendas Temporais

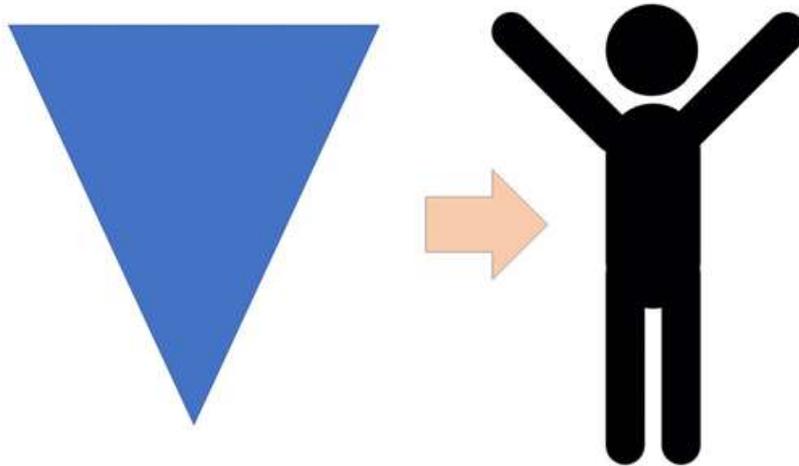


Fonte: Vanessa Fredrich (2017).

Outro trabalho importante nesta minha relação com a imagem, o corpo e a tecnologia, foi a realização de um projeto intitulado *Imagem-Criação-Movimento*, com alunos surdos da Escola Estadual de Educação Especial Dr. Reinaldo Fernando Cóser, desde o último ano da graduação em dança até o primeiro ano de mestrado. Entre os objetivos do projeto estavam: experimentar outros modos de ensino e aprendizagem entre corpo e movimento através do uso de imagens projetadas, explorar as sensações proporcionadas, e realizar a integração dos alunos da escola. Para a realização das atividades foram utilizados equipamentos de projeção, computador e vídeos editados com imagens.

Neste projeto, propus criar movimentos a partir da visualização de imagens e observação das imagens que emergem nas ações corporais. Reparei que ao realizarmos movimentos do corpo, como, por exemplo, o movimento de estender os braços para cima, formávamos figuras geométricas em seu intermédio (Figura 8). A partir disso, e em conjunto com os alunos, observamos em outros movimentos a aparição de imagens. Estas imagens foram produzidas digitalmente e tornaram-se símbolos/imagens animadas em vídeos (com o aporte do *software* Adobe Premie e Windows MovieMaker) nos quais os símbolos alternavam-se, estimulando os alunos a movimentarem-se.

Figura 8 – Imagem-Criação-Movimento



Fonte: Vanessa Fredrich (2017).

Estes símbolos/imagens constituíram uma espécie de partitura de movimento, com os quais “a imagem tornou-se a melodia da dança para quem não pode ouvir”³.

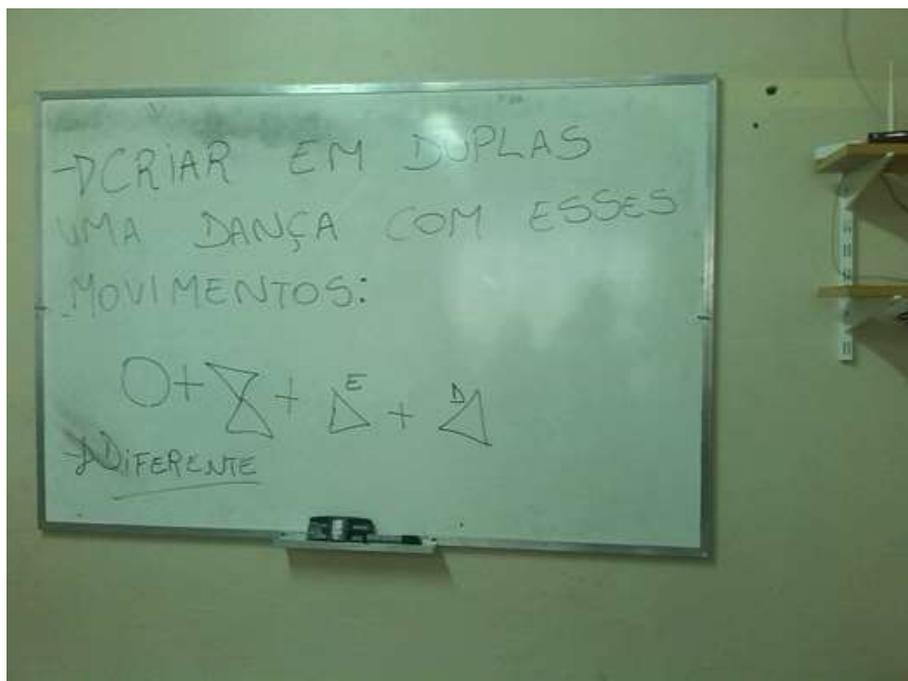
Figura 9 – Registro 1



Fonte: Vanessa Fredrich (2017).

³ FREDRICH, Vanessa E.; LONDERO, Alessandra. Movimento-imagem, imagem-movimento, possibilidades em Arte. 17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. *Anais...* 2018. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/50-Vanessa_Elicker.pdf>. Acesso: 07 fev. 2019.

Figura 10 – Registro 2



Fonte: Vanessa Fredrich (2017).

Figura 11 – Registro 3



Fonte: Vanessa Fredrich (2018).

Desse modo, nesta dissertação, ao considerar minhas experiências anteriores, avanço nas experimentações do movimento corporal com a imagem interativa. Este estudo de viés teórico-prático, proposto dentro da pós-graduação em artes visuais no Brasil, pode promover contribuições com aspectos relevantes no campo da Arte Contemporânea. Esta contribuição advém do trabalho interdisciplinar entre Artes Visuais, Dança, Engenharia Acústica e Ciência da Computação, ao observar uma relação dialógica entre corpo e imagem pensando-a gestualmente e propondo o movimento em suas dimensões visuais, sonoras e temporais.

Na linha de pesquisa 'Arte e tecnologia', justifica-se a realização do trabalho por possibilitar reflexões acerca da imagem digital e sua influência na construção de gestos que regulam ou desregulam, controlam ou libertam as ações corporais. Assim, realizaram-se instalações interativas proporcionando o encontro entre artista, obra e público.

Para tanto, este trabalho divide-se em quatro capítulos. O primeiro aborda a introdução à pesquisa, o segundo expõe a metodologia da pesquisa e os percursos da poética como importante passo ao desenvolvimento dos conceitos operatórios. O terceiro discorre do conceito de interatividade com subsídios teóricos em Júlio Plaza (1990), Katja Kwastek (2013), entre outros. Por sua vez, no quarto é abordado o conceito de imagem baseado no autor Gilbert Simondon (2006), o qual compreende aspectos cognitivos do corpo. Ao final desta pesquisa, é proposto a noção de Imagemcorpo que considera tais termos como inseparáveis do ponto de vista perceptivo e cognitivo.

2 PERCURSOS DA POÉTICA

Este capítulo tem o propósito de apresentar métodos e experiências poéticas da pesquisa em uma espécie de linha do tempo, a fim de facilitar o entendimento sobre algumas considerações teóricas que posteriormente serão discutidas. Esta forma de apresentação do capítulo, que busca trazer primeiramente os aspectos práticos da pesquisa, tem apoio em Sandra Rey (1996; 2002). A autora compreende o processo poético como um entrelaçamento entre o desenvolvimento da prática, da escrita e da conceitualização da obra.

Os conceitos são caracterizados como parte importante na produção da arte, são eles que possibilitam entendimentos acerca da obra e seus desdobramentos. Na arte contemporânea, o seu uso não é restrito, ele está sempre em avaliação quanto a sua pertinência em relação ao que é proposto. O processo de concepção da obra é um trânsito ininterrupto entre ações e conceitos, prática e teoria, portanto a metodologia, segundo Rey (2002, p. 132), “pressupõe uma abordagem específica do objeto artístico e requer questões metodológicas também específicas.” Sendo assim, o modo de apresentação dos processos da pesquisa metodológica estão aqui descritos de forma a tornarem-se claros ao leitor, mas não devem ser compreendidos de forma isolada.

O procedimento metodológico desta pesquisa é exposto a partir de quatro momentos: o primeiro envolve as experimentações em laboratório para investigar e desenvolver a poética através dos processos de interatividade; o segundo momento descreve as exposições realizadas, o contato entre obra e público; o terceiro momento é uma criação audiovisual, sendo uma etapa inicial de uma instalação interativa; e, por fim, o quarto momento é a realização da última exposição individual que apresenta trabalhos realizados ao longo da pesquisa, a qual enfatiza as relações dialógicas entre artista, obra e público. Cada momento citado será discutido ao longo deste capítulo.

2.1 EXPERIMENTAÇÕES EM MOVIMENTOS INTERATIVOS

Com o intuito de refletir sobre a influência da imagem digital na produção de irregularidades na estética corporal, o primeiro momento da pesquisa consistiu em experimentações, estudos e produção de imagens em laboratório de arte e tecnologia para a criação de uma instalação interativa.

Neste primeiro momento, junto ao Laboratório Interdisciplinar Interativo (Labinter) do Centro de Artes e Letras, da UFSM, com o estudante de Engenharia da Computação, Fabio Almeida, e o estudante de Engenharia Acústica, Augusto Alvim, realizamos o estudo e o aprimoramento dos *softwares Processing*, posteriormente, *Touch Designer*⁴. Realizamos a gravação de som para ser utilizado na obra, e experimentos de movimentos e designação da função de cada movimento relacionado ao som. Este primeiro momento permeia todos os outros momentos da pesquisa, pois a cada exposição, a cada nova situação, havia a necessidade de retornar ao laboratório para desenvolver e aprimorar as obras interativas que serão apresentadas nos capítulos seguintes.

Através do equipamento *kinect*, utilizado em jogos de controle do *Xbox*, mapeamos pontos do corpo e colocamos uma espécie de ponto de aumento nas mãos.

⁴ O *TouchDesigner* é uma plataforma de desenvolvimento visual que fornece as ferramentas de programação necessárias para criar projetos interativos, imersivos ou responsivos em tempo real para oportunizar experiências de interação, controle e simulação ao usuário.

Figura 12 – Mapeando pontos do corpo no Processing



Fonte: Vanessa Fredrich (2018).

As informações obtidas foram passadas ao *software Processing* que, a partir dos referenciais numéricos do movimento, pôde acionar sons. O som foi proposto de acordo com o tipo de movimento realizado em sua relação de graus de amplitude. Movimentos que exigiam maior amplitude do corpo ocasionavam um som em tom mais alto, enquanto os menores, geravam um tom de som menor.

Destas ações experimentais, um ciclo foi gerado: o interator realiza gestos ao ver sua imagem com pontos de aumento nas mãos. Portanto, a imagem dialoga com o corpo que, a partir de suas ações, produz um som. Este som de certa forma, interferirá no movimento e, por consequência, na imagem. Nesse contexto, Plaza (1990, p. 35) afirma que:

a interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação fundada nos princípios da sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora.

Através dos dispositivos que proporcionam a interatividade, observo que a imagem ganha um novo sentido, que não é apenas visual, mas é uma imagem que pode inspirar a criação de gestos, de ações corporais do interator. Esta percepção da imagem, além do caráter contemplativo visual, foi possível através de minhas ações experimentais de pesquisa, criar movimentos que dialogavam com as imagens multiplicadas e ampliadas do meu corpo (Figura 13).

Figura 13 – Experimentos de movimento



Fonte: Fábio Almeida (2018).

Este ambiente oportunizou um modo inusitado de diálogo com a minha própria imagem e com meus movimentos, pois possibilitava dialogar comigo mesma, observar-me e criar composições de gestos que reverberavam sons. Percebi que estes laboratórios de criação transformavam a sala do Labinter em um ambiente performático, um espaço de estudo interdisciplinar. Que, posteriormente, conceberia obras interativas chamadas *Processos em mutações* e *[Ir]regulares*. Como mencionado anteriormente, para a realização destes experimentos houve a participação de dois estudantes de áreas diferentes do conhecimento. Através deste contato, pude aprender sobre as lógicas da programação e como elas podem ser funcionais à concepção artística, do mesmo modo, os estudantes de áreas da ciência e tecnologia que atuavam comigo puderam compreender os processos de produção poética.

Os projetos desenvolvidos pelo laboratório de Arte e Tecnologia canadense *Topological Media Lab*, coordenado pelo artista e pesquisador Sha Xin Wei, também dialogam com diferentes áreas do conhecimento de forma artística. Colaboradores do grupo buscam explicitar que o corpo não se limita ao seu contorno, mas sim, que se expande pelo espaço, pelo meio em que se encontra, sendo importante considerar o que ocorre no espaço entre os corpos, no ambiente que os sustenta.

Figura 14 – Topological Media Lab, TGarden (1997-2001)



Fonte: TGarden no Dutch Electronic Art Festival, Rotterdam (2001).

A figura 14 apresenta a obra *TGarden* (1997-2001) de *Topological Media Lab*, onde cria-se um ambiente responsivo que permite a interação para além dos limites dos corpos dos artistas e do público. Nesta obra, sensores sem fio rastreiam o movimento e, através de um sistema, formam estatísticas com as quais sintetizam e organizam a mídia, realizando um rastreamento de vídeo, processamento de som em tempo real e captação dos padrões gestuais. Ou seja, o público que visita *TGarden* pode criar e modular vídeo e som. Segundo Oliveira (2015, p. 175), o *Topological Media Lab*,

em suas instalações, utilizam ambientes interativos e responsivos, que têm como questionamento central como o humano se torna humano, não restringindo o humano a questões antropocêntricas, mas em uma perspectiva social e computacional a partir de novas formas de mídias gestuais, instrumentos expressivos e sistemas computacionais que dão sustentação as suas performances e instalações. Tais ambientes responsivos explicitam a presença do meio de modo ativo e instigam relações analógicas entre os corpos e os meios.

Ainda conforme Oliveira (2015), o grupo trabalha dialogicamente entre sistemas computacionais e movimento humano para a concepção de obras. Em *TGarden*, é possível perceber tal ambiente interativo e responsivo, pois o movimento do interator em diálogo com o sistema permite que a imagem do vídeo e o som sejam alterados. Pode-se compreender que a significação da Arte Interativa está imbricada à participação do público interator, e obras como a do *Topological Media Lab* ganham sentido a partir das ações do público que participa da instalação. É sob a perspectiva de propor um ambiente que evoque ações no público que desenvolvi minha pesquisa com instalações interativas em diálogos de gesto entre imagens digitais e o corpo físico do interator.

Ao promover a interatividade através da visualização da própria imagem do interator, é possível entendê-la enquanto propositora de ações corporais gestuais. Com isto, o natural e o artificial constituem o mundo em uma cultura técnica, tornando-se “necessário que o objeto técnico seja conhecido em si mesmo para que a relação do homem com a máquina seja estável e válida: daí a necessidade de uma cultura técnica”. (SIMONDON, 1989, p. 82). Deste modo, afirma-se a inexistência da dissociação entre artificial e natural ao conceber a realidade a partir dos processos dinâmicos de artificialização e naturalização do mundo que, nesse momento, passa pelas tecnologias numéricas computacionais.

Os processos de concepção das obras interativas e exposições que apresento foram realizados juntamente com colaboradores em espaços aqui apresentados como “laboratórios de criação”, e são momentos onde eu, artista, experimento as possibilidades da obra em criação. Neste sentido, concordo com Kwastek (2013, p. 93), quando diz que

o artista certamente pode estar presente em outros papéis, por exemplo, como destinatário, observador, mediador ou companheiro. A maioria dos projetos interativos é desenvolvida em um processo interativo, no qual o artista testa as possibilidades de interação que ele imaginou para verificá-los

e talvez modificá-los. Assim, o artista é frequentemente o primeiro destinatário de seu próprio trabalho.

Esta fase inicial da pesquisa composta pelas experimentações, criações da poética é também a fase em que me torno o primeiro destinatário da obra, e como tal observo os efeitos e as possibilidades que ocorrem no contato com a Arte Interativa. Os impulsos criativos surgiram dos diálogos e trabalhos realizados com Luiz Augusto e Fábio Almeida, que oportunizaram o aprimoramento dos *softwares* e dos meios para a realização prática da poética. Após algumas experimentações de movimento e de estudo do *Processing*, propus a interação de meu trabalho em uma exposição individual chamada *Mutações Corporais*, na Sala Claudio Carriconde, no CAL/UFSM, na qual atuei como mediadora e observadora de minha obra. Esta exposição, que gera o encontro entre público e obra, caracterizou o segundo momento da pesquisa.

2.2 EXPOSIÇÕES, O ENCONTRO COM A INTERATIVIDADE

“À medida em que surgiram novas possibilidades – inclusive, no âmbito tecnológico -, a arte passou a usar o corpo como instrumento, como obra, objeto. O artista passa a agir em meio ao público e, suas ações e intenções se transformam em obra e poética visual.” (Giovana Casimiro)⁵

Após o primeiro momento, ou seja, a concepção da proposta artística, da realização de estudos de *software* e da criação da instalação interativa, senti a necessidade de explorar mais as experiências corporais oriundas destas propostas interativas. Deste modo, como uma obra de Arte Interativa, fez-se a necessidade de possibilitar a interação do público com as propostas através da organização de exposições. Ao total, nesta pesquisa, foram realizadas duas exposições individuais na Sala de Exposições Claudio Carriconde, no Centro de Artes e Letras, da UFSM, duas exposições individuais no Monet Plaza Shopping de Santa Maria e uma exposição individual na Cooperativa dos Estudantes de Santa Maria, além da participação em duas exposições coletivas: a exposição *Labinter 2018, Arte-Colaboração-Tecnologia* e a exposição final do *Seminário de Pesquisa Arte e Tecnologia* com a docente

⁵ CASIMIRO, Giovana. A arte interativa e o fim da distância entre obra e público. **Revista OGruto!** 13 ago. 2013. Disponível em: <<https://www.revistaogrito.com/a-arte-interativa-e-o-fim-da-distancia-entre-obra-e-publico/>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

professora doutora Sandra Rey intitulada *Fragmentos entre o Corpo e o Tempo*. O principal objetivo da realização destas exposições foi explorar os modos de interatividade que as instalações proporcionavam e também, oportunizar a sua realização em diferentes espaços da cidade de Santa Maria/RS, alcançando, desta forma, um público variado para explorar as criações gestuais que as obras emergiam.

Mutações Corporais foi a primeira exposição individual realizada. O conceito de mutação configura-se no ato de modificar-se, de transformar-se. Segundo a biologia, as mutações garantem a variação genética e, desta forma, resultam em indivíduos de DNAs diferentes. Segundo Gláucia Silva e Luiz Fernando Dias Duarte (2016, p. 436),

as mutações genéticas são conhecidas e estudadas desde o final do século XIX, tendo o importante papel na teoria neodarwinista de constituírem a fonte da variabilidade sobre a qual a seleção natural atua.

Portanto, as mutações são consideradas um importante processo na evolução dos seres vivos. Algumas questões relacionadas à imagem digital e à tecnologia levaram a uma associação com esta nomenclatura. Seria a imagem digital, as redes sociais, a nossa constante troca, transformação da imagem na internet uma mutação? Como a tecnologia transforma o modo com que nos relacionamos e (vi)vemos o mundo. O corpo capturado pela câmera, a arte que agora passa a estar digitalizada, seria a mutação da arte? Como a tecnologia muda? Como nós nos mutamos e mutamos a tecnologia? Esse processo garante a nossa evolução? O que fazemos, o que compomos e o que produzimos a partir disso? Motivada por estas questões, a exposição foi arquitetada com fotos, vídeos, instalação interativa e com *performance* artística.

Figura 15 – Cartaz da exposição Mutações Corporais



Fonte: Vanessa Fredrich (2018).

Processos em mutações (2018), obra de instalação interativa presente na exposição, foi produzida a partir do primeiro momento da pesquisa através dos experimentos no Labinter. Neste trabalho, a imagem preexistente é transformada em um fluxo de números, sendo reconstruída em uma mutação – transformação – que, a partir da captura do movimento corporal, origina uma nova imagem, transfigurada pela ampliação de pontos específicos do corpo. Junto a isto, ocorre a sonorização do movimento, ou seja, este processo relaciona movimento-imagem-áudio. Por meio da captura e codificação do movimento corporal, via sensor *kinect*, a imagem é modificada através de um *software* desenvolvido na linguagem de programação JAVA, alterando um fluxo de imagens capturadas por uma câmera. A codificação gerada pelo *kinect* é enviada via protocolo *OSC (open sound control)* ao *software* MATLAB, que cria e modifica um som de acordo com a frequência/ação do movimento captado, permitindo um retorno visual e sonoro dependente do usuário. O áudio aqui utilizado foi semelhante ao som de sinos e composto a partir de uma biblioteca de áudio do *software*.

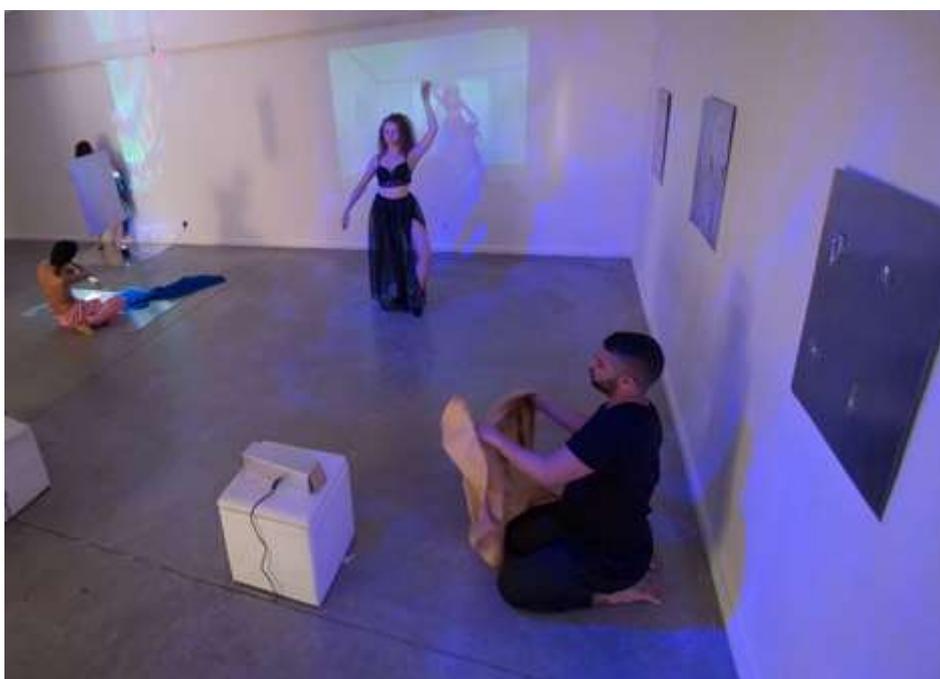
A obra mencionada, portanto, resultou em imagens interativas, que envolvem segundo Suzete Venturelli e Mario Maciel (2008, p. 111) “meios computacionais e

exige a participação do espectador como elemento constituinte de sua significação”. Os diálogos produzidos entre ação corporal e sua transformação em número geram efeitos visuais através da programação, disponível pela imagem numérica.

O processo de modificação da obra através da interação do público ocorre graças a um *software* que transforma números em movimento e vice-versa. Segundo Edmond Couchot (2003), a imagem numérica possui pontos significativos quanto a sua inovação técnica e tem como principal característica a possibilidade de interatividade. Nesse sentido, Suzete Venturelli e Mario Luiz Belcino Maciel (2008) afirmam que são os processos de colaboração na Arte Interativa que permitem soluções criativas para a proposição do artista, explorando as potencialidades a partir da experimentação que modificam, transformam as relações entre seres humanos e entre ser humano e máquina.

Mutações Corporais foi um significativo acontecimento para mim na pesquisa, pois nesta ocasião expus trabalhos audiovisuais criados através da relação e da exploração da autoimagem. Na abertura da exposição, eu e três artistas convidados realizamos uma série de ações onde o movimento de cada um criava possibilidades de composição ao outro.

Figura 16 – Ações em Mutações Corporais



Fonte: Fábio Almeida (2018).

Como é possível observar na figura 16, em frente ao equipamento *kinect* da instalação *Processos em Mutações*, meus movimentos reverberavam sons, e estes eram explorados pelos demais artistas. A partir daí criávamos um diálogo entre o movimento, som e também, através da disposição de luzes que possibilitavam a criação artística. O artista convidado, Honeide Severo, utilizava um tecido para suas composições gestuais. Inspirado nas proposições de iluminação, o artista Luiz Felipe Dogz realizava ações corporais em cima de uma placa metálica, na qual estava projetado o trabalho audiovisual intitulado *Projeações*⁶.

Mayara Azevedo, outra artista convidada para abertura da exposição, concentrou-se na iluminação de LED ao lado da instalação interativa *Processos em Mutações*, e em frente à projeção audiovisual de *Projeações*. Mayara criava movimentos junto a tecidos transparentes que permitiam transpassar a luz.

A linha que nos envolvia passava pelo som da instalação interativa e pelos nossos olhares que se cruzavam entre um movimento e outro. Criou-se um espaço de ação corporal envolvido pela imagem que se tornou gesto e som. Desta ação reverberava as questões da concepção poética de *Processos em Mutações*, instalação interativa que foi inspirada no modo como a imagem pode impulsionar a criação gestual. Destas criações, emergiam movimentos lentos, de uma espécie de contemplação de si mesmo, ao ser visualizado pela imagem digital da instalação, uma espécie de gestos íntimos.

Através destas ações realizadas na abertura da exposição, pude perceber o que realmente me instiga enquanto artista de propostas de Arte Interativa: observar o outro e propor para e com o outro. Percebi que os discursos da performance e da improvisação das ações de interação entre artistas e obra não me interessavam tanto, mas sim, a atuação do público, como interatores da obra. Um fato importante para esta compreensão ocorreu no encerramento da exposição, pois recebeu alunos e professores da Escola Estadual de Educação Especial Dr. Reinaldo Fernando Cóser, referência na região pelo ensino da língua de sinais – escola citada anteriormente como parte da pesquisa.

⁶ Trabalho audiovisual criado nos processos de investigação para o Trabalho de Conclusão de Curso em Dança - Licenciatura da UFSM. O processo criativo consistiu na captura e projeção do corpo de uma dançarina convidada para o trabalho. A mesma câmera que capturava a imagem projetava-a, o que gerava um efeito de espelhamento.

Figura 17 – Aluna da Escola Reinaldo Cóser na obra Processos em Mutações



Fonte: Vanessa Fredrich (2018).

Na ocasião, os alunos visitaram e experimentaram os trabalhos interativos, além de participarem de oficinas ministradas por mim e pela convidada Lívia Marafiga, estudante do curso de graduação em Dança - Bacharelado.

Nas oficinas, observávamos uma imagem e criávamos movimentos que pudessem representá-la ou ressignificá-la. Buscando portanto, a relação da ação corporal com a imagem digital. Os alunos que participaram destas atividades eram, em sua maioria, surdos ou apresentavam deficiência auditiva. O grupo era diverso em suas experiências corporais. Alguns alunos apresentavam dificuldades de coordenação motora para realizar movimentos que requeriam maior envolvimento de pequenos músculos, mas também, desenvolviam movimentos de grande amplitude e exploravam com envolvimento as obras da exposição.

Em certo momento, detive alguns minutos para observar a interação destes adolescentes na exposição. Imersa pela diversidade dos corpos e das diferentes formas de ser e existir no mundo, transbordou o desejo em explorar, aguçar experiências motoras, sensórias e sensíveis, que a Arte e Tecnologia podem proporcionar. Ver os alunos ofuscados pela “magia” que aqueles equipamentos tecnológicos oportunizavam, os ver interagindo uns com outros, vivenciando

momentos inéditos de diálogo, me motivaram a criar novas propostas poéticas. Isto resulta em ir além do uso casual do aparato tecnológico; criar através da arte atos significativos e reflexivos é compreender que

a tecnologia digital altera fundamentalmente as condições nas quais a percepção sensorial ocorre. A arte da mídia interativa reflete não apenas a funcionalidade e o simbolismo da tecnologia digital, mas também as maneiras pelas quais lidamos com essa tecnologia e nossas (auto) percepções ao nos envolvermos com ela” (KWASTEK, 2013, p. 43).

Perceber a potencialidade da Arte Interativa de fazer com que pessoas em seus diferentes estados de ser possam experimentar seu próprio corpo em gestos e ações, observar a maneira com que as pessoas se envolvem com as obras e propor reflexões com elas, instigou-me a desenvolver uma série de outras exposições em diferentes espaços, as quais relato nas próximas páginas.

Entre Imagens e Corpos ocorreu no Monet Plaza Shopping, de Santa Maria/RS. Exposição de fotografias oriundas de capturas de trabalhos audiovisuais realizados ao longo dos estudos em minha graduação, resultando em um importante espaço na qual foi possível compartilhar e visualizar minha trajetória, enquanto artista na relação que busco com a arte interativa: a criação poética que permeia imagem e corpo.

As fotografias que compunham *Entre Imagens e Corpos* possibilitaram observar que, a forma com que elas foram expostas, pôde proporcionar a criação imagética da sequência de movimentos realizados para o registro fotográfico. Isto resultou, ao final dos dias da exposição, um grande número de comentários e elogios deixados pelos visitantes junto à lista de presença. Tal ocorrido me afetou de forma significativa, pois era a primeira vez que realizava uma exposição fora do espaço da universidade. A partir daí, inspirada a observar movimentos nas fotografias e de explorar as percepções e ações dos interatores, ocorreu a segunda versão da exposição na Cooperativa dos Estudantes de Santa Maria (CESMA).

Figura 18 – Cartaz da exposição #2 Entre Imagens e Corpos



Fonte: Taísa Carolina (2019).

Em *#2 Entre Imagens e Corpos*⁷, através da disposição de fotos sequenciais, procurei ter um cuidado e um olhar mais atencioso para oportunizar a percepção do movimento contido na produção das fotografias. A figura 19, a seguir, representa a forma organizacional da exposição destas imagens.

⁷ Registro da exposição está disponível em: <<https://vimeo.com/364066803>>.

Figura 19 – Exposição de fotografias em #2 Entre Imagens e Corpos



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

A exposição, portanto, buscou através de imagens e corpos, a percepção ativa do visitante, de forma que este pudesse criar relações entre as fotografias, e, ainda, no evento de abertura, ocorreu a instalação de *[Ir]regulares*. Obra interativa realizada anteriormente em *Mutações Corporais*, na ocasião intitulada *Processos em Mutações*, ganha novo formato. *[Ir]regulares* deseja questionar a influência da imagem digital em uma busca para ser regular, para uma estética corporal em acordo. Desta forma, através dos artefatos tecnológicos a obra oportuniza o interator observar-se de forma fragmentada e problematiza as noções estéticas que envolvem imagem e corpo.

[Ir]regulares (2018/2019), portanto, ocasiona certa ampliação do corpo, borrando as fronteiras da imagem bidimensional. É por meio da interatividade tecnológica que a obra oferece lugar para criação de gestos, nos quais a partir da visualização da imagem cria-se um ambiente sonoro, no qual o modo de agir do interator pode manipular sons. Assim, um cubo metálico com inserções de espelho reflete o espaço em volta, e sua disposição em formato circular dialoga com os efeitos da obra digital trazendo outro aspecto de sua materialidade.

Figura 20 – Interação com a obra [Ir]regulares em #2 Entre Imagens e Corpos



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Discutir aspectos da ação corporal com o propósito de refletir questões simétricas da imagem está intrínseco a minha pesquisa poética no mestrado em Artes Visuais. Propor a assimetria, a desproporção é pensar a potencialidade e, segundo Simondon (2006), é nas irregularidades que encontramos a singularidade. O processo de concepção de *[Ir]regulares* emerge de pesquisas anteriores realizadas junto ao Labinter.

Nesta obra, alteramos o *software* utilizado anteriormente, e passamos a utilizar o *TouchDesigner*, gerando um efeito visual que causa certa deformação da imagem capturada via *kinect*, mas de maneira mais harmoniosa. Através das exposições realizadas foi possível compreender a necessidade desta mudança de *software*, desta forma, oportunizamos um diálogo mais efetivo entre corpo, movimento e som.

Através de um efeito chamado “olho de peixe” da imagem digital, que parece modificar seu formato bidimensional, propomos a interação do público. Em *[Ir]regulares*, o som utilizado na obra emerge da necessidade de dedicar mais enfoque ao corpo humano. Junto aos colaboradores do Labinter, pensamos quanto a ativação de músculos que o ato de respirar implica. Com estas linhas imagéticas, criamos o áudio via *AbletonLive*⁸. Tecnicamente, a obra resume-me na captura de dados dos movimentos via *kinect*, com isto, um espaço sonoro é produzido, no qual o interator

⁸ O *Live* é um software rápido, fluido e flexível para criação e performance de música. (ABLETON LIVE, 2020. Disponível em: <<https://www.ableton.com/en/live/what-is-live/>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

pode manipular o som e seus parâmetros, possibilitando, em determinadas posições do movimento corporal, acentuar algum aspecto do áudio.

Ao fazer estas descrições acima, transporto-me para Greiner e Katz (2005) autoras que discorrem quanto ao corpomídia, e entendem o corpo e tudo o que ocorre a nossa volta como algo em constante afecção, a fim de discorrer sobre o processo que resultou no uso do som de respiração na obra *[Ir]regulares*.

Em meio a produção desta pesquisa poética, sem abandonar minha fascinação por ficção científica, um dos filmes que assisti foi *IO*. Filme americano foi dirigido por Jonathan Helfert e lançado em janeiro de 2019. Em poucas palavras, trata-se de uma menina que vive no planeta Terra em 2030, na era pós-apocalíptica, a maioria dos seres humanos fugiu do planeta para escapar da atmosfera tóxica. Sam Waldem e outros poucos humanos permanecem na Terra. O desfecho do filme ocorre através da leitura de uma carta, onde Sam conta aos demais seres humanos como a Terra era linda. *IO* e a construção de suas belas cenas me fez pensar sobre a possibilidade de não conseguir respirar e de não sentir o ar fresco soprando em meu rosto. Inspirar e expirar, ações que realizamos simultaneamente em meio às nossas atividades do dia a dia, mas, será que observamos nosso estado de ser e estar no mundo? Nosso modo de respirar? Será que já nos questionamos sobre o porquê respiramos e o que fazemos para manter nosso corpo vivo? Nossos gestos e ações refletem o ambiente a nossa volta. É assim que ocorre a instalação interativa *[Ir]regulares*.

Para relacionar o som à proposta digital foi utilizado o *software TouchDesigner*, através dele, as ações das mãos reverberam som no espaço. Movimentos na vertical, cima e baixo, geram o som e alteram seu volume; gestos realizados horizontalmente, entre direita e esquerda, modulam o grave. Por consequência, quanto a ação corporal na vertical, mais claro é o som da respiração, e quanto mais próximo ao solo, mais grave ele torna-se, causando uma espécie de som instrospectivo. Entretanto, devido ao espaço disponível para a inserção das tecnologias, a projeção da imagem de *[Ir]regularidades* foi prejudicada, o que ocasionou uma mudança de atenção na percepção da obra, passando a ser mais auditiva. A instalação interativa devido aos cuidados na preservação dos equipamentos ocorreu apenas na abertura da exposição. Posteriormente, durante os dias da semana, permaneceu apenas o cubo espelhado que contempla o trabalho com bilhetes apontando questionamentos sobre o tema *O que te regula?*

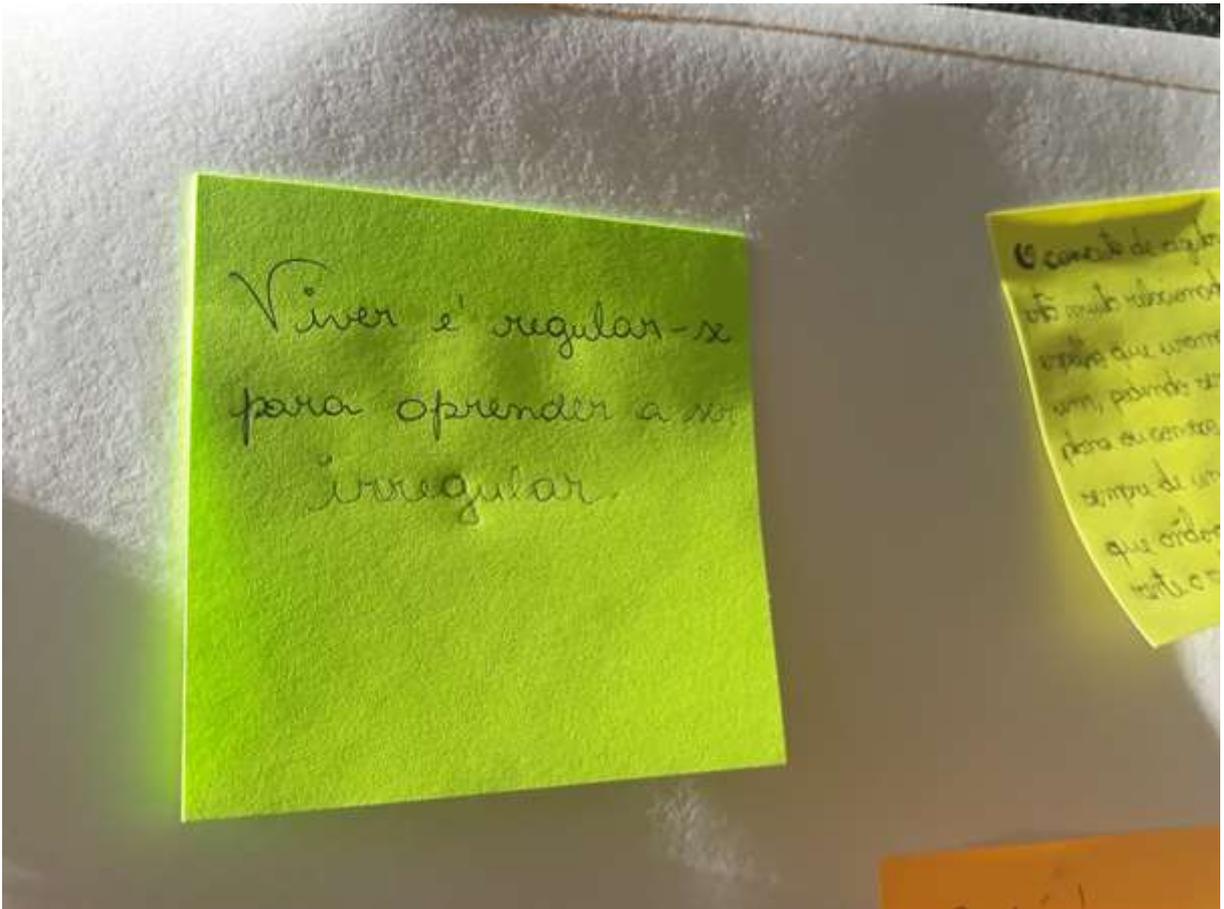
Figura 21 – Participação na exposição #2 Entre Imagens e Corpos



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

As questões “O que te regula?” e “Qual a tua irregularidade?” perpassaram as discussões em torno de *#2 Entre Imagens e Corpos*, e como uma forma de incentivar o interator a refletir sobre elas, foi oportunizado um espaço para compartilhar pensamentos e reflexões frente às obras.

Figura 22 – Recados do público



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Apoiando-me na interação do público, através dos bilhetes deixados na sala de exposição de #2 *Entre Imagens e Corpos*, tive vontade de explorar ainda mais este contato. Senti necessidade de colocar a obra interativa *[Ir]regulares* no espaço incomum à exposições de arte veio à tona.

Uma sala vazia do *Monet Plaza Shopping*, de Santa Maria, abrigou a exposição de fotografias e instalação interativa *Entre Imagens e Corpos #3⁹*, nos dias 26 e 27 de julho de 2019, totalizando 24 horas de contato dos interatores com Arte e Tecnologia. Rutielle Marques auxiliou na recepção e organização e a Mestra Alessandra Londero foi responsável pela curadoria.

⁹ Registro da exposição está disponível em: <<https://vimeo.com/391969274>>.

Figura 23 – Cartaz de Exposição Entre Imagens e Corpos #3



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Figura 24 – Interação na obra [Ir]regulares em Entre Imagens e Corpos #3



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

[Ir]regulares, em uma versão que busca mais diálogo entre o corpo digital e os objetos, contou com dois cubos espelhados, para dar outra materialidade ao tecnológico da instalação. O espaço possibilitou uma boa interação e a funcionalidade dos aparelhos tecnológicos envolvidos.

[Ir]regulares tornou o espaço do *shopping*, um local de encontro entre corpos físicos digitais que dialogavam em gestos, onde pude observar crianças interagindo juntas, uma ampliando o corpo da outra através do efeito digital da obra. A curiosidade técnica de algumas pessoas frente à instalação refletia a disparidade entre adultos e a aventura das crianças, que pouco se preocupavam com a tecnicidade da exposição. Adultos me perguntavam como “aquilo” funcionava, como os braços geravam som. Estas experiências potencializaram a reflexão sobre a mediação da exposição.

Quando questionada sobre as especificidades da obra, minha intenção era não entregar respostas prontas, mas inspirar as pessoas a moverem-se e a experimentem seus gestos. Com isto, coube a mim, também, refletir sobre o papel da mediação e o quanto uma mesma exposição pode ter percepções e experiências completamente diferentes de acordo com a mediação.

Os artistas ocasionalmente nomeiam terceiros para ajudar na apresentação de trabalhos interativos. Esses assistentes podem atuar como artistas, como no *Se Mi Sei Vicino* de Sonia Cillari, que envolve uma artista feminina como parceira de interação permanente. Os assistentes também costumam desempenhar um papel de mediador quando a entrada exigida do destinatário deve ser explicada, apoiada ou supervisionada e pode ser solicitada a distribuição de equipamentos. (KWASTEK, 2013, p. 94).

Conforme aponta Katja Kwastek (2013), o artista pode convidar assistentes para ajudarem na apresentação de trabalhos interativos. Em *Se Mi Sei Vicino*, de Sonia Cillari, a assistente é uma performer e realiza ação constituinte da obra, pois a artista é uma espécie de interface para interação do público. *Entre Imagens e Corpos #3* contou com a assistente Rutielle Marques, graduanda em Dança - Bacharelado na Universidade Federal de Santa Maria. Em alguns momentos, durante as 24 horas de exposição, precisei me ausentar deixando apenas a assistente responsável por recepcionar o público e, se necessário, realizar mediação. Com isto, notei que a forma com que as pessoas interagirão e experienciarão a obra, depende muito da mediação que receberão. Atentar a isso também é um cuidado especial que eu, como artista,

deveria ter. Muitas pessoas ao visitarem a exposição faziam perguntas técnicas, às quais a assistente respondia de forma técnica. Isto acarretava em uma mudança no gesto, no comportamento desse interator junto às obras. Pequenos detalhes, modos de agir, falar e apresentar a exposição fizeram-me ir ao encontro de Sandra Rey (2002), pois a realização da obra em artes deve apontar questionamentos. Mais do que impor respostas e conceitos, a arte levanta questões.

Outra obra interativa que também ocasionou interrogações e curiosidade do público foi *Dance With Me* (2019), resultado de meu estudo sobre o *software TouchDesigner*, junto às leituras sobre imagem de Gilbert Simondon (2013). Nesta investigação pude compreender que a percepção visual é resultado de um emaranhado de experiências sensoriais, perceptivas e cognitivas. Com isto, reconheço a necessidade de proporcionar um espaço, no qual era necessário o movimento corporal do público para poder ver um videoarte, era preciso movimentar-se. A ficha técnica com o título da obra dizia: “*Dance With Me*, um diálogo entre o corpo e o vídeo Tornar. Para ver, é preciso movimentar-se.” *Tornar* foi um trabalho audiovisual realizado em meu intercâmbio na Universidad Nacional de Asunción durante meu tempo de graduação, sua poética consistia nos movimentos e sensações capturadas pelas mãos. Na instalação interativa, a imagem do vídeo permanecia em negativo, quando o público aproximava-se frente à *webcam*, através do *software* utilizado, ocorria uma espécie de sombra que possibilitava observar o vídeo em sua cor real.

Desta forma, a imagem capturada em tempo real e a imagem virtual do vídeo dialogam em um jogo de movimentos que o interator propunha. Lúcia Santaella (2004) compreende que a ação do público na arte interativa demonstra o que lhe interessa, uma atitude de prontidão perceptiva e polissensorialidade,

É preciso se movimentar no ambiente, encontrar caminhos nessa floresta de signos e de rotas. Em suma: navegar é preciso. O usuário-operador tem de interagir com o que vê, através das escolhas daquilo que vê. Ele não pode simplesmente olhar para o que se apresenta na tela, sem agir. É essa interação que está implícita o verbo ‘navegar’ (SANTAELLA, 2004, p. 48).

Santaella (2004) escreve este trecho no auge da *WebArt*, navegar é preciso pois encontram-se dezenas de signos e de possibilidades, nos quais o interator precisa escolher o que vai ver, trata-se de aderir caminhos através do *mouse* do

computador. Na obra *Dance With Me*, é o próprio corpo do interator, através de seus gestos e ações, o meio de escolher caminhos e eleger o que ver.

Figura 25 – Interação na obra *Dance With Me*



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Entre Imagens e Corpos #3 oportunizou-me enxergar como diferentes públicos e espaços interferem na proposição das obras, e foi uma importante experiência em minha trajetória enquanto artista. Possibilitou-me, também, ver pessoas de diversas idades interagindo com seus movimentos junto às instalações. Também, pude notar certo “medo à obra de arte” em alguns momentos, pela parte exterior da exposição, ao observar pessoas que passavam em frente à sala e retorciam-se para enxergar o que havia lá dentro, mas não adentravam. Em uma perspectiva completamente diferente, também foi perceptível a magia e a disponibilidade principalmente pelas ações das crianças ao interagirem com a arte.

Considero pertinente destacar os fatores que envolvem a participação em espaços expositivos. Muitas pessoas ingressavam na exposição cativadas por crianças: a filha havia corrido para ver o que era aquele cubo cheio de espelhos e carregou o pai junto; o menino que parou na porta e assustado perguntou: “Precisa pagar pra entrar?”. A maioria das pessoas não ingressava na exposição espontaneamente, mas, através da mediação ou por alguma criança que a acompanhava. A partir destes acontecimentos, acredito ser importante refletir sobre a potência da Arte envolvendo diferentes pessoas, de diferentes classes sociais e diferentes faixas etárias para colocar questões pertinentes à sociedade e que necessitam de reflexão. Como por exemplo, a constante mutação, transformação que nossa imagem digital sofre a cada dia, através das redes sociais. Com esse propósito, decidi realizar uma nova exposição chamada *Inconstâncias do Gesto* (segue no item 2.4). Nela, através do processo criativo em uma produção audiovisual, pude transparecer de modo mais afetivo meus questionamentos poéticos.

2.3 A IMAGEM COMO DESCOBERTA DA ARTISTA

“A memória é questão fundamental nas complexidades que permeiam as pesquisas realizadas por artistas/criadores que examinam seus próprios processos” (LEÃO, 2016, p. 95).

Após a exposição *Mutações Corporais* e as três versões de *Entre Imagens e Corpos*, depois de observar a criação de gestos dos interatores no experimentar de seus corpos nas instalações interativas que havia realizado, emergiu a vontade de voltar a atenção ao meu processo de artista, relembrar os questionamentos que me instigam e observar meus movimentos corporais para deixar transparecer através deles minhas inquietações. Retornei aos experimentos interativos da pesquisa, recordei os gestos engessados em meu corpo de mulher, que propõe uma organização da roupa, do cabelo, uma normatização de como ser, andar e vestir. Lembrei-me do tempo de criança, quando me sentia estranha em alguns lugares pelo meu cabelo crespo e armado, pelas minhas pernas finas e brancas demais; das tentativas de parecer ‘normal’ ou de estar ‘adequada’ a determinado ambiente; às vezes, em que preferi esconder meu cabelo crespo e armado na adolescência, são as

memórias de que Lúcia Leão (2015) escreve. Minhas memórias transformaram-se em ação corpórea para a câmera, que resultou em um vídeo registro, um trabalho audiovisual para a instalação *Move With Me*.

Figura 26 – Gravação de *Move With Me*



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

O trabalho audiovisual¹⁰ possibilitou a experiência de estar comigo mesma, de dialogar com a minha imagem e esta é uma das proposições que almejo através das instalações interativas: do interator poder conectar consigo mesmo e criar gestos. Pensar a composição do vídeo é Segundo Suzana Kilpp (2010, p. 25),

uma técnica audiovisual dispersa, facilitada pela convergência digital, à qual poderíamos chamar de conectiva. O vídeo não só conecta pessoas *on line* e *off line* como é também cada vez mais resultado de montagens conectivas.

¹⁰ O audiovisual completo está disponível para visualização em: <<https://vimeo.com/391712458>>.

A autora Kilpp (2010) observa no audiovisual montagens conectivas, nesse sentido, minhas conexões foram construídas a partir de vivências das exposições anteriores, e também, pelas memórias corporais lembradas ao longo de minha formação enquanto artista.

Neste contexto, instigou-me observar como os trabalhos de Ivani Santana discutem, abordam o tema corpos sobre as dicotomias existentes nele e as dualidades entre real/virtual. Suas obras criam estímulos para uma observação diferente da usual, possibilitam uma performance no espaço mental; e faz-se, então, um jogo de posições e camadas de significados entre o corpo orgânico e o imagético. O espetáculo *Pele* foi realizado com direção de Ivani Santana, em 2002, no Teatro Castro Alves na Bahia. A obra transformou o ambiente do teatro, a partir de criações, em dança com mediação tecnológica. Sua poética partia de peles que separam, unem e transformam o corpo.

Figura 27 – Espetáculo *Pele* (2002)



Fonte: Andrea Vianna (2002).¹¹

¹¹ Disponível em: <<http://poeticastecnologicas.com.br/ivanisantana/portfolio-view/pele>>. Acesso em: 02 set. 2019.

O público foi recepcionado por uma tela de elástico, na qual eram projetadas cenas de dançarinos em espaços da cidade, esses, por sua vez, propunham intervenções para mudar, dialogar com o contexto local. Segundo Santana (2006, p. 135), “o conceito da obra consistia justamente em verificar qual resposta era dada pelo sistema diante de uma interferência sofrida [...]”. Percebo na obra de Ivani Santana uma participação ativa do público, pois ele é responsável pela manipulação e modificação do cenário. Apesar de não contar com participação por interatividade tecnológica com sensores, a contribuição de Ivani Santana à concepção da minha pesquisa poética está na proposição de movimento que ela promove ao público, modificando a ação habitual de pessoas que vão ao teatro para assistir um espetáculo de dança. A tecnologia colabora no processo de aproximação entre obra e público, colocando-o, também, como agente colaborador. Ao ultrapassar as ações habituais do público no espaço artístico, Ivani Santana instiga minhas estratégias de interação na pesquisa poética.

Neste momento da pesquisa, acrescenta-se o interesse em comunicar através de gestos e observar a mim mesma através do audiovisual,

O audiovisual é entendido, no mais das vezes e no máximo, como meio de comunicação que utiliza som e imagem na transmissão de mensagens [...], Ou ainda, como vídeo, que tem várias acepções: técnica de reprodução eletrônica de imagens em movimento[...] (KILPP, 2010, p. 24).

O áudio foi composto a partir dos bilhetes, recados do público deixados na exposição #2 *Entre Imagens e Corpos*. Com o uso de meu celular, gravei estas falas, e estas sofreram efeitos de modulação do áudio através de um *software*, no qual manuseei a regularidade do som. A relação dos gestos das mãos está presente neste trabalho audiovisual e, também, nas instalações interativas apresentadas anteriormente neste capítulo, onde a ação das mãos permitia a interatividade das obras.

A criação dos movimentos para o vídeo foi inspirada em reflexões sobre pensamentos, formas, imagens e lembranças configuradas em meu corpo de mulher através dos gestos de minhas mãos. Portanto, a ação das mãos está além do uso habitual de manipular objetos, mas compreende-as, também, como metáforas poéticas.

Es un gesto dominador e imperialista, que niega el mundo de los objetos. Pero en dicho gesto no hay nada de falso en sentido ético. Apunta contra el mundo de los objetos, y ese mundo no tiene valor alguno. Sólo a través del gesto de hacer se convierte en <<valioso>> ese mundo. Y son las manos las que imprimen valores al mundo en cuestión. (FLUSSER, 1996, p. 65).

São mãos que se tornam livres e ao mesmo tempo precisas em sua intenção de interação junto a obra e com isto, rompem com a sua função básica de manipular, agarrar, pegar, mas, torna-se livre para ser poética, e alcançar certa subjetividade. Meus gestos foram inspirados nas lembranças de movimentos que eu realizava durante a infância e adolescência, quando alguém falava algo ou me olhava de determinada forma e me fazia sentir vergonha da minha própria imagem, ou intimidada pelo meu próprio corpo.

Restaurei meu comportamento baseado em minhas lembranças das vezes em que meus gestos eram engessados pelo medo, o medo de estar em desacordo com o que as pessoas esperavam de mim. Atos como manipular o cabelo e esconder o corpo foram remodelados, repetidos, vividos, através da ação para a câmera.

Figura 28 – Processo de criação do audiovisual



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Os gestos consistiam em tocar minha pele, passar as mãos sobre meu rosto procurando alguma deformidade – esse olhar era possibilitado através do uso de espelho de aumento. O pente que passava em meu cabelo, desembaraçava minhas memórias, as brigas da minha mãe ao querer deixar meu cabelo “arrumado” (arrumado significava a não estar crespo, nem muito armado). A ação gestual de me cobrir com um casaco, não cobre as marcas do desconforto ao tomar um ônibus, e receber olhares intimidadores. Irregularidades, inconstâncias do gesto me inspiraram para o próximo passo da pesquisa.

A criação deste audiovisual foi a primeira etapa para, posteriormente, tornar-se interativo, para então, o interator poder refletir e dialogar junto aos meus movimentos, e, assim, promover a conexão com outros, conforme as questões de Kilpp (2010, p. 34),

o que acontece quando o estágio da técnica permite a prática e a disseminação de tal olhar obtuso? Acontece que, teórica e imagetivamente, chegamos ao que resta disso tudo: a conexão com outros – tão ou mais/menos infelizes que nós imaginamos não haver hierarquias entre nós. Imaginamos haver apenas nós e *links*.

Através do audiovisual, foi possível ultrapassar as limitações da técnica, não importando o uso de câmera profissional, tampouco o uso de *softwares* avançados para a edição. Mas, através desta linguagem, propor conexões além da memória e das questões culturais entre artista, obra e público.

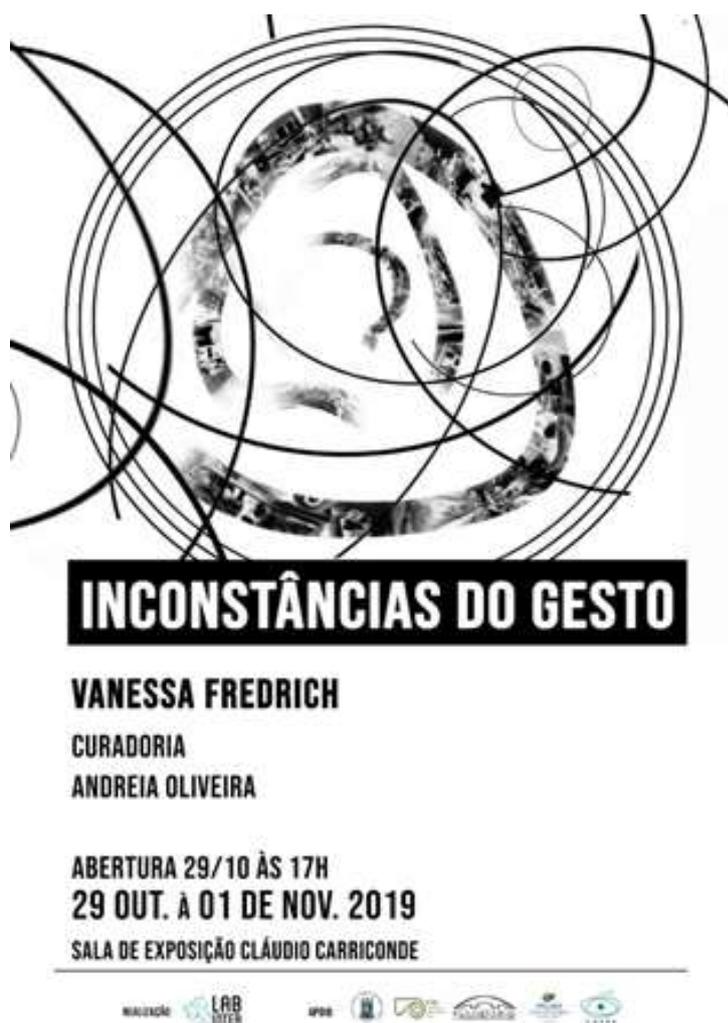
2.4 A CONFLUÊNCIA ARTISTA-OBRA-PÚBLICO

“É nessa borda, entre procedimentos diversos transpassados por significações em formação e deslocamentos, que se instaura a pesquisa.”
(REY, 2002, p. 126)

Sandra Rey (2002) sugere que nos procedimentos práticos da produção de arte, os conceitos passam por um ciclo: são estudados a partir da prática, testados pela teoria, estudados e voltam a ser experimentados pela prática; em concordância a este ciclo, ocorreu esta pesquisa poética. A partir de minhas práticas individuais em experimentações junto ao Labinter, pude construir a poética e os conceitos

operacionais. Posteriormente, estes foram experienciados nas exposições apresentadas no tópico 2.2 para, então, serem novamente estudados. Este ciclo é desenvolvido entre significações, formações e deslocamentos. Acredito que todas as obras e exposições realizadas ao longo da pesquisa, de alguma forma, proporcionaram diálogos entre artista, obra e público, mas foi em *Inconstâncias do Gesto*¹² que pude perceber e envolver-me com a potencialidade que existe no diálogo entre eles. Trata-se, portanto, do quarto momento da pesquisa.

Figura 29 – Cartaz da Exposição Inconstâncias do gesto



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

¹² Vídeo registro disponível em: <<https://vimeo.com/387854968>>.

Após vivências e aprendizados provenientes das exposições anteriores, *Inconstâncias do Gesto* promove uma reinvenção das obras. Sua organização possibilitou diferentes maneiras de ver as obras e mover-se no espaço. No corredor que iniciava a exposição, encontrava-se uma estrutura de três cubos espelhados intitulada *Irregulares ao Cubo* (Figura 30); a partir dela, o espaço desdobrava-se e permitia ao público, fazer a escolha de qual obra ver primeiro. À esquerda de quem entrava na exposição, havia a instalação interativa *Move with me* e, à direita, estava a *[Ir]regulares*.

Irregulares ao Cubo é composta por três cubos espelhados com pequenos espelhos de aumento. Esta obra surge pela observação das exposições anteriormente realizadas, quando ao perceber a potência do ver que estes cubos por si só precisavam de um maior espaço para interação, além de contar como parte da instalação *[Ir]regulares*.

Figura 30 – Irregulares ao cubo



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

O poema de Clarice Lispector¹³ relaciona bem a intenção desta obra, pois, afinal,

O que é um espelho? Como a bola de cristal dos videntes, ele me arrasta para o vazio que no vidente é o seu campo de meditação, e em mim o campo de silêncios e silêncios. - Esse vazio cristalizado que tem dentro de si espaço para se ir para sempre em frente sem parar: pois espelho é o espaço mais fundo que existe. - E é coisa mágica: quem tem um pedaço quebrado já poderia ir com ele meditar no deserto. De onde também voltaria vazio, iluminado e translúcido, e com o mesmo silêncio vibrante de um espelho[...]

É este espaço invisível, que ultrapassa as barreiras físicas que *Irregulares ao Cubo* quer proporcionar. É o enxergar além do que se vê. É o momento de apreciação, reflexão de si, o encontro com o espelho quer na verdade, oportunizar o encontro de si. *Irregulares ao cubo* consistiu em um espaço analógico para contemplar-se sob diversos ângulos e, para tanto, o público realizava movimentos de flexão de tronco, ajoelhava-se e encurvava-se a fim de ver-se sob os olhares que a disposição da obra permitia.

À esquerda de *Irregulares ao Cubo*, o público deparava-se com algumas questões como: “O que te regula?”, “Qual a tua inconstância?”, “Já te sentiu irregular”? Essas perguntas perpassam o espaço da obra interativa *Move With Me*, na qual o interator pôde observar-se através e em diálogo com o audiovisual, que fazia parte da instalação. A obra era constituída por uma projeção de vídeo e, ao centro do espaço, havia um cubo preto com espelho pequeno de aumento e uma webcam que possibilitava a interação no vídeo. O audiovisual foi especialmente criado para esta instalação, como mencionado no subcapítulo anterior, e traz questionamentos em áudio, composto com os recados deixados pelo público na exposição que o precede, *Entre Imagens e Corpos #2* (Figura 22).

Porém, *Move With Me* atuou de maneiras distintas. No primeiro dia, havia apenas uma projeção que constava da exibição do vídeo e a imagem do interator era capturada com efeito visual em negativo sobrepondo o audiovisual (Figura 31).

¹³ <https://claricelispector.blogspot.com/2008/02/os-espelhos.html>

Figura 31 – Move With Me



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Este efeito da imagem do interator estar em negativo possibilitava certa magia da exposição, possibilitava ao público ver sua imagem sofrendo efeito visual. Além disso, o audiovisual projetado ganhava novas cores e formatos através da interação.

Em outro momento, a instalação funcionou com paredes frente a frente e o cubo preto com a *webcam* ao centro. Em um lado do espaço da instalação, estava projetado o vídeo como ele é, sem os efeitos do *software* e sem a interferência da interação do público. O vídeo, sem a interação do público, mostrava-se como é inicialmente. A relação de gestos criados por mim, que refletem as amarras que envolvem meu corpo, os gestos de pentear, de arrumar-se frente a alguma regularidade que me foi imposta. De outro lado, estava projetado o vídeo com sobreposição ocasionada pela interatividade do visitante. Assim, possibilitando aos interatores ver o vídeo em sua imagem original e também interagir de uma maneira a dialogar melhor com minhas ações de pentear, esconder-se, contidos no audiovisual.

Figura 32 – Move With Me projetado em uma das paredes, sem efeitos de interação



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Figura 33 – Move With Me projetado na outra parede, com efeitos de interação



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Em um terceiro momento, a obra ocorria com a projeção em duas paredes com a mesma imagem: o vídeo sobreposto com os efeitos da interação. Estas diferentes formas de composição da obra foram importantes por oportunizar novos espaços interativos a cada dia, pois um mesmo interator poderia visitar a exposição todos os dias e teria oportunidades diferentes de experimentação.

Move With Me permite o olhar-se, o questionar-se ao interagir consigo mesmo, encontrar inconstâncias do gesto. A observação de imagens é lançada para além da contemplação visual, ela dialoga com ações corporais. O vídeo interativo proporciona um momento do interator consigo mesmo, e também, uma relação criativa com os gestos da artista. Acredito que esta exposição possibilitou maior diálogo poético entre obra, público e artista. Estive presente através do trabalho audiovisual, pela ação corporal reproduzida pela máquina que, segundo Schechner (2006, sp),

Pode ser que um filme ou uma peça de arte performática digitalizada sejam as mesmas em cada exibição. Porém, o contexto de cada recepção faz com que cada ocasião seja diferente. Mesmo que cada “coisa” seja exatamente a mesma, cada evento em que a “coisa” participa é diferente.

O vídeo *Move With Me* era reproduzido em *looping*, mas a cada nova interação ganhava novo significado, tornava-se diferente. Algumas pessoas agarravam o espelho e tentavam imitar meus movimentos no vídeo, o que me parecia interessante, porque ao pegar o espelho, o interator estaria enxergando-se mais de perto, e isso, por vezes, desenvolvia situações inusitadas, como as risadas que surgiam em meio à interação e, até mesmo, alguns interatores ao observarem-se com o rosto em aumento aproveitavam a oportunidade para extrair alguma espinha, ou ajustar alguma deformidade do rosto. Outros tentavam encontrar-se na projeção da imagem, ver e entender onde estava seu corpo sobreposto ao vídeo.

Figura 34 – Move With Me



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Segundo Lucia Santaella (2004), as produções de videoinstalações promovem ações do interator, oportunizando um espaço poético de reflexão, pois

Se o vídeo, por si mesmo, é uma problematização implícita ou explícita do corpo, nas videoinstalações que adentraram as décadas de 80, 90, perdurando até hoje, é o corpo do observador que é chamado ao diálogo participativo com as dimensões de corporeidade com que as imagens videográficas lidam. Prevendo e contando com movimentos do corpo do observador, as videoinstalações criam peculiares coreografias dos corpos eletrônicos com os corpos presenciais dos observadores que vão compondo a obra na medida em que transitam através de seus ambientes. (SANTAELLA, 2004, p. 71)

Ao longo dos dias de exposição, foi notório este belo encontro de peculiares composições gestuais de corpos eletrônicos com corpos presenciais, que transitaram por suas inconstâncias de gesto. Como artista, como dançarina, como ser humano curioso que sou ao observar os visitantes da exposição ficava imaginando e questionando, a mim mesma, o que faria aquelas pessoas, de diferentes idades e situações sociais, realizarem seus gestos de determinada maneira frente às instalações.

Como descobrir, através do comportamento visível que o usuário exibe diante da tela, aquilo que não está visível, isto é, os mecanismos cognitivos e perceptivos que guiam, à maneira de um sonar, as escolhas instantâneas que esse usuário é capaz de fazer diante das enxurradas de signos das telas do computador, escolhas que o levam a encontrar caminhos que são só dele, no emaranhado de ligações oblíquas internas e de nexos remissivos [...] (SANTAELLA, 2004, p. 36).

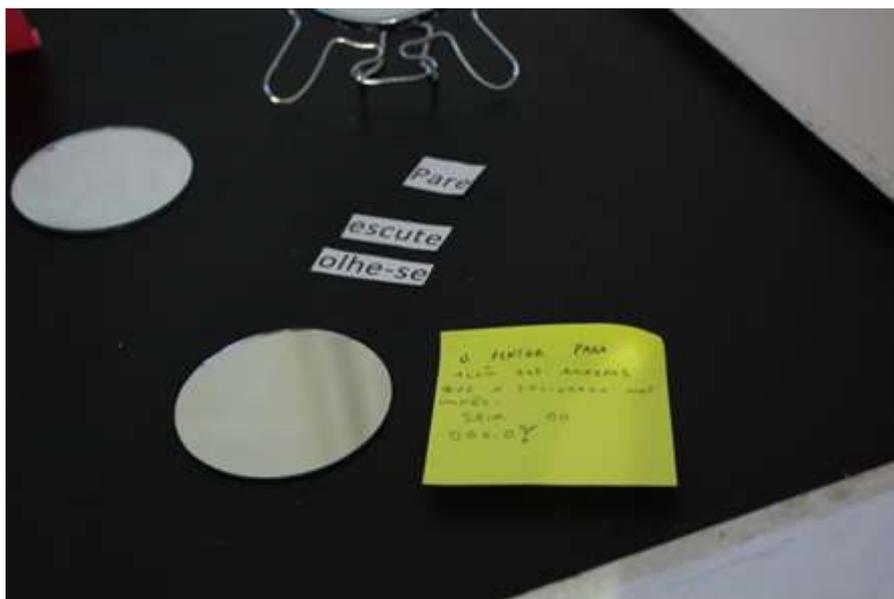
A hesitação que perdura é esta observada por Lucia Santaella (2004), de como descobrir, através do visível, o que está invisível aos olhos. Como fazer aflorar, através da arte, questionamentos necessários a um pensamento sensível e crítico. Ao levar em consideração estas questões, acredito que *Inconstâncias do gesto* foi uma exposição que buscou trazer à tona fragmentações, ampliações, dimensões do corpo físico e também emocional. Através de instalações interativas, de um cubo de espelhos e de questionamentos colocados ao público, a exposição buscou o encontro de imagens para ativar a criação gestual.

Figura 35 – Move With Me com interação (efeito sombra do público)



Fonte: Camila Vermelho (2019).

Figura 36 – Questões em exposição e diálogo



Fonte: Camila Vermelho (2019).

Sobre inconstâncias, insegurança e gestos que nos regulam, Douglas Matheus, estudante do curso de Educação Física – Licenciatura da UFSM, concedeu um relato ao final de sua experiência em Inconstâncias do Gesto:

Quando eu cheguei e olhei pra essa imagem me remeteu muito a pensar no corpo feminino como ele é preso em um sentido ou em padrão, entendeu? E cada gesto, cada movimento percorre a tu parar e perceber o quanto as mulheres tentam se encaixar em um padrão que talvez elas não queiram, mas elas têm que se encaixar naquele padrão porque a sociedade as impõe e o quanto essa busca é uma coisa atormentadora diferente do nosso outro espaço onde a gente fica livre pra perceber o nosso corpo e sentir o nosso corpo livre.

Seu depoimento me afetou profundamente, pois nele pude perceber, com maior clareza a potência de minhas questões poéticas relativas às irregularidades corporais através da interação com a obra. Isto traz combustível para fundamentar reflexões e diálogos que surgem através deste minucioso trabalho de propor movimento e ação corporal, seja através de vídeo, instalação interativa ou ainda através de cubos espelhados. Os próximos capítulos, portanto, tratam de aprofundar os conceitos operacionais que circulam esta pesquisa e que auxiliam nas proposições poéticas interativas.

3 INTERATIVIDADE NA ARTE E TECNOLOGIA

Nos próximos capítulos, desenvolvo dois conceitos operacionais que estão envolvidos em minha pesquisa poética: interatividade e imagem. Gostaria de aproveitar esta introdução para ressaltar alguns aspectos da pesquisa em Arte, apontados por Sandra Rey (2002). Considero-os muito importantes e os cito a fim de que sejam compreendidos como norte para o desenvolvimento do presente estudo: a pesquisa em Arte não desintegra fundamentos conceituais e procedimentos práticos. Mesmo na pesquisa científica, devemos entender a prática enquanto constituinte dos fundamentos conceituais. Segundo Rey (2002), o método da escrita em Artes Visuais deve compreender e abranger esta relação prática-teórica, teórico-prática. Nesse sentido, no capítulo anterior, apresentei uma linha do tempo dos processos da poética. Ressalto, ainda, que, ao longo de todos os momentos da pesquisa, ocorreram, de forma conjunta, os estudos prático-teóricos, teórico-práticos. Agora, apresento o conceito de interatividade, ferramenta essencial ao estudo e aprimoramento da poética.

3.1 DIÁLOGOS ENTRE INTERATOR E OBRA

O modo com que a obra de arte pode promover a interatividade, convidando o público a intervir, é diversa. Neste subcapítulo, tenho como objetivo apresentar algumas produções em Arte e Tecnologia, nas quais observo certa proximidade com aspectos de minha pesquisa. Considero o interesse em trabalhar com Arte Interativa decorrente de minha formação interdisciplinar e dos projetos que participei ao longo dos estudos em Dança e Tecnologia. O que me move neste campo é a possibilidade da efetiva participação do espectador; de criarmos diálogos poéticos, onde a ação do público modifica diretamente a obra e possibilita instigá-lo a mover-se e dialogar poeticamente. A ação dos interatores me afeta a partir da modificação da obra e, assim, afeta os processos criativos que decorrerão. Na tradição clássica da Arte, esse tipo de relação não seria possível, pois sua função estava concentrada no papel do artista, uma vez que

A obra de Arte é tradicionalmente vista como uma criação individual que expressa uma ideia “de forma sensual” (HENGEL). Definições mais recentes levam em consideração as críticas do século XX à concepção tradicional da obra de arte como sendo baseada na originalidade, criação pela própria mão do artista e representatividade, e agora definem a obra de arte como “qualquer coisa que seja executada ou escolhida no contexto do discurso da arte” (KWASTEK, 2013, p. 44).

Portanto, a arte, desde o século XX, passa por transformações conceituais, a função de autor, artista e público podem ser transpassadas pela participação pela interatividade. Assim, a experiência estética tem promovido modificações básicas nas formas de contemplação. Segundo Katja Kwastek (2013), a Arte Interativa mexe com aspectos físicos da obra e pré-determina uma ação física do espectador, podendo alterar as relações de distância e espaço. Conforme Kwastek (2013), o termo interação foi discutido anteriormente por outras áreas do conhecimento como comunicação e filosofia. Assim, segundo a autora, “em 1901, o Dicionário de Filosofia e Psicologia definiu interação como a relação entre duas coisas ou sistemas relativamente independentes que avançam, dificultam, limitam ou afetam um ao outro. (KWASTEK, 2013, p. 4).

A interação e seus efeitos têm sido discutidos em congressos, seminários e exposições, bem como, aprimorada por diversos autores. Para Kwastek (2013), o conceito de interatividade no vocabulário digital requer do visualizador engajamento com algum tipo de atividade da percepção mental, e suas definições são mensuradas nos conceitos sociais de interação baseados nas relações face a face da comunicação.

Segundo Julio Plaza (1990), por meados da década de 1950, artistas começam a apresentar uma preocupação quanto à receptividade da obra e passam a promover a abertura à percepção. Há um enfoque na abertura de primeiro grau da obra, a qual tem relação com a noção de Obra Aberta, segundo Eco (1965, apud Plaza, 1990, p. 11) “uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante.” A obra de arte, portanto, tem sua concepção a partir da poética do artista, mas, pode ser múltipla em significados, pois cada público irá interpretá-la de uma forma distinta. Artistas inspirados nesta proposição de abertura à percepção e da possibilidade de participação do público, criam, algumas décadas à frente, “ambientes artísticos acrescidos da participação do espectador contribuem para o

desaparecimento e desmaterialização da obra de arte substituída pela situação perceptiva: a percepção como re-criação” (PLAZA, 1990, p. 14).

Estes ambientes propunham a interação do público, o diálogo com o artista, performer ou com os objetos dispositivos, nota-se a existência da co-criação, recriação da obra a cada nova intervenção. Caracterizam-se como aberturas de segundo grau, as obras de John Cage na Música, e de Ligia Clark e Helio Oiticica nas Artes Visuais. Através desta possibilidade de participação do público ocasionada pela criação de ambientes, é possível imaginar o que viria acontecer a partir das instalações interativas, pois, “nos ambientes, é o corpo do espectador e não somente seu olhar que se inscreve na obra. Na instalação, não é importante o objeto artístico clássico, fechado em si mesmo, mas a confrontação dramática do ambiente com o espectador” (PLAZA, 1990, p. 14).

Na Arte Interativa, a obra é o acontecimento, a experiência, ela não está apenas no objeto, no material exposto, mas torna-se praticamente inexistente se não houver a participação do público. Para uma melhor compreensão destas relações da tecnologia do século XX e XXI, Julio Plaza (1990) percebe a necessidade de uma linha de raciocínio sobre os modos de inclusão do espectador na obra de arte e classifica os graus de abertura à participação na relação autor-obra-recepção. Portanto, o primeiro grau seria a obra aberta, aberta à percepção; o segundo grau seria a arte participativa, de manipulação física de objetos; e a abertura de terceiro grau é promovida pela interatividade tecnológica, é através dela que o corpo do interator pode ser inserido e alterar a obra de arte, o público passa a ser co-criador e não apenas um apreciador visual.

Conforme Plaza (1990), o público pode interagir com as obras de diversas maneiras, pois a interação é um tipo de participação. Entretanto, a arte interativa tem uma particularidade: “[...] a questão das interfaces técnicas com a noção de programa” (PLAZA, 1990, p. 35). Neste sentido, a interface técnica interativa que optei por utilizar em minha pesquisa foi o *kinect*¹⁴.

¹⁴ O *kinect* é um equipamento utilizado para jogos *Xbox 360*, lançado em 2010 pela Microsoft. Conta com sensor infravermelho que possibilita reconhecer pontos do corpo, uma câmera RGB, um motor de inclinação e uma série de quatro microfones. Nas artes, o *kinect* é uma das principais formas de interfaces encontradas.

Figura 37 – *Kinect* no suporte espelhado na exposição *Inconstâncias do gesto*



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

As interfaces técnicas, segundo Giannetti (1961), constituem-se como um elemento característico de obras interativas, sendo possível considerá-las como mediadoras, sistemas entre obra e interator, e ainda,

[...] desempenham um papel semelhante ao dos “meios” que os seres humanos necessitam para comunicar e facilitam o acoplamento de diferentes sistemas. Nesse processo, trata-se tanto de buscar a redução da distância e do tempo de comunicação como de alcançar a otimização do tempo de reação e da flexibilidade da inter-relação. (GIANNETTI, 1961, p. 118).

É possível observar no capítulo anterior, no qual foram apresentadas as exposições realizadas ao longo da pesquisa, que, através da interface técnica, o corpo do interator ganha espaço na obra. É pela possibilidade de contato direto entre obra e público que a Arte Interativa me instiga a criar novas proposições. A interface técnica promove borrar a fronteira entre artista, obra e público, além de observar a diversidade de gestos e ações que surgem pelas propostas poéticas.

Figura 38 – Interface em Entre Imagens e Corpos #3



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Pode-se observar nas figuras 37 e 38, que a interface técnica utilizada é a mesma, o que foi alterado foi o modo de colocação dela. Na exposição *Entre Imagens e Corpos #3* (Figura 38), a interface técnica da obra *[Ir]regulares* encontrava-se sobre um cubo de espelhos, o que possibilitou uma maior atenção para a interação digital, além de instigar o público a encurvar-se e abaixar-se para poder observar o que de fato havia naqueles espelhos e, então, poder ver a interface.

Na Arte Interativa, o artista deixa de centralizar a produção da obra; interator e máquina passam a atuar na medida em que a máquina processa dados e transmite-os, o público torna-se coautor ou co-criador e as obras são suscetíveis às múltiplas possibilidades. As maneiras de relações entre obra-artista-interator são apresentadas por Plaza (1990, p. 10):

Participação ativa (exemplo, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo receptor), participação perceptiva (arte cinética) e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e o sistema inteligente.

Julio Plaza (1990) entende que na interatividade há uma relação dialógica entre o interator e o sistema composto pelo *software* e interface utilizada. Conforme Couchot (2003), é preciso compreender que é prevista, por um lado, a programação e, por outro lado, a aleatoriedade da interação. Em minhas proposições, este foi um desafio. No processo de concepção, foi necessário o uso de *softwares*, estudo de algoritmos, envolvimento com programação, edição, entre outros. Era preciso observar e analisar os efeitos, para que as obras não ficassem engessadas mediante à programação, e compreender a necessidade da imprevisibilidade, da subjetividade que a poética propõe.

Para Andréia Oliveira (2015), as potências da Arte Interativa podem ser compreendidas como um modo de afecção, uma vez que é uma arte de ação que envolve e altera as relações possíveis entre interator e obra.

A interatividade deve ser um efeito imanente à experiência, uma relação quantitativa das intensidades entre espectador, obra e meio associado e uma percepção qualitativa das tecnicidades da obra. Como a interatividade resulta de uma ressonância interna do sistema obra-humano-meio, ela não pode ser determinada *a priori* como e quanto vai se dar. A interatividade emerge a partir dos graus de intensidade da relação entre corpo e meio. (OLIVEIRA, 2015, p. 171).

Conforme Oliveira (2015), na interatividade há graus de intensidade distintos na relação entre interator, obra e meio. Entretanto, o modo com que a interação irá ocorrer não pode ser estabelecida de modo a engessar as possibilidades do público; ela deve ser entendida como as ações decorrentes da relação obra e interator, como um conjunto de ações. O espaço no qual se estabelece a obra é ativo através das interfaces que englobam a relação humano-máquina, e estas atuam de forma efetiva e podem deslocar o interator para ambientes imagéticos, para outras esferas de simulação. Neste sentido, Oliveira (2015, p. 181) observa que “um dos aspectos da arte interativa é uma inovação na visão e na percepção multissensorial [...]”. As obras podem proporcionar mudanças de um plano predominantemente visual e proporcionar sensações múltiplas ao interator.

A interatividade pode aparecer em ambientes interativos, responsivos, inteligentes, repletos de dados, que conectam humanos e não-humanos em sistemas híbridos. Em ambientes interativos, a tecnologia pode ser compreendida como um disparador de potencialidades à própria experiência imagética. Propomos que a

imagem somente ocorra em uma cadeia associativa que integra realidades multifacetadas, híbridas e tecnológicas. (OLIVEIRA, 2015).

A partir do interesse em trabalhar as possibilidades na criação de gestos a partir da percepção de imagem e som, conforme apresentado anteriormente, uma das ações poéticas da pesquisa consistiu em um laboratório de criação com membros do Labinter. Neles, pensávamos a observação da imagem do corpo em uma desconfiguração de modo interativo. Através do uso do *kinect*, *software* de programação *Processing* e, posteriormente, com o *software TouchDesigner*, junto ao efeito da projeção, eu experimentava movimentos e ações corporais que possibilitassem a visualização de meu corpo de modo distinto ao do meu corpo físico. Este modo distinto de observar minha imagem foi proposto através da marcação de ponto de aumento em minhas mãos, elas funcionavam como uma lupa, que permitia aplicar efeito de *zoom* onde percorressem. Aliado a isto, através do uso de *software*, foi possível demarcar pontos de movimentos das mãos, a cada vez que ela alcançava determinado grau de movimento acionava um som como o toque de um sino.

Assim sendo, os laboratórios, grupos de estudo, diálogos e encontros com membros do Labinter auxiliavam a pensar sobre o modo com que a obra promoveria a interatividade.

Figura 39 – Experimentos



Fonte: Fábio Almeida (2018).

Estas experiências possibilitaram observar a imagem como agente provocador de ações corporais, que ganham forma a partir do contato entre obra e interator, proporcionado pela Arte Interativa.

3.2 O CONTEXTO DA ARTE INTERATIVA

O desenvolvimento da microinformática tornou diversas as relações entre imagem e interatividade. Por isso, ele tornou-se um objeto de pesquisa, sofrendo mudanças ao longo dos anos, tanto em aspectos tecnológicos quanto nos modos relacionais e estéticos. A indústria informática ‘nasce’ nos anos de 1950, mas são seus avanços nos anos de 1960 que geram a criação da cibernética e, desde os anos de 1970 até a atualidade, tem ampliado sua relevância à compreensão da arte e seus processos interativos. Uma trajetória que reúne ciência, informação e comunicação, perpassando as produções em Arte e Tecnologia, bem como outras áreas do conhecimento. Para Edmond Couchot (2003), foi nos anos de 1970 que as relações de interatividade começaram a ser percebidas, afirmando que “[...] uma nova técnica aparece em torno dos anos 70, a informática gráfica interativa (*interactive computer graphics*) que, combinando a tela de vídeo com o computador, permite visualizar os processos internos das calculadoras” (2003, p. 160, grifo nosso).

O fato apontado por Couchot (2003) aborda implicitamente um efeito importante: a modificação da relação humana e máquina. Couchot (2003) aponta para a produção de imagens digitais a partir de imagens preexistentes ou a partir de imagens de síntese, as quais são fabricadas a partir da combinação de algoritmos, ou seja, a imagem de síntese é uma imagem criada pelo computador que não há necessariamente ligação com a representação de uma imagem exterior. Desta forma, “a imagem que aparece sobre a tela não possui mais, tecnicamente, nenhuma relação direta com qualquer realidade preexistente” (COUCHOT, 2003, p. 163). Ela é outra imagem do real, ela pode ser considerada uma potência do real.

Os estudos de Edmond Couchot (2003) sobre a imagem digital computadorizada e hibridizada centram-se em: imagem digital, simulação da imagem, modos dialógicos e interatividade. A imagem digital possui uma variedade de aspectos, dentre elas existem três tipos de imagem digital: as de síntese, as

compostas por imagens preexistentes e as compostas que relacionam estas duas últimas.

A imagem digital desempenha um tempo ucrônico, sobretudo na imagem digital de síntese. O tempo ucrônico não substitui nem passado, nem presente, ele “pode ser” aberto a possibilidades e eventualidades. Essa eventualidade tem relação com o tempo do interator no momento em que observa e interage com a imagem, e com o tempo do engendramento da imagem pelo cálculo, que tem relação com a rapidez de processamento das interfaces, como mencionado anteriormente.

Milton Sogabe (2008) aponta três momentos das transformações no espaço das instalações interativas a partir dos seus elementos: objeto, imagem e público. A partir dos anos 70, o espaço aparece fechado com objetos e o público vivencia experiências sensoriais. Por causa do vídeo, o espaço passa a ser uma sala escura com imagens projetadas ou em monitores; e na arte computacional, são espaços quase vazios, tendo imagens projetadas nas paredes e a presença do público que as modifica. Mesmo antes dos anos 70, encontram-se obras que trabalham com estes elementos da instalação, tais como: a Primeira Exposição Dada, em Berlim (1920) que contava com a instalação de objetos constituídos com o propósito de fazer uma crítica a sociedade e a política da atualidade da época; a Exposição Internacional do Surrealismo (1938) onde a forma organizacional do espaço das obras obedecia uma certa teatralidade¹⁵; e, dentre outras, a *Tropicália* de Hélio Oiticica (1967)¹⁶, um jardim com pássaros e plantas vivos, além de poemas. Ao escrever sobre a arte e interatividade, Plaza (1990) menciona Edmond Couchot ao falar da transformação e inovação na arte, proposta pela tecnologia, que faz surgir uma arte visual nova, numérica, que resultará em uma cultura da união das diferenças, não somente estéticas e éticas, mas também antropológicas e sociológicas, que questionará as diferenças culturais e sociais¹⁷.

¹⁵ PRUDENTE, Aline Barbosa da Cruz. A Exposição Internacional Surrealista de 1938 e o diálogo do Surrealismo com a moda, In Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26o, 2017, Campinas. Anais do 26o Encontro da Anpap. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, p.545-559, 2017.

¹⁶ JUNIOR, Gonçalo. A Tropicália, segundo Hélio Oiticica. FEVEREIRO DE 2008. PESQUISA FAPESP p. 144, 2008.

¹⁷ FREDRICH, Vanessa Elicker; OLIVEIRA, Andreia Machado. Arte, imagens digitais e interatividade, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. *Anais [...] Goiânia*: Universidade Federal de Goiás, p. 2478-2490, 2019.

Segundo Couchot (2003), existe a interatividade numérica, que ocorre quando há uma linguagem de programação entre máquina e seu usuário. Outro tipo de interatividade é a endógena – “interatividade entre os objetos numéricos que estão na fonte da imagem” (COUCHOT, 2003, p. 167). A obra *Enjoy your DNA* (2013), de Peter Weibel (artista que, nos anos de 1980, já desenvolvia estudos sobre fontes numéricas e percepções cinestésicas), é exemplo de criação deste tipo de interação. A obra é desenvolvida por meio de programação de imagens numéricas em hibridações sinestésicas que interagem em sua fonte a partir da percepção e captação do som.

Dessa forma, segundo Oliveira (2010), as experiências que ocorrem na arte interativa digital não devem visar uma investigação sobre o desenvolvimento de tecnologias de ponta. Mas sim, observar os modos de uso dos aparatos envolvidos para problematizar como se dão as relações de composição dos corpos e meios de artistas/espectadores/máquinas/programas/ideias, bem como, a abertura a experiências intensivas.

Nesse cenário, o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, principal evento no Brasil de Arte e Tecnologia, em 2019, completou 20 anos. Nas primeiras edições, os artistas, de diversas partes do mundo, enviavam trabalhos via correio em CD's e etc., porém, ao longo dos anos, o evento cresceu e reinventou-se. Hoje, o festival conta com banco de dados *online* para *upload* e *download*. Segundo Paula Perissinotto e Ricardo Barreto, organizadores e fundadores do FILE,

desde o século XX pesquisas artísticas buscam formas inovadoras de expressão. Do ponto de vista da produção artística, através da relação interdisciplinar das artes com a tecnologia, conquistas efetivas transformaram o processo criativo e a maneira de se expor obras de arte, seja na relação da obra com o público ou do público com o espaço expositivo. (PERISSINOTTO e BARRETO, 2019, p. 5).

Em 2019, a obra *Me, Myself & I* do artista suíço Marc Lee, fez parte do FILE, “a obra nos oferece a oportunidade de desenvolver novos estados de percepção. No ambiente virtual, imagens e realidade são distinguíveis, de forma clara e inequívoca, como elementos mutuamente incompatíveis [...]”¹⁸. *Me, Myself & I* aborda questões contemporâneas relacionadas ao narcisismo e à cultura da *selfie*. Segundo Marc Lee

¹⁸ FILE São Paulo 2019. **Festival Internacional de Linguagem Eletrônica: 20 anos de FILE, 20 anos de Arte e Tecnologia.** Concepção e organização por Paula Perissinotto e Ricardo Barreto. 1. ed. São Paulo: FILE, p. 26, 2019.

(2019, p. 325), “o participante flutua virtualmente em uma relação egoísta absorvida com acima de uma paisagem urbana futurista que é continuamente regenerada”.

Figura 40 – Me, Myself & I no FILE 2019 em São Paulo



Fonte: Marc Lee (2019)¹⁹.

A relação de som e obra virtual ocorre mediante a ação do interator, conforme Marc Lee (2019, p. 325), “o som é responsivo e reage aos movimentos e velocidade de voo do participante”. Esta relação entre obra e interator, proposta por Marc Lee, também está presente em minha investigação poética, onde através da ação do corpo físico do participante, aspectos do som são ativados, como na obra *[Ir]regulares*, apresentada no capítulo 2, enfatizando a relação entre interator e obra.

Ao iniciar meus estudos, ainda na relação entre dança e tecnologia, um dos primeiros grupos que conheci foi o *Palindrome Inter-Media Performance Group*. Fundado pelo alemão Robert Wechsler, o *Palindrome* é um grupo de artistas e cientistas que desenvolve processos criativos baseados na relação corpo-tecnologia, desde 1995. O grupo já realizou uma performance, na qual dançarinos atuavam com sensores e a contração de músculos transmitia sinais a um computador, ativando

¹⁹ Disponível em: <<http://marclee.io/en/me-myself-and-i/>>. Acesso em: 10 dez 2019.

diferentes canais de som. Assim, o corpo criava a própria música do movimento. Segundo Maíra Spanghero (2003, p. 46), a cia de Wechsler desenvolveu três *softwares*, sendo eles:

Touchlines (permite desenhar linhas sobre a imagem retida, acionando notas musicais, fragmentos de textos, ou mudança de luzes); *Color Recognition* (ferramenta similar movida pela cor do figurino de cada dançarino); *Dynamic Fields* (quando o computador localiza a quantidade de movimentos num determinado campo em vez de apreender posições precisas de certas partes corporais, o que permite a participação do público através da captação de suas imagens).

A partir dos *softwares* criados por *Palindrome*, é possível perceber a preocupação do grupo em utilizar dispositivos e propostas artísticas que explorem os campos interativos entre os artistas e a obra. Seu trabalho intitulado *Heartbeat Duet*²⁰ contribuiu nesta pesquisa poética, ao criar instalações interativas que acionam sons mediante à ação gestual do dançarino. Nesta obra de *Palindrome*, “dois dançarinos têm eletrodos sobre o peito e transmissores nos bolsos para captar a pulsação do coração, que depois é convertida numa estrutura musical” (SPANGHERO, 2003, p. 45). *Heartbeat Duet* explora e possibilita à ação do artista, certa potencialidade ao delegar aos seus movimentos o poder de produzir o áudio da obra.

A obra de arte interativa, portanto, tem vertentes que possibilitam ações entre obra-público ou obra-artista, ou ainda, entre obra-artista-público. Da maneira que for, ela “atribui um lugar para o espectador, no caso da arte contemporânea há uma interação entre o espectador e a obra de tal forma que a obra e o espectador só vão existir a partir da relação que se estabelece” (PARENTE, 2004, p. 9). Ou seja, de alguma forma, a interação também é voltada ao espectador ou ainda, em processo criativo para a construção de uma obra, ela pode ser desenvolvida pelo artista com ele mesmo, a fim de testar possibilidades através dos laboratórios de criação.

Na 2ª Mostra 3M de Arte Digital no Memorial da América Latina em São Paulo no ano de 2011, o curador convidado, Julius Wiedemann, tinha como proposta trazer ao público brasileiro uma arte digital interativa que ultrapassasse as possibilidades do vídeo e do celular. No evento, Paulo Barcelos compunha o grupo de artistas da

²⁰ Parte da obra está disponível em: <<https://vimeo.com/showcase/3724463/video/150711203>>.

exposição com a obra “*Colors Movement*”²¹, uma experiência interativa que funcionava como uma espécie de espelho mágico e revelava na imagem digital em cores e *delay* no corpo dos interatores.

[...] na arte interativa, a corporeidade é destacada em termos de sua própria materialidade ou tematizada por meio de feedback visual ou acústico. No entanto, além de intensificar a percepção do destinatário sobre seu próprio corpo, ou usá-lo como um meio de entrada, a arte interativa oferece a possibilidade de focar no relacionamento do corpo com outros indivíduos” (KWASTEK, 2013, p. 152).

A autora, ainda, coloca que, no trabalho interativo as obras podem propor um palco, onde o interator coloca-se como um avatar, como um personagem ou, pode ser espelho, onde o que se apresenta é a imagem dele mesmo. Ao longo da produção em Arte e Tecnologia, diversas são as possibilidades de convidar o público a intervir na obra, por isso, Kwastek (2013) ressalva alguns aspectos importantes para analisar a estética interativa.

3.3 A ESTÉTICA INTERATIVA

Cabe agora, neste percurso da pesquisa, trazer contribuições da autora Katja Kwastek quanto à estética interativa e às ações que ocorrem no entremeio das questões que a ação dos interatores emergem. Para a autora, nos processos de Arte Interativa, artistas, através de interfaces, convidam espectadores a participarem das obras, o público realiza um ato de coautor, co-presença, ocorre, então, a arte de ação. Produção e recepção coincidem, segundo Kwastek (2013, p. 17), pois

a arte interativa, por outro lado, apresenta uma proposição de ação que geralmente não é modificada pelo artista enquanto está sendo exibida. Produção e recepção são claramente distinguíveis, embora o trabalho esteja implicado nos dois processos, mas o trabalho interativo - e é isso que o distingue das obras de arte visuais tradicionais - não manifesta sua *gestalt* na ausência de recepção.

A partir do exposto por Kwastek (2013), faço uma análise de como propus as instalações interativas ao longo da pesquisa. Nelas minha ação não modificava a obra enquanto estava sendo exibida, já a partir da recepção do público e da interação realizada por ele, a obra apresentava-se, ganhava vida. Ou seja, o *gestalt* da obra de

²¹ Entrevista do artista está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wKCxgzx8S68>>. Acesso em: 13 dez 2019.

Arte Interativa ocorre mediante a presença e a ação do interator. Ao contrário das obras de arte visuais tradicionais que ganham seu valor a partir da apreciação visual, a obra de arte interativa manifesta sua significação a partir não apenas da contemplação do público, mas sim, da sua participação, que o torna interator e, assim, uma espécie de coautor. Consequentemente, a experiência estética interativa promove uma modificação na forma de contemplar a obra, pois, por exemplo, ela altera a distância, o espaço entre obra e público, em geral, determinado pelos museus na arte clássica.

Segundo Kwastek (2008), na busca por modos adequados de escrever sobre a Arte Interativa, o *Instituto Ludwig Boltzmann Media.Art.Research* fez um estudo com base na inscrição de trabalhos para a competição anual do *Prix Ars Electronica* de 2007. Foi observado que, nos processos descritivos da ação que envolve a obra, é apropriado o uso de verbos no infinitivo por compreender que deste forma proporciona uma melhor maneira de entender o objetivo das instalações. Para a autora Kwastek (2008, p.22) um exemplo disto está quando o substantivo observação é utilizado na descrição de trabalhos interativos. Ao utilizá-lo não fica claro a quem pertence à ação de observar - se o foco é observar a ação do espectador ou se é o espectador que observa as modificações decorrentes da interação. Contudo, Kwastek (2008, p. 23) compreende que não é adequado determinar categorias normativas para a descrição da estética interativa, e sim, fornecer “um vocabulário extensível, mas ainda abrangente, que ajuda a diferenciar os vários tipos, estratégias e intenções de processos interativos e obras de arte”. Diante da magnitude de possibilidades que a Arte e Tecnologia oferecem, é necessário prever a subjetividade e, ao mesmo tempo, observar vocabulários coerentes às intenções do artista.

A respeito das maneiras de escrever sobre a estética da interação na arte digital, menciono algumas das ‘peças’ fundamentais apontadas por Kwastek (2013) que auxiliam a discutir o potencial estético da obra. Apresento-as com a intenção de identificar em minhas produções poéticas como estas ‘peças’ estão utilizadas, são elas:

- Artista: para Kwastek (2013), o artista é o primeiro ator, e pode exercer diversas funções além da concepção poética, como performer, mediador e coparticipante.

- Atores: pessoas envolvidas na construção do sistema de interação. Apesar deles, muitas vezes, não serem considerados como artistas, eles são atores, produtores da obra à medida que fazem parte do processo de concepção da instalação interativa e da poética.

No caso de minhas produções poéticas, poderia nomear como atores, os membros do Labinter envolvidos no processo criativo da concepção da instalação *[Ir]regulares*, por exemplo. Também os sistemas técnicos envolvidos na produção são chamados de atores. Além disso, Kwastek (2013) coloca que, quando um interator ganha certa intimidade com a obra, percebe seu funcionamento e desdobra suas possibilidades, ele pode tornar-se um ator por proporcionar inspiração ou possibilidades de ação frente à instalação para os demais participantes que visitam a exposição.

- Assistentes: são terceiros nomeados para auxiliar na apresentação, organização das exposições ou produções. O papel do assistente foi discutido no capítulo 2, quando apresentei a exposição *Entre Imagens e Corpos #3*, na qual observei a importância do preparo do assistente para auxiliar nas demandas que uma exposição de arte e tecnologia necessitam. Como, por exemplo, entender a subjetividade que a arte interativa promove, afastando-se das características puramente técnicas da obra, mas apresentando-a como local de experiência e de subjetividades múltiplas.
- Destinatário: é a quem se destina a obra de arte, como exemplo, o público que frequenta um *shopping* no qual é realizada uma exposição. Segundo Kwastek (2013, p. 94), “a tarefa do destinatário na arte interativa é realizar a obra de arte. Isso significa que o destinatário responde ativamente à proposta de interação”. Ao analisar as instalações realizadas ao longo desta pesquisa, pode-se observar que ela ocorre na ação, na experiência da interação e não tem foco apenas no produto, ou na imagem final que resulta a interação. A obra acontece a partir da concepção, que eu como artista disponho ao interator, a obra está na ação que nos envolve através da interação. O destinatário não é apenas um receptor, um observador do conteúdo da obra, ele é agente que modifica a obra, portanto, o que Kwastek nomeia como destinatário pode ser também compreendido como interator, o qual segundo Milton Sogabe (2008, p. 1989), é aquele que participa da obra não apenas com sua reflexão mental,

mas aquele que exerce uma ação corporal na modificação da obra e do espaço. Em sentido próximo, Julio Plaza (1990) descreve que a ação do interator consiste em um nível de participação dialógico entre o ser e o sistema computacional. Mas, Kwastek (2013) também observa que existem recipientes indiretos ou interatores indiretos, que são aquelas pessoas que observam, olham a interação de outras e disso, resulta uma interação indireta.

- Sistema técnico: é o que dá suporte à proposta de interação, além dos materiais necessários. Os sistemas técnicos também podem ser considerados atores, pois “os sistemas de interação não apenas permitem ações; eles também têm sua própria processualidade, que, apesar de projetada ou programada pelo artista, age independentemente dele” (KWASTEK, 2013, p. 97). Corresponde ao que a autora Claudia Giannetti (2006) chama de certa independência da obra de arte interativa. Ou seja, é a vida que existe enquanto a instalação funciona; no interior do sistema, perpassam uma série de ações, que podem ser a programação de códigos que estão sendo executados e/ou comandos de *softwares*.
- Espaço: caracteriza as situações espaciais específicas da obra de arte. Kwastek (2013) observa duas situações diferentes de compor o espaço, “por um lado, a seleção ou estadiamento da espacialidade durante a configuração da proposição de interação e, por outro, a realização da espacialidade durante o momento da interação” (p. 99). Ou seja, o espaço corresponde ao modo com que o artista ou o curador organiza a exposição e também, corresponde ao espaço ocupado pelos interatores durante a execução de seus movimentos de suas experiências com as obras.

Nesse contexto, considerando o exposto acima, Douglas Matheus, estudante de Educação Física – Licenciatura, em *Inconstâncias do Gesto*, apresentada no capítulo 2, construiu uma associação e significação com a forma organizacional espacial da exposição. Ao adentrar na sala de exposição, o interator fez uma escolha, entre iniciar sua visita vendo as obras que estavam à esquerda ou à direita. Douglas decidiu iniciar sua visita pela parte esquerda, e após experienciar as obras ele deu um

depoimento²² que demonstra as significações criadas a partir da espacialidade da exposição. Em sua percepção, o significado da obra *Move With Me* (Figura 41) corresponde a um espaço para olhar o outro, olhar o corpo feminino e ver-se sobreposto na imagem digital para refletir sobre as normatizações estéticas que percorrem o feminino.

Figura 41 – Douglas Matheus na instalação *Move With Me*



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Após este momento de observar-se no outro, Douglas associou a obra *[Ir]regulares* como o lugar para experimentar seus movimentos. Ele também associou o efeito sonoro da obra ao seu deslocamento pelo espaço da instalação como a possibilidade de aproximar-se e distanciar-se de si. Quando executava movimentos que o aproximavam da interface, sua imagem era ampliada na projeção e o som aumentava, mas à medida com que caminhava ou executava movimentos distanciando-se da imagem, o som diminuía.

²² O depoimento e a vivência de Douglas Mateus na exposição estão disponíveis para visualização em: <<https://vimeo.com/391716058>> e <<https://vimeo.com/387854968>>.

Figura 42 – Douglas Matheus na instalação [Ir]regulares



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Nesse sentido ainda, segundo Kwastek (2013, p. 100),

o receptor não apenas constrói estruturas espaciais dentro de sua própria percepção (síntese), mas também as configura ativamente por meio de seu próprio movimento (espaçamento). O espaçamento e a síntese são, portanto, relevantes em igual medida para a configuração da proposição de interação e para sua realização.

A síntese, portanto, constitui as estruturas que a percepção do interator ocasiona, e o espaçamento ocorre a partir da ação de seus movimentos corporais executados. Segundo Kwastek (2013), para poder discutir o potencial estético da obra de Arte Interativa é necessário analisar as estruturas espaciais e temporais. A autora entende que o raio potencial do espaço é o local definido para interação. No caso de minhas obras, tento delimitar o raio potencial de forma sutil através da iluminação, esta delimitação é importante, em função do alcance de captura das tecnologias envolvidas. Ainda conforme afirma Katja Kwastek (2013), a maneira de utilização do espaço nas instalações interativas varia de acordo com a proposta do artista.

Os anos 90 viram a produção de vários projetos que organizaram o *feedback* gráfico gerado por computador como uma realidade virtual visualmente ilusória. Os exemplos variam da cidade legível de Jeffrey Shaw (1989 –

1991), que procurava criar a ilusão de um passeio de bicicleta por uma cidade, à caverna de 1999 de Peter Kogler e Franz Pomassl (produzido para o ambiente CAVE do *Linz Ars Electronica Center 45*), que convidou o destinatário a mergulhar em um labirinto de tubos, tubulações e passagens graficamente padronizadas. Em instalações mais recentes, por outro lado, o espaço físico é entendido por muitos artistas como um componente fundamental da obra e é configurado de acordo. (KWASTEK, 2013, p. 102).

A construção do espaço físico desta pesquisa poética foi fundamental à criação de significados e associações pelos interatores. Ela caracterizou-se de diferentes formas devido aos espaços públicos em que foram realizadas as exposições (conforme mencionado nos capítulos anteriores). Dentro desse âmbito da diversidade dos espaços e das formas de interação, outro fator apontado por Kwastek (2013), que corresponde à estética da interação na arte digital, é a presença, a disposição do público em tornar-se interator. Ora, se na arte interativa, normalmente, não há a presença física do artista, ela necessita não apenas de um sistema computacional para a interatividade, mas também, da ação do interator, sua presença ativa, “a presença pode, portanto, ser entendida como potencialidade para a ação específica de um local específico” (KWASTEK, 2013, p. 109).

A busca pela presença do interator e sua ação gestual foram impulsos criativos à realização dos espaços interativos mencionados ao longo deste estudo. A imagem digital espelhada do interator foi o gatilho para a estética interativa desenvolvida. O próximo capítulo busca abordar o conceito de imagem como experiência corporal, ao qual a pesquisa está embasada, e como ela foi relacionada às noções de estéticas interativas em diálogos com ações corporais do interator.

4 IMAGEMCORPO EM INSTALAÇÕES INTERATIVAS

Este capítulo atenta para as relações geradas entre corpo e imagem no trabalho, e assim, encontrei suporte teórico em Gilbert Simondon (2013), o autor compreende imagem não apenas visualmente, mas como promotora de um ciclo de ações que perpassam níveis biológicos, psicológicos, coletivos e culturais. Sugere-a, ainda, como intermediária entre objeto e sujeito, considerada um organismo, um ser vivo. Simondon (2013) também coloca que a imagem está em um ciclo composto por quatro fases que são interligadas: imagem-motora que corresponde à imagem *a priori*; imagem perceptiva com relação à imagem *a praesenti*; imagem mental (afetivo-emotiva) e invenção, como *posteriori*.

As fases estão condicionadas à relação do sujeito-objeto, e acarretará em: *antecipação* que corresponde aos acordes motores que podem vir antes mesmo do contato com o objeto; *experiência*, que está ligada à nossa percepção; *sistematização*, que corresponde à imagem afetivo-emotiva, são as imagens que “ganham valor” em nossas memórias e, conforme aponta Simondon (2013), podem tornar-se símbolo e invenção. Por fim, a *invenção*, que constitui as imagens e significados que decorrem das fases da imagem e faz surgir à invenção de objetos.

À critério de aproximação à pesquisa poética, neste estudo irei concentrar o diálogo nas imagens motora e perceptiva de Simondon (2013), sem desconsiderar a importância de todas as fases deste ciclo da imagem, até mesmo porque todas estão interligadas e perpassam umas às outras.

4.1 IMAGENS VISUAIS, GESTUAIS E SONORAS

Segundo Simondon (2013), o conteúdo motor das imagens corresponde à imagem antes mesmo do contato com o objeto, por isso, também é denominada como *a priori*, condicionada à estrutura do corpo. A imagem-motora é uma percepção, primeiramente com as informações do meio, estas imagens se organizam de modo a serem funcionais. Ainda, de acordo com o autor (2013, p. 26), “[...] en la experiencia perceptivo-motriz, las imagens devenien efectiva y directamente funcionales”; uma percepção entre organismo e meio que deriva de acordo com a estrutura corporal de

cada indivíduo, ela é funcional, pois corresponde a uma primeira ação. Desta forma, o autor afirma que a motricidade precede à sensoridade, o que, de certa forma, questiona o modelo que rege o corpo como um processador de informações vindas do cérebro.

Neste conceito, observo com maior ênfase a instalação interativa *Processos em Mutações* (2018), pois poderia ocasionar uma reação primária do participante aos seus objetos. Nela, o espaço em que o *kinect* capturava o movimento e, por consequência, reverberava som, poderia ocasionar um “susto” ou uma ação despretenhosa do interator. Isso ocorria porque ao observar o ambiente da instalação via-se apenas a imagem digital da captura de câmera do espaço, ela apenas sofria alteração e oportunizava a criação de som quando o interator adentrava no raio de interação. Logo, a forma com que o espaço expositivo foi construído contribui para ativar ações despretenhosas, que podem ser associadas ao conceito de imagem-corpo.

Figura 43 – Processos em Mutações, a captura do ambiente



Fonte: Vanessa Fredrich (2018).

Simondon (2013) compreende também que o corpo aciona ações imagéticas diante de uma imprevisibilidade, e com isto, desenvolve ações corporais de antecipação. Em casos que o sistema nervoso ainda não desenvolveu a ação sobre determinada percepção motriz, o autor alega que, algumas espécies primitivas não desencadeiam os outros níveis da imagem, as quais o autor chamará de sistematização.

Em resumo, a ação motriz da imagem em antecipação ocorre mediante à percepção primitiva de determinado contexto, portanto, está relacionada à percepção motora. Estas ações, mesmo que antecipadas, contêm características da memória, das vivências anteriores a determinado objeto ou situação. “El movimiento, preadaptado a um objeto, es una verdadera anticipación práctica de su presencia e incluso de su estructura; postula el objeto” (SIMONDON, 2013, p. 42). O corpo é um emaranhado de vivências, experiências, conceitos, razões, emoções que transparecem até mesmo nestas ações “apenas motoras”.

Além da imagem-motora, o ciclo de imagens de Simondon (2013) também contempla a imagem-perceptiva, que diz respeito às primeiras aquisições de informações desde às características instintivas e biológicas, como, por exemplo: analisar a situação, se estamos em perigo ou se estamos a salvo “es decir posterior a la identificación según las categorías vitales” (SIMONDON, 2013, p. 74). A imagem perceptiva está relacionada ao que chamamos de pressentimento, é a nossa impressão após perceber, analisar a situação ou objeto. Assim, a imagem perceptiva ocorre na adaptação à mudança que deriva ações comportamentais.

A obra *Permanência do Gesto*, comentada na introdução, apresenta características do conceito de imagem-percepção por proporcionar, de forma antecipada, algumas possibilidades de interação. Devido ao efeito utilizado na projeção da instalação, a imagem aparece na cor laranja e com um *delay* de interações anteriores. Portanto, o público ao deparar-se com o espaço expositivo poderia exercer certa pré-consciência de que sua imagem seria modificada ou de que naquele local, algo aconteceria na imagem digital.

Figura 44 – Interatores em Permanência do Gesto



Fonte: Labinter (2017).

A imagem, conseqüentemente, ocorre na experiência, no processo de obtenção de informações dispostas que deriva ao público sistematizar suas ações. Por exemplo, após apenas alguns minutos de contato com a instalação interativa *Processos em Mutações* (Figura 45), é possível que o interator adquira certa consciência sobre pontos de movimentos que acionam o som da obra. Todavia, ao entender as imagens, e assim, perceber que as ações perceptivo-motoras são condicionadas à estrutura corporal de cada indivíduo, podemos compreender que cada pessoa terá uma maneira diferente de interagir com a obra. Desse modo, estas imagens e ações corporais não são comparáveis se pensarmos em seus conceitos,

en este sentido, la imagen como intermediario entre lo abstracto y lo concreto, sintetiza algunos trazos cargas motrices, cognitivas, afectivas; y es por eso que permite la elección, porque cada imagen tiene un peso, cierta fuerza, y es por eso que podemos pesar y comparar imágenes, pero no conceptos o percepciones. (SIMONDON, 2013, p. 16).

Na obra interativa, podemos comparar imagens que são criadas digitalmente pela interação do público, entretanto, não é certo querer comparar percepções do interator. Portanto, estas considerações que faço são proposições baseadas em observações, pois não há como medir ou mensurar o nível de interação dos interatores com a obra. Aponto possíveis relações entre as proposições de minha poética e o

conceito de imagem de Gilbert Simondon (2013). Cada obra, cada experiência ainda que, com os mesmos objetos e artefatos, será singular a partir da interação do público.

Ao trazer estas considerações, remeto-me novamente a Sandra Rey (1996), a fim de esclarecer a relação inseparável de teoria-prática/prática-teoria, ou seja, em que os processos estão interligados e quais os conceitos emergem da prática artística. Para tanto, analiso minha proximidade e interesse nos conceitos desenvolvidos por Simondon (2013) ao projeto *Imagem-Criação-Movimento*, que realizei durante a graduação e no segundo semestre como mestranda do PPGART/UFSM. O projeto ocorreu durante quatro meses em 2018, com encontros de duas horas semanais, dentro das dependências da Escola Estadual Reinaldo Fernando Cóser, em Santa Maria, no estado do Rio Grande do Sul, Brasil. Os encontros consistiam em promover aspectos perceptivos criativos entre imagem e movimento com alunos surdos.

Práticas com a participação dos alunos surdos da escola Reinaldo Cóser, foram observadas na exposição *Mutações Corporais* (2018), onde propus dinâmicas calcadas no diálogo entre imagem e corpo. Uma de nossas atividades na exposição resultou na projeção de linhas curvilíneas para a criação de movimentos em duplas.

Figura 45 – Imagem-Corpo-Movimento, oficina na exposição *Mutações Corporais*



Fonte: Vanessa Fredrich (2018).

Nesta oficina, a partir de uma percepção, a imagem era ressignificada em uma ação corpórea. Juntos, transformamos linhas curvilíneas com pontos (Figura 45) na ação de junção dos pés e passo lateral. A imagem tornou-se movimento: o nosso conhecido dois e dois da dança, o passo lateral abre e fecha. Desta forma, a relação de imagens e ações motoras baseado em Simondon (2013, p. 75), aponta para o conceito de imagem-percepção na qual, “[...] la conducta es perceptivo-motriz en el sentido de que está hecha de olas sucesivas de adquisiciones de información y de reacciones motrices que modifican la relación entre el organismo y el medio [...]”.

Através destas oficinas, modifiquei minha forma de relacionar-me com o meio. Acredito que hoje meu modo de observar movimentos corporais já é imagético visual. Ao ver simples ações corporais posso imaginar as linhas, as formas geométricas que as permeiam. É por conta destas experiências que minhas obras poéticas sempre, de alguma forma, envolvem imagem e movimento. Seja a partir da observação da imagem digital que acarreta em um ambiente interativo, seja a partir de uma instalação analógica com cubos espelhados. Não é apenas visualizar um vídeo ou ver-se em cubos espelhados, mas é o modo com que cada obra é produzida propiciando uma ação corporal diferente. Exemplo disto é a obra *Irregulares ao Cubo* (Figura 46). Poderia ser apenas a disposição de espelhos, onde o público posiciona-se em frente e observa-se. Porém, a presença de lentes de aumento instiga o participante a abaixar-se, a encurvar-se para poder observar-se de forma diferente ao habitual.

Figura 46 – Irregulares ao cubo



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Por conseguinte, os estudos de Gilbert Simondon (2013) parecem questionar alguns enigmas e paradigmas sobre as concepções de imagem. Uma de suas principais contribuições, nesta pesquisa poética, é compreender que nossa percepção está condicionada previamente à estrutura motora do corpo.

Por fim, gostaria de salientar o porquê do meu interesse nos conceitos de imagem de Simondon (2013), dentre este campo teórico dos estudos sobre imagem, e dentre diversos teóricos que discutem o termo. O fato do autor apontar estes ciclos da imagem que envolvem não apenas o imaginário mental e a percepção visual, mas o corpo em todos os seus sentidos, contribui para enriquecer esta pesquisa. Afinal, que corpo é este? O que aparece, transparece em minhas proposições poéticas enquanto corpo? Que partes do corpo aparecem ou ganham evidência em minhas produções? Estas são algumas questões que envolvem os próximos subcapítulos deste estudo sobre imagem.

4.2 IMAGEMCORPO

É através da noção de imagemcorpo que busco explicar as proposições que sugiro em minha pesquisa poética, ao acreditar que imagem e corpo são entrelaçados, e que reverberam em ações corporais. Para tanto, ao longo deste estudo, busquei desenvolver instalações interativas e realizar as exposições, e também discutir conceitos, como imagem e interatividade, que estão envoltos na poética. Neste subcapítulo, tenho o propósito de apresentar a noção de imagemcorpo, salientando que neste tipo de pesquisa, os conceitos surgem através da poética, dos experimentos práticos de artista. Segundo Sandra Rey (2002), os conceitos são caracterizados como ferramenta importante na produção da arte em relação à produção pessoal, são eles que possibilitam desdobramentos e entendimentos acerca da obra.

Para esclarecer a noção de imagemcorpo, mencionei anteriormente os estudos de Simondon (2013), neste subcapítulo relacioná-los-ei a outros autores a fim de compreender o conceito de corpo e os fatores como contexto e comunicação que estão relacionados e imbricados ao corpo, e também à imagem.

A noção de imagem relacionada e entrelaçada ao corpo está presente nos discursos de Gilbert Simondon (2013), que quebram com o polarismo entre imagens concretas e mentais. Em relação a isto, menciono as pesquisadoras Helena Katz e Christine Greiner (2005) que desenvolvem estudos no campo da Comunicação e Dança, proporcionando pensar o corpo como mídia de si mesmo. As autoras rompem com a noção do cérebro como “núcleo” que comanda o corpo, mas como sendo apenas instrumento do raciocínio. Desta forma, o corpo

[...] não é um recipiente, mas sim aquilo que se apronta nesse processo co-evolutivo de trocas com o ambiente. E como o fluxo não estanca, o corpo vive no estado do sempre-presente, o que impede a noção do corpo recipiente. O corpo não é um lugar onde as informações que vêm do mundo são processadas para serem devolvidas ao mundo. (GREINER, KATZ, 2005, p. 130).

O corpo, portanto, nunca está estagnado; estamos sempre em mudança, sendo transformados e transformando o ambiente ao nosso redor, em um fluxo inestancável de informações. As autoras denominam estas informações de interferências contaminatórias, e, por conseguinte, “a mídia à qual o corpomídia se refere diz respeito

ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo" (GREINER, KATZ, 2005, p. 131). A coleção de nossas informações e trocas com o meio, os movimentos corporais, as informações e percepções que temos tornam-se mídias, tornam-se corpo. A mídia do corpomídia quer dizer que nosso corpo transparece nossas vivências, experiências e aprendizados. Nosso corpo é informação, é mídia de si mesmo, além de ser fonte de informações, pois nossas percepções corporais, sensório-motoras influem sobre nossos conceitos e o modo com que compreendemos as coisas.

Neste processo de informações, de influências contaminatórias deste fluxo inestancável que é o nosso corpo; contexto e ambiente são fatores constituintes. O filósofo Thomas Sebeok (1991) ressalta a importância do fator contexto como não passivo. Assim, o ambiente, no qual a mensagem é emitida, nunca é estático, mas representa uma espécie de contexto sensitivo. O contexto, conforme Greiner e Katz (2005, p. 130) seguindo o pensamento de Sebeok inclui

[...] sistema cognitivo (mente), mensagens que fluem paralelamente, a memória de mensagens prévias que foram processadas ou experienciadas e, sem dúvida, a antecipação de futuras mensagens que ainda serão trazidas à ação, mas já existem como possibilidade.

Ou seja, se o contexto é sensitivo, ele representa uma série de ações que podem ocorrer mediante mensagens prévias ou já experienciadas. Ao vermos determinado contexto ou ambiente, partilhamos de uma série de mensagens que são de antecipação – e aqui, poderíamos relacionar à imagem-motora de Simondon (2013) – e que também retomam nossas memórias que serão trazidas à ação. Em outras palavras, este corpo no qual concebo e desenvolvo minhas pesquisas, e a proposição da noção de imagemcorpo estão ligados ao conceito de corpomídia desenvolvido por Greiner e Katz (2005) e também pelas questões apontadas por Simondon (2013). Estes autores compreendem, ainda, outro fator que é muito importante na Arte Interativa: a interdependência, a totalidade de nossas ações constituída por partes. Com isto, a implicação do corpo no ambiente interativo "cancela a possibilidade de entendimento do mundo como um objeto aguardando um observador" (GREINER, KATZ, 2005, p. 130). Corpo e espaço estão entrelaçados em trocas incessantes de experiências e de mensagens.

Ao propor a obra *[Ir]regulares (2018-2019)* no diálogo imagem e ação corporal e espaço, encontrei relação com os estudos de Gilbert Simondon (2006), no quais o autor entende que a imagem não é apenas visual, mas promove um ciclo de ações que perpassam níveis biológicos, psicológicos e reflexivos através do dinamismo da imagem. Através deste diálogo com a imagem, entendo-a enquanto agente provocador de reflexões e ações, que engendra e aciona ações gestuais. Mesmo que os escritos de Simondon tenham especificidades distintas, permito-me relacionar o conceito de Katz e Greiner do corpo e as redes de comunicação, no sentido de que, “as relações entre o corpo e o ambiente se dão por processos coevolutivos que produzem uma rede de pré-disposições perceptuais, motoras, de aprendizado e emocionais” (GREINER, KATZ, 2005, p. 131). O corpo, neste ambiente da Arte Interativa, mostra-se de acordo com suas experiências que irão proporcionar-lhe as disposições para agir frente à sua imagem, frente à interface da obra.

Figura 47 – Interação em *[Ir]regulares*, Exposição Entre Imagens e Corpos #3



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Figura 48 – Interação em [Ir]regulares, Exposição Entre Imagens e Corpos #3



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Em relação a Greiner e Katz (2005), nas figuras 47 e 48, é possível observar modos distintos de movimentos e gestos dos corpos frente à mesma instalação interativa. A figura 47 apresenta um corpo mais contido, um movimento que parece estar firme, uma postura; já a figura 48, um movimento expandido, de extensão do corpo. O corpo mostra-se de acordo com suas experiências, o corpo é informação, ele é mídia de si mesmo, ele transparece através de gestos questões relacionadas ao psicológico, às expressões sensório motoras. E o corpo não é só mídia, o modo de percepção deste corpo quanto ao espaço, a exposição que este espaço oferece irá retornar em forma de reação corporal. A percepção do meio influencia a ação do interator, ao mesmo tempo em que, é através da interatividade que o meio entre obra e público ganha movimento.

4.2.1 Imagemcorpo e meio

A influência e a ação do meio²³ estão diretamente ligadas às produções de Arte Interativa. Segundo Claudia Giannetti (2006), devido ao gradual nivelamento das posições assumidas por humano-máquina, observam-se novos discursos sobre o processo de comunicação e a influência do meio na obra de arte. As possibilidades de interatividade introduzem na obra a interferência do meio através da interface, seja pela captura dos movimentos do público, que visita uma exposição, ou pela captura do som ambiente. O modelo de comunicação proposto por William Bricken (1983 apud GIANNETTI, 2006) sugere que a comunicação não ocorre apenas entre A e B, mas envolve interfaces e, assim, as influências do meio.

Bricken tenta minimizar as distâncias entre os sistemas (A) e (B) e, por outro lado, fazer notar a influência mútua do processo de interação nos agentes [...] A introdução do parâmetro contexto no processo de interação significa, igualmente, a inserção de sua condição como fator influente no processo de comunicação. (GIANNETTI, 2006, p. 118).

Giannetti (2006), também, propõe pensar que as estruturas de um sistema estão condicionadas a um determinado contexto, sendo que um só pode ser entendido em referência ao outro. Ao pensarmos nas exposições realizadas ao longo de minha pesquisa poética, as quais ocorreram em diferentes espaços públicos, pode-se refletir que cada local, cada contexto, ou seja, cada meio influenciou na forma de interação do público.

²³ Meio, ambiente e contexto apresentam significados diferenciados. Contudo, nesta dissertação não abordo tais distinções, uma vez que o foco da pesquisa volta-se às relações entre corpos e meios.

Figura 49 – Interação em [Ir]regulares, Exposição Entre Imagens e Corpos #2



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Figura 50 – Interação na Exposição Entre Imagens e Corpos #3 - obra [Ir]regulares



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Figura 51 – Interação na Exposição Inconstâncias do Gesto - Obra [Ir]regulares



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Entre as figuras 49 e 51, é possível observar o local em que estas exposições ocorriam e a diferença no modo com que os objetos foram dispostos. A proposta de levar a instalação interativa *[Ir]regulares* a diferentes espaços públicos, tinha o objetivo de promover às pessoas o diálogo entre imagem e corpo. Isso acarretou em uma percepção de que, o local em que a instalação está inserida interfere em partes, no modo de ação das pessoas na instalação interativa. Em uma hipótese inicial, os espaços maiores, com mais acesso de pessoas poderia limitar ou intimidar a ação corporal do interator e espaços mais reservados poderiam possibilitar maior liberdade. De fato, esta hipótese serviu a alguns interatores, mas, ao longo das exposições, ocorreram diferentes reações, não necessariamente vinculadas à hipótese inicial.

O espaço em que ocorreu a exposição *#2 Entre Imagens e Corpos* (figura 49), era um lugar não preparado para projeções, portanto, a possibilidade de interação com a imagem ficou debilitada, acarretando uma maior interação entre som e movimento. À medida que não era possível uma boa visualização da imagem, o que ficou claro foi o envolvimento dos interatores com o som que a instalação reverberava.

Já na exposição *Entre Imagens e Corpos #3*, o espaço oportunizava uma boa projeção da obra *[Ir]regulares*, e contava com outro fator, que talvez possa ter influenciado alguns interatores: a observação das pessoas que passavam pelo

shopping. Como podemos observar na figura 50, às costas de quem interagia com a obra estava a porta da sala que dava acesso à praça de alimentação do *shopping*. Isso, por vezes, parecia inibir algumas pessoas, mas, por outro lado, possibilitava uma maior visibilidade da exposição, trazendo pessoas de diferentes idades para interagir com as obras. Ou seja, a disposição da instalação acarretava uma inserção no contexto do *shopping*.

Em *Inconstâncias do Gesto*, o espaço em que *[Ir]regulares* foi disposta (Figura 51) consistia em um lugar mais privado, mais íntimo, por se tratar da Sala de Exposições Claudio Carriconde na UFSM. Pela disposição do espaço, foi isolada uma parte da sala para a colocação da instalação. Esta isolamento teve de ocorrer para inibir a entrada de luz no local, possibilitando, assim, uma melhor projeção da imagem. Nesse espaço, pude perceber que o público ficava mais à vontade para realizar suas ações, talvez pelo fato de se tratar de um local acostumado às exposições de arte e por contar com a participação de estudantes das áreas das artes.

Conforme aponta Gianneti (2006), o contexto é fator influente no processo de comunicação. Analisando isso na pesquisa, observa-se que exposições com maior espaço e boa projeção de luz da imagem oportunizaram melhores diálogos entre interatores e a imagem digital da instalação. A exposição *Entre Imagens e Corpos #3* foi um exemplo disso (Figura 52). A boa luminosidade da projeção possibilitava a observar melhor os corpos das pessoas no raio de interação, o que fez com que o interator vivenciasse ainda mais a obra.

Figura 52 – Interação dialógica na Exposição Entre Imagens e Corpos #3 obra [Ir]regulares

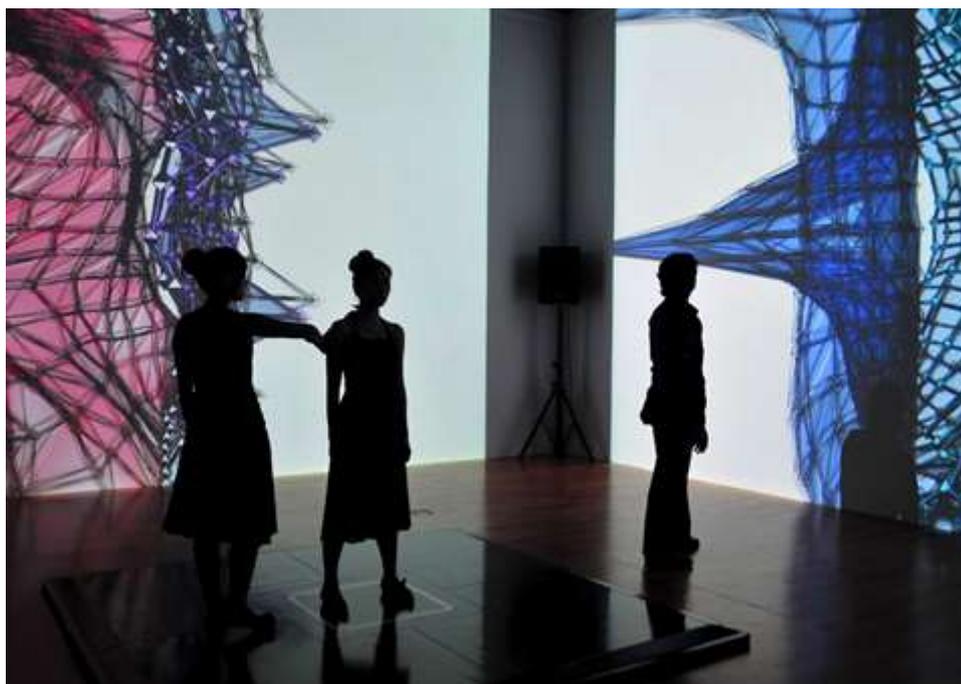


Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Assim sendo, através da pesquisa foi possível compreender que o local, o meio onde ocorriam as instalações influenciava sim, de alguma forma, as ações dos interatores. Alguns ficavam mais inibidos mediante o olhar de outras pessoas, outros envolviam-se em seus próprios movimentos e o olhar do outro passava despercebido. Locais com melhor qualidade de projeção da imagem da obra possibilitavam melhores diálogos entre interatores. Locais com menor qualidade na projeção possibilitavam um maior diálogo do interator com o som da obra. Por fim, os locais onde as exposições foram realizadas foram transformados durante o período das exposições. Os locais começaram a ter movimento, som e fizeram circular ações corporais. Desse modo, a relação entre corpo, imagem e meio nunca é estática, está sempre em movimento e diálogo.

Na obra *No Se Mi Sei Vicino (2006-2007)* de Sonia Cillari, o meio ganha vida a partir da interface que envolve sensores de movimento no corpo da performer e das condições de qualidade da projeção da imagem digital da obra. Ao captar o movimento de aproximação do público, os sensores modificam a imagem digital que está projetada ao fundo do espaço onde se desenvolve a ação.

Figura 53 – No Se Mi Sei Vicino (2006-2007) de Sonia Cillari



Fonte: Sonia Cillari (2007)²⁴.

O interator atua como uma espécie de antena para sensores que estão localizados no corpo da performer, cria-se uma espécie de reação à aproximação. A ação da performer é singela, ela permanece de pé no centro do espaço, que expõe outro modo de observar a imagem de seu corpo através de um emaranhado de linhas que se entrecruzam, e que a cada aproximação do público modificam-se ou modulam-se de forma diferente. Segundo Kwastek (2013, p. 104),

No Se Mi Sei Vicino, de Cillari, a configuração material do espaço funciona como uma folha para a negociação das relações espaciais entre os atores, especialmente no que diz respeito à distância ou proximidade do artista ao destinatário.

A performer torna-se uma espécie de interface e possibilita movimentos do público. O público cria gestos que dialogam com a imagem projetada. Aqui está a relação de imagem, corpo e ambiente. A imagem projetada ao fundo é modificada conforme a ação do interator; o corpo tem amplas aparições, tem o corpo como interface através da performer que possui os sensores que possibilitam o efeito de

²⁴ Disponível em: <<http://www.soniacillari.net/works.html>>. Acesso em: 20 out. 2019.

interatividade da obra; o ambiente, o contexto onde a instalação interativa ocorre ganha vida à medida em que o interator pode dialogar com o outro e com os objetos que contemplam a exposição.

Estes exemplos de diálogo entre imagem, corpo e meio (local onde as obras ocorrem) permitiram desenvolver a noção de imagemcorpo. Através do estudo em Gilbert Simondon (2013), pude compreender que nossas ações corpóreas são geradoras, resultantes e perpassam múltiplos níveis da imagem. Conforme Massumi (2016, p. 10), é possível dizer que “a visão envolve experiências potenciais de outros sentidos, não seria possível atingir a definição de uma visão em particular sem a presença deles”. É possível, desse modo, relacionar o que Massumi (2016) aponta quanto ao envolvimento dos sentidos na definição de visão ao que Simondon (2013) aborda quanto aos níveis da imagem, envolvendo questões motoras, sensoriais e perceptivas na geração das imagens. Assim, a visão traz consigo as experiências potenciais de outros sentidos. Massumi (2016, p. 11) entende que a percepção de determinado estímulo sensorial é uma composição de nossas sensações, pois “sempre há um número de dimensões de sensações. A experiência, portanto, sempre pode ser recomposta através da variação de intensidade de seus elementos”.

Tudo isto para dizer que, imagemcorpo é uma noção adotada enquanto norte para as proposições das instalações interativas realizadas ao longo da pesquisa. Na qual, entendo a imagem como disparadora de ações, o corpo como uma mídia dele mesmo, o corpo como informação, e não apenas como ferramenta dos comandos do cérebro. Entendo o ambiente, o meio, o contexto como não passivo, nossas ações também são decorrentes, sofrem influência das características do meio em que estamos inseridos.

Imagemcorpo, embora tenha uma colocação nominal em sua grafia, não posiciona imagem em frente ao corpo em grau de importância, a colocação desta forma sugere um enlace entre as duas. Compreendo uma relação intrínseca entre imagem e corpo. O corpo, por sua vez, aciona movimentos, ações corporais e interfere na composição da imagem digital.

4.2.2 Imagemcorpo e gesto

A relação imagemcorpo e gesto foi observada através do sistema interativo que conforme Giannetti (2006, p. 125) caracteriza, a

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

Através do sistema interativo, a concepção poética desta pesquisa pretendeu oportunizar gestos corporais para a construção de significados através de movimentos. Pelas instalações apresentadas, o interator cria um novo gesto a cada som que o sistema interativo reverbera, o corpo capturado e modificado pela ação do *software* aparece fragmentado na imagem digital, com aumentos causados pelo interator. Ao longo das exposições e à medida em que pude observar a ação do público, iniciei uma reflexão sobre quais são os gestos recorrentes, quais partes do corpo prevalecem em ação.

Em *[Ir]regulares* as mãos do interator conduziam a interatividade, eram nelas que estavam demarcados os pontos codificados através da interface. Através do movimento das mãos o interator tinha a oportunidade de reverberar sons e ampliar partes do corpo. As mãos, portanto, ganham novo sentido,

de hecho, dentro del orden de las cosas las manos son agentes de provocación y subversión; han socavado la naturaleza para suplantarla, y en tanto que antinaturales, son enojosas y hasta arriesgadas. Y desde luego resulta evidente a todas luces que las manos son una de las maneras con que nosotros, los hombres, estamos en el mundo. (FLUSSER, 1996, p. 51).

Para Vilém Flusser (1996), ainda, o modo com que movemos as mãos deixa explícito como estamos no mundo. O autor compreende que quando a mão pode ir além do ato de mover, agarrar, empurrar um objeto, ela torna-se legítima de uma observação mais subjetiva. Esta visualização subjetiva engendra outros modos de explorar as ações corpóreas. Diferentemente de *[Ir]regulares*, na obra *Move With Me*, é através do trabalho audiovisual que meus movimentos com as mãos sugeriam a ação do interator.

Figura 54 – Interação gestual com a obra Move With Me



Fonte: Vanessa Fredrich (2019).

Na figura 54, observa-se o jogo gestual das mãos através de minha ação no audiovisual e também pela ação do interator. No audiovisual, meus gestos com as mãos tornaram-se poética, elas floresceram minhas inquietudes; e também, assim, a ação gestual do interator permite ir além do uso comum das mãos, permitindo levá-lo a uma experiência de investigação,

la observación del gesto de hacer descubre la diferencia entre entender e investigar: entendemos el mundo, cuando comparamos objetos; y lo investigamos, cuando lo penetramos para comparar los objetos con nuestros valores. (FLUSSER, 1996, p. 58).

A instalação, destarte, torna-se um meio de investigar o mundo através dos objetos tecnológicos e da ação de gestos com os valores, as experiências, as memórias do interator. Imagemmcorpo, ao longo de minha pesquisa, mostra que do jogo de gestos das mãos pode ser um meio para investigar nossa ação no mundo.

Ademais, saliento que a noção de imagemcorpo emerge a partir de minha investigação durante as exposições que realizei, mediante o ciclo que ocorria entre imagem e corpo. Mediante os estudos da pesquisa, compreendo que esses dois não estão separados, mas unidos e em diálogo. Em *[Ir]regulares* (2018-2019), o interator observava sua imagem em modificação, ocasionada pelo *software* utilizado, que

também reverberava sons e com isto, oportunizava novos movimentos corporais ao interator. Ao mesmo tempo em que é o interator que modifica a imagem, ele também é afetado pela imagem. Essa imagem interativa, portanto, não é apenas visual, ela também desencadeia acionamentos corporais gestuais. A imagem interativa é alterada possibilitando observar o corpo ampliado. Intitulada *[Ir]regulares*, a obra traça um paralelo quanto às questões que envolvem a exposição da imagem digital, e a forma com que é escrito seu nome remete a uma busca por ser regular, por contemplar uma imagem regular, mas que, na verdade, pelo efeito digital da obra, apresenta-se irregular, borrada, aumentada, fragmentada.

A relação de imagemcorpo como disparadores de ações corporais ocorre também na obra *Echos* de Nicolaj Kirisits, uma instalação sonora feita com fontes acústicas espelhadas. A obra pode ser produzida como instalação de vídeo e som, além de como um espelho de vídeo e som interativo. *Echos* tem duas importantes relações com a obra *[Ir]regulares*. A primeira dá-se porque relaciona a imagem espelhada, ou seja, a observação do interator à sua própria imagem. Segundamente, pois a relação que encontro em *[Ir]regulares* e *Echos* é a proposição do som relacionando-se à ação corporal do interator.

Figura 55 – Echos de Nicolaj Kirisits (2005-2006)



Fonte: Nicolaj Kirisits (2005-2006)²⁵.

²⁵ Disponível em: <<https://www.nicolajkirisits.at/webseite/projekt02.html>>. Acesso em: 19 jan. 2020.

A gestualidade do interator em *Echos*, e também em *[Ir]regulares*, amplia as capacidades investigativas do ser no mundo. À medida em que seus gestos desencadeiam modificações na imagem digital da instalação e, também, reverberam sons. Junto a isso, é possível compreender que assim como nós somos únicos no mundo, na obra de arte interativa, sua existência é única, ela existe no momento, na interação do público.

Imagemcorpo refere-se a cada instalação ser construída a partir da disponibilidade do espaço físico em que ela se encontra, eis o poder singular da experiência. Através de Helena Katz e Christine Greiner (2005), é possível compreender o poder da experiência, o corpo enquanto mídia de si mesmo, repleto de informações de múltiplos sentidos. Compreender imagemcorpo, a partir da concepção de Simondon (2013), é entender a imagem para além do visual, como um corpo que constitui imagem e que se modifica, altera, colabora, transfigura a própria imagem e o seu entorno. Entender as experiências em Arte Interativa, que criam situações dialógicas entre artista, interator, obra, público, imagem e corpo, é ao mesmo tempo compreender que,

as experiências são fruto de nossos corpos (aparato motor e perceptual, capacidades mentais, fluxo emocional, etc.), de nossas interações com nosso ambiente através das ações de se mover, manipular objetos, comer e de nossas interações com outras pessoas dentro da nossa cultura (em termos sociais, políticos, econômicos e religiosos) e fora dela. (GREINER; KATZ, 2005, p. 130).

Ao relacionar imagem e corpo, convém refletir sobre outra característica da imagem do corpo, que inclui questões críticas e políticas. Nesse sentido, segundo José Mario Peixoto Santos (2008), o corpo da atualidade é um corpo estético, idealizado como instrumento bélico, mas ainda, o corpo que torna-se bomba, que torna-se dispositivo de manifestações sociais, culturais, um corpo que também é máquina, transpassado pelas tecnologias. Contudo, “este corpo expressa a sociedade contemporânea em sua complexidade e fragmentação”, Santos (2008, p. 27), na complexidade das questões estéticas e das afecções psicológicas e na fragmentação que é criada a partir da conjunção de grupos culturais, sociais que são formados pelas características de proximidade. Ao mesmo tempo em que esses corpos contemporâneos estão tão conectados, estão também fragmentados.

As obras *Processos em Mutações* (2018), *[Ir]regulares* (2018-2019), *Move With Me* (2019) e *Irregulares ao Cubo* (2019), aqui apresentadas, buscaram atentar essa disposição, na qual o corpo encontra-se em uma busca fragmentada, descompassada, complicada por ser regular, por ser esteticamente aceitável na atual conjuntura que predominam as imagens digitais na rede. Apresentar o corpo na forma que ele é, com *zoom*, com possibilidades de criação de gestos, permite refletir sobre como é o corpo que o interator deixa transparecer. Com isto,

não é sem propósito que o artista contemporâneo – principalmente o artista performático – tem reivindicado a presença do corpo do homem comum na arte e no nosso cotidiano que a cada dia perde em espontaneidade e liberdade, apresentando um corpo ainda humano, essencialmente animal, com odor e suor sobre a pele: o corpo natural frente ao corpo artificial. (SANTOS, 2008, p. 27).

A confrontação apresentada em imagemcorpo nas instalações interativas realizadas nesta pesquisa poética confrontaram este corpo natural frente ao digital como possibilidade de criação gestual, imagética, sonora. É o corpo expandido, que reverbera significações e interações.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como é que o corpo e o movimento de um corpo - o do artista - faz pintura ou faz desenho? Como é que durante esse processo de fazer é o próprio corpo que se faz – isto é, se torna – pintura e desenho? E depois de o corpo e o desenho terem atravessado as suas fronteiras em múltiplas direções e terem experimentado variadíssimas formas de interação – absorção, penetração, ocultação, habitação – o que é que fica para a arte que não seja só já a marca da travessia de um corpo? E em que posição ficamos nós, os observadores, que afinal temos o nosso próprio corpo? (MELO, 1998 apud SANTOS, 2013, p. 5)

Depois de ter experienciado variadas formas de interação, o que fica para arte?
E para os interatores, afinal?

Minha busca, enquanto artista, é para possibilitar às pessoas um encontro com elas mesmas. Um lugar para desplugar-se, desligar-se do mundo cotidiano (ou mergulhar nele ainda mais) a fim de encontrar-se em seus movimentos corporais. Além disso, é refletir sobre nossos gestos cotidianos e o que nos leva a realizá-los. É observar nossas regularidades, irregularidades, semelhanças e diferenças. Observar o modo de relação do público com a obra interativa, instiga-me a pensar os meus modos de movimento, de interação com a minha própria imagem. Tornaram-se, assim, as mãos e a imagem do corpo, um modo de impulsionar a ação criadora de minha pesquisa poética.

Nesse momento final, ao fazer uma retrospectiva de meus trabalhos, enxergo, cada vez mais, um maior envolvimento de inter-relação do movimento, corpo e imagem. Os primeiros trabalhos audiovisuais realizados no Paraguai, partiram de um roteiro. Em seguida, meu trabalho de conclusão de curso propôs a necessidade de diálogo entre corpo e imagem, a partir da criação de movimentos pela observação da imagem da dançarina. Além disso, o trabalho com alunos surdos da Escola Reinaldo Cóser, ainda que, não contasse com a presença de grandes tecnologias, ampliou meu olhar ao movimento corporal e fez-me observar que o movimento do corpo, nossos gestos estão repletos de imagens, de figuras geométricas em seu entorno, e também em seu intermédio. Despertar em cada pessoa o seu intermédio, as suas formas, as suas figuras geométricas, observando cada linha de seu corpo, notando a sua singularidade instigou-me a criar, então, obras interativas.

Minhas experiências com a Arte Interativa ampliaram essa inter-relação de imagem e corpo apoiadas em Simondon (2003), compreendendo as múltiplas possibilidades da imagem e a singularidade de cada experiência.

Como resultado desta pesquisa em Artes Visuais abarca-se a potência da criação de movimentos a partir de relações com imagens, sejam elas mentais, imagéticas, concretas, oriundas de fatores psicofísicos, psicológicos, sensitivos e/ou motores. Compreende-se a noção de imagemcorpo através de proposições de interatividade, onde o ambiente, os objetos e artefatos tecnológicos contribuem à poética. Simondon (2013) permite, inclusive, entender a imagem para além do caráter visual, concreto e mental, observando-a como múltipla de sentidos.

Greiner e Katz (2005) auxiliam a compreender o corpo como imagem de si mesmo, fruto de informações oriundas dos múltiplos sentidos, informações estas que vão desde a percepção inconsciente do lugar em que estamos inseridos, até as informações mais conceituais. Nesse contexto ainda, Arnheim (1997) observa a necessidade de um olhar para a imagem, além da percepção de análise. Diante das concepções de Katz e Greiner (2005), ainda, imagemcorpo compreende o corpo como um ser inestancável de informações, em relação ao contexto em que é entendido como meio sensível. A imagem, a qual trata a noção de imagemcorpo, refere-se como emergente de ações. É uma imagem não apenas visual, não apenas de análise, é uma imagem dialógica, que reverbera ações corporais, bem como, ocorre a partir da ação do corpo.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

BIANCALANA, Gisela Reis. Performatividade: presença cênica e elementos culturais. VII Congresso da ABRACE - Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas. Tempos de Memória: Vestígios, Ressonâncias e Mutações. *Anais...* Porto Alegre - out. 2012. Disponível em: <<http://www.portalabrace.org/viicongresso/completos/estudosperformance/GiselaReisBiancalana-Performatividade-presen-ac-nicaeelementosculturais.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2019.

CILLARI, Sonia. **Sonia Cillari**: creative director and experience designer. Disponível em: <<http://www.soniacillari.net/>>. Acesso em: 20 out. 2019.

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

FLUSSER, Vilém. **Los Gestos Fenomenología y Comunicación**. Barcelona: Empresa Edotproaç Herder S.A., 1994.

FREDRICH, Vanessa Elicker; LONDERO, Alessandra. Movimento-imagem, imagem-movimento, possibilidades em Arte. 17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. *Anais...* 2018. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/50-Vanessa_Elicker.pdf>. Acesso: 07 fev. 2019.

FREDRICH, Vanessa Elicker; OLIVEIRA, Andreia Machado. Arte, imagens digitais e interatividade. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. *Anais...* Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 2478-2490.

GIANNETTI, Claudia. **Estética digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

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

KATZ, Helena. O corpomídia não tem interface: o exemplo do corpo-bomba. In: RENGEL, L.; THRALL, K. **Coleção Corpo em Cena**. v. 1. São Paulo: Anadarco editora e comunicação, 2010. p. 9-23. Disponível em: <<http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz81318515273.pdf>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. In: KILPP, Suzana; SILVA, Alexandre Rocha da; ROSÁRIO, Nísia Martins do (Org.). **Audiovisualidades da cultura**. Porto Alegre: Entremeios, 2010. p.19-35.

KWASTEK, Katja. **Aesthetics of interaction in digital art**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2013.

KWASTEK, Katja. Interactivity - A Word in Process. In: SOMMERER, Christa; JAIN, Lakhmi C.; MIGNONNEAU, Laurent (Ed. /Org.). **The art and science of interface and interaction design** - Studies in Computational Intelligence. v. 1. Berlin: Springer, 2008.

LEÃO, Lúcia. Memória e Método: complexidades da pesquisa acadêmica em processos de criação. In: VENTURELLI, Suzete; ROCHA, Cleomar (Org.). **Mutações, confluências e experimentações na arte e tecnologia**. Brasília: Editora PPG-ARTE/UNB - Universidade de Brasília, 2016.

LEE, Marc. Me, Myself & I. In: VERDICCHIO, Mario; CARVALHAIS, Miguel; RIBAS, Luísa; RANGEL, André (Org.). **xCoAx 2019: Proceedings of the Seventh Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X**, Milan, Italy. Universidade do Porto, Praça Gomes Teixeira. 2019. Disponível em: <<http://2019.xcoax.org/xCoAx2019.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Buenos Aires: PAIDOS, 2006.

MASSUMI, Brian. A arte do corpo relacional: do espelho-tátil ao corpo virtual. **Galáxia** (São Paulo), [s.l.], n. 31, p. 5-21, jun. 2016. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542016126462>.

OLIVEIRA, Andréia Machado. **Corpos Associados: Interatividade e Tecnicidade nas Paisagens da Arte**. Tese (Doutorado em Informática na Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

OLIVEIRA, Andreia Machado. Potências de Agir Implicadas na Arte Interativa. **Visualidades**, [s.l.], v. 13, n. 2, p.168-193, 15 abr. 2016. Universidade Federal de Goiás. <http://dx.doi.org/10.5216/vis.v13i2.34192>. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/34192/0>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

PARENTE, A. Entrevista com André Parente. **Psicologia & Sociedade**, v. 16, n. 2, 2004. p. 7-11.

PERISSINOTTO, Paula; BARRETO, Ricardo (Org.). FILE São Paulo 2019. **Festival Internacional de Linguagem Eletrônica: 20 anos de FILE, 20 anos de Arte e Tecnologia**. 1. ed. São Paulo: FILE, 2019. .

PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. In: **Brassilpaissdoofuturoboross**, 1990, p. 09-29. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/cap/ars2/arteeinteratividade.pdf>>. Acesso em: 09 jul. 2018.

REY, Sandra. Da teoria à prática: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em artes visuais. **Revista de Artes Visuais**. v. 7, n. 13. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1996. p. 86. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27713>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida. **O meio como ponto zero**: metodologia da pesquisa e artes plásticas. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002. p. 123-140.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e Comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

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

SANTANA, Ivani. **Ivani Santana - Arte Mídia**. Disponível em: <<http://poeticastecnologicas.com.br/ivanisantana/>>. Acesso em: 02 set. 2019.

SANTOS, José Mário Peixoto. Superfície do sensível pesquisa em performance nas artes visuais - Breve Histórico da Performance Art no Brasil e no mundo. **Revista Ohun** (UFBA), ano 4, n. 4, dez. 2008. p. 1-32. Disponível em: <http://www.revistaohun.ufba.br/pdf/ze_mario.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2019.

SCHECHNER, Richard. What is a performance? In: SCHECHNER, Richard. **Performance studies**: an Introduction. 2. ed. New York & Londres: Routledge, 2006. p. 28-51.

SILVA, Gláucia; DUARTE, Luiz Fernando Dias. Epigênese e epigenética: as muitas vidas do vitalismo ocidental. **Horizontes Antropológicos**, [s.l.], v. 22, n. 46, p.425-453, dez. 2016. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-71832016000200015>.

SIMONDON, Gilbert. **Imaginación e invención**. 1. ed. Buenos Aires: Cactus, 2013.

SOGABE, M. O espaço das instalações: objeto, imagem e público. In: 17º **ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS**. Florianópolis, 2008. Disponível em: <www.anpap.org.br/anais/2008/artigos/180.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2020.

SPANGHERO, Maíra. A Dança dos Encéfalos Acesos. Apresentação de Helena Katz e texto de Leda Pereira. São Paulo. Itaú Cultural, 2003. 141 p. fotos color.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, M. L. B. **Imagem interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

VICENTE, Ana Valéria. Pesquisa de campo como prática de criação: uma possibilidade metodológica. *Anais do IV Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança*. Goiânia: ANDA, 2016. p. 510-520.

APÊNDICE A – TEXTOS DAS EXPOSIÇÕES

Mutações Corporais

Curadoria: Andreia Oliveira

Mutações Corporais - Duplicam, fragmentam, replicam, subtraem, adicionam, em ensaios de desconstrução de corpos supostamente organizados e previsíveis. O corpo muda, eis sua natureza - mutar. Mutações diferenciam corpos, eis seus fluxos. Vanessa Fredrich experimenta, programa, filma, dirige, edita gestos que nos falam por imagens em vídeo performances, inicialmente, e em ambientes interativos, posteriormente. Ao Tornar(2016) usa palavras para a criação de movimentos aonde gestos repetitivos dramatizam a cena. Epilepcrea (2016) desarticula os episódios epiléticos para compor ritmos como impulsos criativos. Fendas na Especulação surge a partir de uma fresta entre dois espelhos que abre um espaço incógnito especulativo. Em Intraprojeções (2017-2018), o corpo dialoga com sua própria imagem e reage a ela, em uma videoinstalação que duplica espaços e corpos. Como parte de uma pesquisa poética em processo, Vanessa compartilha em Processos em mutação(2018) experiências com imagens interativas que provocam jogos lúdicos com corpos fragmentados de suas unidades. Percebemos que as mutações corporais perpassam e instigam poéticas que se desdobram do vídeo a ambientes interativas. Tais investigações são aguçadas através de experiências com pessoas surdas que concebem imagens em movimentos. Por fim, nada melhor do que

Vanessa para falar de mutações:

Demorei algum tempo para compreender a metamorfose ambulante que me tornei. Cada choro, sorriso, riso fácil, cada lágrima de emoção escorre, interfere, fere o meu ser.

Demorei algum tempo para compreender que estou sempre em mutação. Cada pessoa, cada ser, cada vivência contribui para minha o meu viver. A forma com que energizamos cada momento interfere nas ações que tomamos e soluções que surgem. A forma mutua, transforma.

As obras que compõe a exposição fazem parte da trajetória metamórfica entre processos de pesquisa poética, problematizações teóricas e experiências corporais partilhadas.

[Ir]regulares²⁶

Vanessa Fredrich

Em meio ao que foi constituído enquanto “regular”, “normal” em questões de comportamento e estética, o ser humano parece estar sempre no caminho, numa busca por alcançar o status de “regular” ou “normal”. E quando algo parece não condizer com o que determina uma sociedade, uma cultura, parecemos irregulares, parecemos soltos, avessos.

Criaram-se objetos que ampliam nosso olhar para observar as irregularidades de nosso rosto.

Criaram-se tecnologias para superar as defasagens dessa cultura que regula. Criaram-se efeitos de aplicativos digitais que mascaram nossas “irregularidades” para alcançar um status regular sobre o nosso rosto.

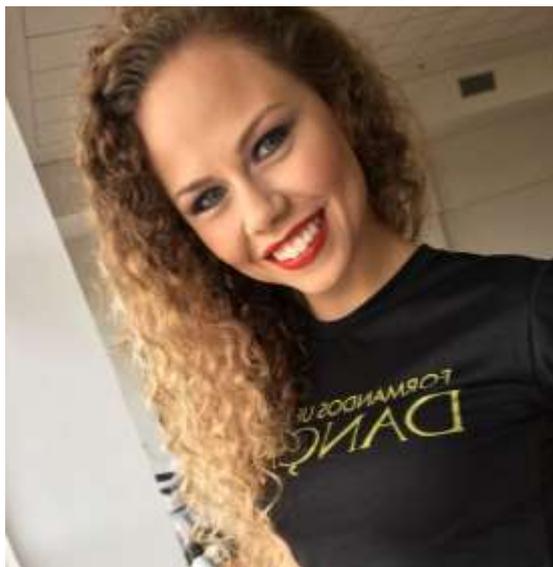
Constituiu-se o que é regular.

E no meio das irregularidades morais, éticas e sociais, parecemos contraditórios ao estar sempre à procura da foto ideal, do corpo ideal, da figura normal, regulada por uma sociedade influenciada pelas tendências europeias em um país de raízes negras e indígenas.

Em meio a tanta máscara, efeitos pela busca de certa perfeição, As imagens se distorcem, entre as imagens reais de nós, e as projeções de nós. As contradições entre o que parece ser regular irregulariza nossa aura.

²⁶ Ensaio produzido como trabalho final do Seminário de Pesquisa Arte e Tecnologia, ministrado pela professora Dr.^a Sandra Rey, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria.

ARTISTA



Vanessa Elicker Fredrich. Licenciada em Dança pela Universidade Federal de Santa Maria, 2018. Mestranda no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais na linha de pesquisa Arte e Tecnologia. Turma 2018.

Desenvolve trabalhos e estudos na área da educação, dança contemporânea e na relação dança e tecnologia com adolescentes surdos onde criam ações corporais na relação entre movimento-imagem.

Atualmente, é membra do Laboratório Interdisciplinar Interativo (Labinter) do Centro de Artes e Letras da UFSM. É pesquisadora e artista de arte interativa, desenvolve instalações interativas promovendo diálogos e questionando as fronteiras e relações entre corpo, imagem e movimento.

Apoio:



Sobre Mutações Corporais #2.

Por Vanessa Fredrich

Tudo bem? Vou compartilhar com você um pouco do que me inspira nesta exposição, tá bem?

O processo criativo desta exposição, as fotografias que a contemplam são de trabalhos audiovisuais realizados em sua maioria em 2017 e dialogam entre imagens e corpos. A produção audiovisual a partir do contato e da visualização do corpo com sua imagem.

De alguma forma eu descobri que estes trabalhos perpassam meus processos evolutivos pessoais, o que me torno com o passar dos anos:

A fenda que transpassa meus olhares, meus julgamentos, como eu vejo os outros? e o que isto diz de mim ?

A relação do cotidiano com o movimento da arte, afinal arte é vida? Vida é arte? Basta observar os movimentos das pessoas e ver que pode existir arte nos mais singelos gestos.

[IR]regulares é uma instalação onde busco trazer a reflexão sobre o que é irregular, e com isto, questionar o conceito ou o que entendemos por regular. Talvez, pudéssemos substituir a palavra regular por "normal", "normalidade", "padrão".

A curadoria teve contribuição da Prof.^a Dr.^a Andreia Oliveira, mas é algo muito pessoal, o espaço, o modo com que proponho a exposição na qual o público pode interagir, tem espaço pra deixar seu comentário, crítica ou sugestão, é um espaço de diálogo.

Espero que as minhas inquietações de alguma forma perpassem também as suas inquietações e reflexões.

Agradeço com muito carinho a sua presença!

Exposição Entre Imagens e Corpos #3

Curadoria: Alessandra Londero

"O corpo cria um pensamento, o corpo sustenta uma ação, o corpo vive os ritmos, as (des) continuidades, as intensidades, as disjunções, as alternâncias. O pensamento borbulha no corpo, o corpo contrai com o pensamento, o pensamento gera um movimento, o movimento do corpo provoca as matérias do mundo."

(Edith Derdyk, 2001)

Vanessa Fredrich em suas obras busca interrelações entre corpo, imagem e tecnologia audiovisual. Graduada em dança pela Universidade Federal de Santa Maria, é mestranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na área de Arte Contemporânea, sobre a linha de pesquisa Arte e Tecnologia.

A arte contemporânea cada vez mais tem se dissolvido entre as diversas linguagens artísticas, tendo o corpo como centro irradiador de suas práticas. As possibilidades e caminhos são muitos e permitem uma grande liberdade de atuação para os artistas.

Entre Imagens e Corpos #3 é uma exposição que apresenta obra interativa, exposição de fotografias e vídeo. Em sua terceira versão propõe diálogos de gestos e movimentos em imagens que envolvem estes corpos nas obras apresentadas, articula som, imagem, espaço e gestos, de modo a criar uma ligação direta com o interator. O corpo como ponto de referência, com suas imagens e expressões, como pertencimento na arte contemporânea, produzindo manifestações de ordem estético-expressiva/expressiva/comunicativa que se formam a partir da percepção das emoções e/ou ideias. Estes corpos passam a ser expressão estética e comunicativa de si mesmos e são colocados em evidência, passando a ser trabalhados em experimentos que partem de diferentes linguagens e mergulham em ambientes hibridizados.

Os novos meios tecnológicos e as novas funções da arte abrem um leque de possibilidades, indicando um corpo em estado de arte, recebendo cada vez mais importância tanto nas artes visuais, na poesia, na música, na dança, como no teatro e mesmo em outras vertentes híbridas da arte contemporânea.

Inconstâncias do Gesto

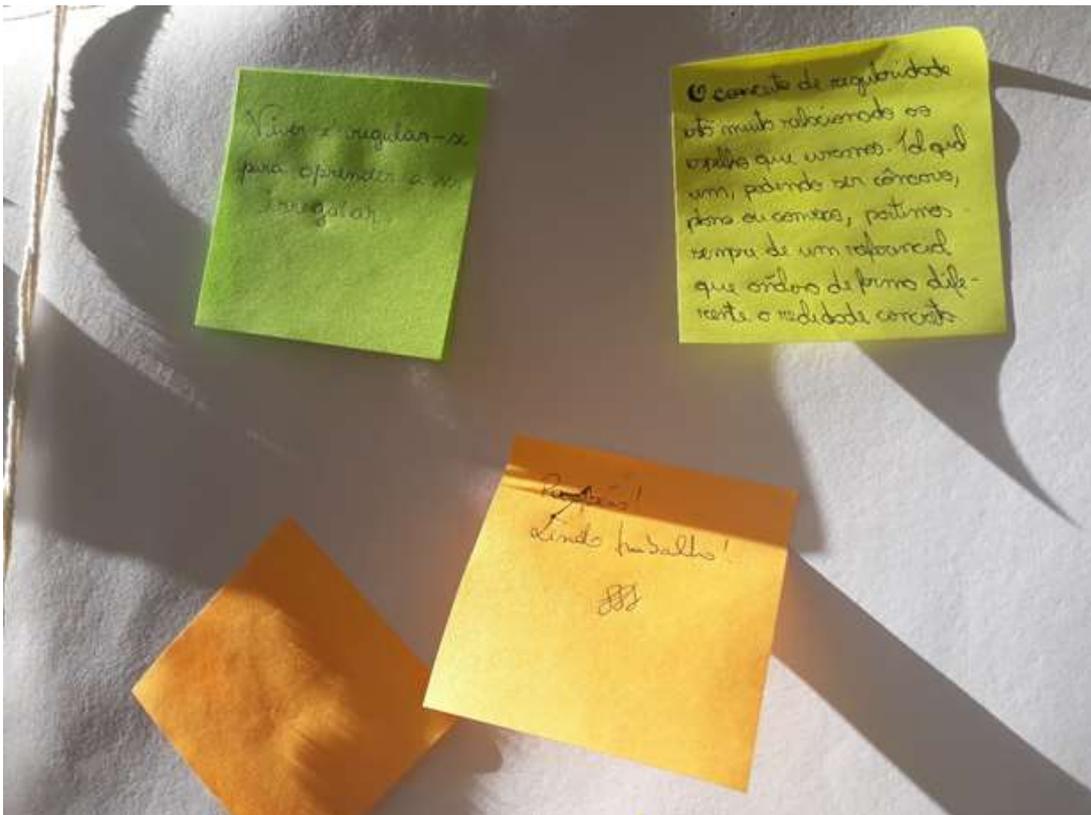
Curadoria: Andreia Oliveira

A exposição individual Inconstâncias do gesto, de Vanessa Fredrich, consiste no resultado de sua pesquisa poética em andamento no curso de Mestrado em Artes Visuais no PPGART. Apresenta instalações interativas que exploram irregularidades corporais através da conjugação de imagens visuais, gestuais e sonoras. Experiências que provocam jogos lúdicos com corpos fragmentados e distantes de suas unidades. Percebemos que gestos inconsistentes perpassam e instigam as poéticas de Vanessa, que se desdobram do vídeo a ambientes interativos. Em tais experiências corporais, as memórias se fazem presentes nas atualizações dos gestos. A impermanência destes não se refere a falta de memória dos mesmos, mas busca romper com movimentos automáticos e repetitivos, dando lugar à memória como invenção de outros gestos físicos.

APÊNDICE B – FOTOS DA EXPOSIÇÃO MUTAÇÕES CORPORAIS

APÊNDICE C – FOTOS DA EXPOSIÇÃO #2 ENTRE IMAGENS E CORPOS





APÊNDICE D – FOTOS EXPOSIÇÃO *ENTRE IMAGENS E CORPOS* #3



APÊNDICE E – BASTIDORES DA POÉTICA



