
Produção artística contemporânea: a cibercepção em *Rara Avis* e *Verbarium*

Franciele Filipini dos Santos*

O presente artigo trata da relevante presença da produção de Arte & Tecnologia no sistema da arte atual, trazendo para a discussão a questão da percepção em *Rara Avis*, obra de Eduardo Kac, e *Verbarium*, de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau. Percepção que segundo Ascott (2002) pode ser denominada Cibercepção. Deste modo, será realizada em um primeiro momento uma abordagem conceitual de tal termo e posteriormente a análise das obras acima mencionadas.

Arte contemporânea, Cibercepção, Rara avis, Verbarium

Contexto artístico contemporâneo

Considerando o atual contexto artístico, tem-se que uma parte considerável de sua produção fará uso das novas tecnologias. Este segmento particular, também conhecido aqui pelo termo aporтуguesado *Artemídia*, engloba, segundo Arlindo Machado:

(...) as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Mas, por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica (2008, p.7).

*Franciele Filipine dos Santos é Mestranda do PPGART/UFSM - bolsista Capes. Especialista em Arte e Visualidade/UFSM (2006), Licenciada (2006) e Bacharel (2004) em Desenho e Plástica/UFSM. Participante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia - CNPq/UFSM.

Esta produção traz questões bastante específicas, onde os artistas e suas equipes utilizam o ambiente virtual e em alguns casos o Ciberespaço, para criar proposições poéticas que só podem ser viabilizadas dentro do âmbito da Arte e de suas articulações com a tecnologia digital. Destas relações surge a Cibercultura, que no campo das artes pode ser denominada Ciber-arte, onde há produções de video-arte, arte-robótica, *telepresence art*, *Web Art* entre outras. A Ciber-arte, desde que surgiu em meados dos anos 70, sempre teve como objetivos conectar artistas de diferentes partes do globo e dar uma maior importância ao processo de criação do que ao produto final.

Este tipo de iniciativa artística, em que a experiência estética ocorre durante o processo de interação com a obra, prevê, em alguns trabalhos, a criação de novos dados por parte do *interator* enquanto acessa a obra, por exemplo a inserção ou a geração numérica de novas imagens, sons e textos. Muitos destes projetos visam proporcionar ainda outras vivências em relação às noções de espaço e de tempo, além de desestabilizar as tradicionais questões que se referem à autoria, a produção, a exposição, a relação público-obra e a percepção, entre outras.

Deste modo, críticos, historiadores, curadores, artistas, instituições de arte e público em geral necessitam rever seus modos de apreensão, suas atuações, seus posicionamentos, bem como os critérios utilizados para realizar a análise desta produção e o modo de exposição das obras. Tais obras podem não somente frequentar os espaços institucionalizados (museus, fundações, universidades) como também disponibilizadas no Ciberespaço e em mídias digitais como, por exemplo, CDs e DVDs, dependendo da proposta do artista e sua equipe.

Pode-se mesmo dizer que a artemídia representa hoje a *metalinguagem* da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais (portanto não mais nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade. (Machado, 2008, p.17)

Em alguns casos, como em *Rara Avis* de Eduardo Kac, processos distintos são vivenciados no espaço *in loco* de exposição e no Ciberespaço. Em *Verbarium* de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, têm-se o exemplo de uma produção realizada para a rede e possível de ser visualizada e experienciada somente no Ciberespaço. Este adquire significativa relevância no processo cultural contemporâneo e de acordo com Leão (2004) pode ser definido como um gigantesco e quase-infinito labirinto de interações da era contemporânea, um território em constante ebulição, camaleônico, elástico, ubíquo e irreversível. Para Leão, o Ciberespaço se constitui a partir de três instâncias: as redes de computadores interligadas (documentos, dados, programas); as pessoas,

grupos, instituições, etc., que participam dessa interconexão; e o espaço (virtual, informacional, social, cultural e comunitário) que emerge das inter-relações homens-documentos-máquinas.

É a partir do Ciberespaço, dos ambientes virtuais, das tecnologias e mídias digitais que os artistas têm suas possibilidades de criações ampliadas, explorando-as através do trabalho realizado em equipe. Esta equipe se constitui em função da necessidade de cooperação entre as várias áreas do conhecimento para a viabilização dos projetos em que a autoria pertence a profissionais não somente da área das Artes Visuais, mas a designers, a informatas, a engenheiros, geneticistas, entre outros.

Para a realização de algumas obras desta produção, os artistas sentiram a necessidade de desenvolver o próprio *software*, o que resultou na *Software Art*, termo que surge em 2000. De acordo com Domingues (2008) a *software art* envolve a dimensão comportamental das conexões homem/computador devido à ampliação da sensorialidade e tipos de vida.

A software art não consiste somente no uso de software comercial, mas de desenvolver uma linguagem de programação, (...). Sabe-se que a linguagem por si só não se constitui em arte, pois o código é composto por operações de cálculo e termos de linguagem. As investigações artísticas em software art não são também da ordem da estética do belo e de questões de aparência formal. (Domingues, 2008, p.43)

Por esta produção não se preocupar com questões formais e padrões estéticos a priori, Machado (2008) nos chama a atenção para o fato de que seu público, cada vez mais heterogêneo, nem sempre está consciente de que o que está vivenciando é uma experiência estética. Situação que se deve a uma mudança do estatuto da arte, que se altera do regime de consumo para o regime da comunicação, onde a arte pode estar por toda a parte, através da rede.

Estas propostas artísticas familiares para muitos, mas nem tão próximas para outros, suscitam mudanças no comportamento habitual do receptor. Solicitam, com efeito, a movimentação do corpo, desestabiliza as percepções, transformam o sujeito em *interator*, exigindo deste atitudes para que as obras possam acontecer e completar-se no instante da interação.

Neste sentido, Ascott (2002) pontua que, estamos vivenciando o aumento da capacidade humana de pensar e de conceituar, ampliando e refinando os sentidos naturais, aprendendo novamente a ver os processos da natureza, o fluxo mediático, enquanto repensam-se as possibilidades da arquitetura de novos mundos. Mundos possíveis, oportunizados pela virtualidade e tecnologias contemporâneas, que cada vez mais apresentam maior potencialidade e construção de outras realidades.

Realidades onde corpos e mentes estão modificando-se, e mais do que em outros momentos da história da humanidade participam ativamente da própria transformação, em que se é mediado pelo computador e possibilitado por ele. Pode-se dizer que a partir do computador entendido como sistema, o que existe em potencial no indivíduo é instigado a se desenvolver. Neste caso, a percepção é que está mais fortemente sendo provocada, ou seja, a *Cibercepção*, que segundo Ascott (2002), implica para além de um novo corpo uma nova consciência, uma redefinição de como se pode viver juntos no interespaço, ou entre os espaços, virtual e real.

Estamos adquirindo novas faculdades e uma nova compreensão da presença humana. Habitar tanto o mundo real quanto o virtual simultaneamente, e estar aqui, bem como potencialmente em qualquer outro lugar ao mesmo tempo, está nos dando um novo senso do *self*, novas maneiras de pensar e de perceber que ampliam aquilo que acreditamos ser as nossas capacidades genéticas naturais. (Ascott, 2002, pp31-32)

Constata-se que o corpo torna-se um local de transformação, que transgredi as limitações genéticas, redefinindo a própria concepção de corpo individual, principalmente, através da conectividade hoje disponível. Esta apresenta a possibilidade de que cada um de nós possa ser “n” outros, independente de gênero, raça, classe social, etc.

Alguns analistas do ciberespaço têm sugerido, por exemplo, que os computadores conectados em rede, ao colocar também em conexão os seus usuários e permitir que cada um deles se distribua dentro dessa rede, estão afetando profundamente as relações de intersubjetividade e de sociabilidade dos homens, assim como a própria natureza do “eu” e da sua relação com o outro. (Machado, 2008, p.35)

Dentro desta mesma linha de pensamento, Couchot (2003) aponta o surgimento de “uma nova figura do sujeito nos seus intercâmbios entre o real e o imaginário, nas relações com o individual e o coletivo, o artista e a sociedade”, onde a subjetividade passa a se estruturar na negociação entre o sujeito-Eu, que diz respeito à subjetividade individual, e o sujeito-Nós, que se refere à subjetividade coletiva, impessoal, modelada pela experiência tecnestésica¹.

É a partir das possibilidades desencadeadas e acentuadas pela *Cibercepção* e conseqüentemente pelo Ciberespaço, que se tem a constatação de que em muitas ocasiões somos constituídos de muitos indivíduos.

Entre os artistas, Roy Ascott compreendeu muito cedo que as tecnologias das telecomunicações, impondo-nos relações interativas múltiplas e não mais duelos através das redes, afetavam seriamente nossas relações intersubjetivas e a própria natureza de nossa presença ao outro. Ele também introduziu a idéia de uma “presença virtualizada” de um “eu individual distribuído” através da malha das redes e de seus nós, não

mais localizados pontualmente, como havia sido o olho nos sistemas de figuração fundado na representação ótica. A este eu distribuído, integrado ao corpo das interfaces, corresponderiam formas de significação “implicadas” ou múltiplas. Natureza e tecnologia, intimamente misturadas, dariam nascimento assim a uma nova natureza e a uma nova consciência estendida às dimensões do planeta. (Couchot, 2003, p.272)

Segundo Santaella (2004) mencionando Poster (1995), as identidades múltiplas são enfatizadas no Ciberespaço, produzindo uma reconfiguração da linguagem, constituindo um sujeito multiplicado, disseminado e descentrado, constantemente instável em sua identidade. Morse (1994), uma outra referência mencionada pela autora, pontua que o conceito de incorporação deve substituir o de identificação, pois, a partir do princípio de reversibilidade, tornamo-nos outros, o que resulta na intensa sensação de jogo, em que todas as identidades podem ser assumidas. O sujeito está disperso entre mensagens eletrônicas, multiplicado nos bancos de dados.

A Cibercepção eleva a experiência transpessoal e é o procedimento determinante de uma arte transpessoal. A Cibercepção envolve a tecnologia transpessoal², a tecnologia da comunicação, da participação e da colaboração, a tecnologia que nos permite transformar os nossos *selves*, transferir os nossos pensamentos e transcender as limitações de nossos corpos. (Ascott, 2002, p.32)

Sendo assim, torna-se visível que é a partir da *Cibercepção* que se percebe as aparições do Ciberespaço e as manifestações de sua presença virtual, constatando que no campo das Artes Visuais propriamente dito, é a *Cibercepção* que possibilita uma maior aproximação com a produção e as questões propostas. Deste modo, é fundamental dar-se conta da necessidade de modificar critérios e olhares em relação à produção de Arte & Tecnologia, pois, enquanto muitos percebem o Ciberespaço, as tecnologias digitais e o computador como “ferramentas”, os artistas envolvidos com esta produção consideram-nos como sistemas e habitam de modo efetivo o Ciberespaço.

Os equipamentos de produção, exibição e comunicação de áudio e vídeo, os sensores, o computador, a programação, os dispositivos eletroeletrônicos e a tecnologia contemporânea em geral, nos permitem a representação e a simulação de outros aspectos da natureza que até então eram feitos em outros níveis diferenciados, de acordo com os meios existentes na época. A nossa relação com a natureza foi ampliada da compreensão das estruturas externas (superfícies) para as estruturas internas (processos), o que provocou, ao mesmo tempo em que foi provocada, grandes transformações na nossa visão de mundo e na arte. (Sogabe, 2004, p. 135)

Nesta direção, pode-se afirmar a respeito da *Cibercepção* que este conceito não admite um pensamento linear, pois, constitui-se como uma percepção simultânea, com múltiplos pontos de vista, que permitem interagir completamente com o fluxo das informações que habitam a vida cotidiana.

(...) a Cibercepção não é tanto uma nova faculdade, mas uma faculdade revivida. Somos nós nos reencontrando, depois do desperdício humano na idade da razão, na idade da certeza, do determinismo e dos valores absolutos. (Ascott, 2002, p.34)

Neste sentido, Sibilia (2002) coloca que, afastados da lógica mecânica proposta pela sociedade industrial e envolvidos pelo regime digital, os corpos contemporâneos se apresentam como sistemas de processamento de dados, códigos e feixes de informação. Os corpos tornam-se permeáveis, projetáveis e programáveis, evidenciando a proverbial plasticidade do homem.

Plasticidade explorada na produção de Arte & Tecnologia em diferentes níveis, ora com maior sutileza, como na obra/projeto³ *Verbarium*, ora com maior força, como em *Rara Avis*. Obras analisadas a seguir em virtude da ocorrência da *cibercepção*, ou seja, do prolongamento ou da expansão dos sentidos do corpo.

Rara Avis

Esta obra constitui-se em uma instalação de telepresença interativa, desenvolvida por Eduardo Kac e uma equipe de colaboradores, construída em agosto de 1996. Foi apresentada no *Nexus Contemporary Art Center*, em Atlanta, posteriormente em Austin, Texas/janeiro de 1997, em Lisboa/abril de 1997 e na I Bienal do MERCOSUL, em Porto Alegre, ocorrida no final do ano de 1997.

Esta proposta artística ocorreu tanto no espaço físico, quanto no Ciberespaço. O espaço físico da galeria foi estruturado da seguinte maneira: um grande aviário ocupando parte da sala, e em seu interior 30 pássaros cinza reais e um grande pássaro colorido, que movimentava apenas a cabeça e



Eduardo Kac
Rara avis, 1996. Instalação interativa
I Bienal do MERCOSUL, 1997

ocasionalmente “falava”. Este último pássaro, a arara-telerobô, é o elemento central da instalação, onde câmeras de vídeo em miniaturas foram colocadas no lugar da localização dos olhos da arara robótica, e a partir desta configuração foi desencadeada grande parte das interações propostas no espaço *in loco* e no Ciberespaço, bem como o processo de Cibercepção.

Do lado externo da gaiola, havia dois pedestais, um deles com uma televisão que transmitia as imagens captadas pelos olhos da arara-robô, enquanto que, o outro pedestal oferecia ao público visitante um capacete de realidade virtual.

Este quando usado pelo interator, desestabilizava instantaneamente a sua percepção, pois, o usuário passava a enxergar com os olhos da arara-robô, tendo a sensação de deslocamento corporal sem ter saído do lugar, podendo ainda, visualizar seu próprio corpo do lado de fora da gaiola.

Já no Ciberespaço, a instalação de telepresença se deu por meio de ações e intervenções dos usuários da Web, via teleconferência⁴. Parte do processo disponibilizado na rede iniciou com o uso do capacete de realidade virtual, no momento em que o interator movimentava sua cabeça, fazendo com que a mesma ação fosse executada pela arara-robô simultaneamente. Neste instante, era acionando mecanismos da Internet vinculados aos olhos da arara (as duas micro-câmeras) que produzia processos imagéticos distintos disponibilizados no Ciberespaço.

Nestes processos, as pessoas com acesso ao MBone (Multicast Backbone), recebiam em tempo real imagens coloridas, com alta resolução e alta taxa de atualização dos *frames*. Para o usuário padrão, estas imagens eram em branco/preto e atualizadas a cada dez segundos⁵⁵. Ainda na Web, diferentes usuários de diversos lugares podiam compartilhar do corpo da “Rara Avis”, enviando suas “falas” via rede, e deste modo, coabitar no mesmo corpo físico, interferindo em maior ou menor grau no comportamento das aves que habitavam o espaço da Mostra, bem como das pessoas que lá circulavam.

De acordo com Machado (2001), constata-se que “Rara Avis” traz referências muito fortes em relação à identidade e alteridade, pois, a partir da experiência proporcionada pelos processos de interatividade, além da identidade humana, o interator poderia ser tanto pássaro, quanto máquina, simultaneamente.

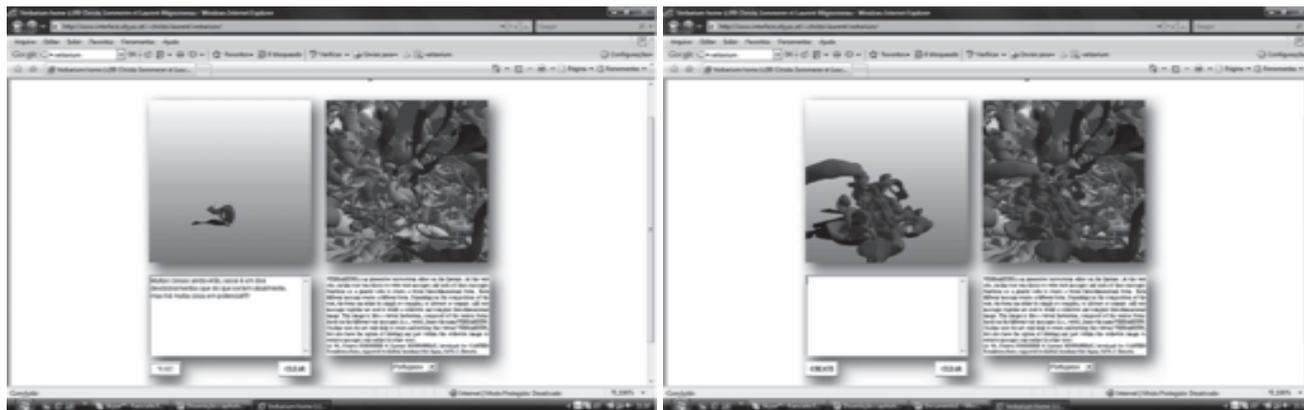
Verbarium

A proposta artística apresentada nessa obra consiste em um editor de texto *on-line*, onde o usuário escreve mensagens em que os verbos contidos nelas atuam como se fossem códigos genéticos de uma forma visual tridimensional. Um algoritmo especial transforma os caracteres de

texto em imagens, que se modificam de acordo com a interação em tempo real do usuário com o sistema, resultando em novas formas e imagens que não são predeterminadas pelo artista.

As formas podem ser simples ou complexas dependendo da mensagem enviada pelo interator, e o conjunto de todas as composições textuais enviadas constrói uma forma tridimensional coletiva. O interator além de criar novas imagens pode clicar em qualquer parte da imagem coletiva, tendo acesso à mensagem textual que originou tal forma. Pode-se afirmar que a interatividade que ocorre é exógena e endógena (COUCHOT, 2003). Exógena no momento em que há o diálogo entre o interator e o sistema, utilizando como interface o teclado para escrever e enviar a mensagem; e endógena quando a mensagem textual enviada é recodificada pelo sistema, criando formas de diferentes tamanhos e cores, integrando as novas formas criadas à imagem que se encontra no banco de dados, e que resulta das interações anteriores.

Pôde-se acessar e interagir com a obra no endereço <http://www.interface.ufg.ac.at/~christa-laurent/verbarium/>, no dia 22/jan/2008. Esta obra/projeto foi disponibilizada no período da Bienal em <http://www.mic.atr.co.jp/~laurent/download/verbarium.html>, que atualmente encontra-se indisponível.



Christa Sommerer e Laurent Mignonneau
Verbarium, 2008 - Web-arte interativa
Bienal do MERCOSUL, 2008

Considerações Finais

Tendo em vista esse momento de aproximação com algumas questões inerentes ao contexto da produção em Arte & Tecnologia, e de modo mais enfático sobre a *Cibercepção*, pontua-se a necessidade e importância de considerar tais questões, pois, somente deste modo poderemos compreender melhor estas poéticas, a partir de critérios e abordagens coerentes com as propostas artísticas desenvolvidas.

Propostas que exploram de modo peculiar os sentidos de nossos corpos, fazendo-nos redescobrir nossas percepções e sensibilidade. Gestos e ações realizados durante o cotidiano passam a fazer parte desta produção e ser essenciais para o desencadeamento do processo interativo destas obras.

Poéticas que ao mesmo tempo em que nos parecem familiares, pela estreita relação com as tecnologias contemporâneas, podem estar distanciadas pelo fato de propor questões diferenciadas, em que as relações entre o mundo orgânico e artificial necessitam ser pensadas, sentidas e questionadas sob outro ponto de vista, que considere o processo e não mais o objeto acabado.

Considerando as propostas artísticas já realizadas envolvendo as mídias digitais, sabe-se que outras problemáticas surgirão, e outras alterações nas questões da arte irão ocorrer, o que exigirá o desenvolvimento de novas abordagens críticas-reflexivas, que busque compreender os caminhos trilhados e os que existem em potência.

Referências Bibliográficas

ASCOTT, Roy. "A arquitetura da Cibercepção". In: LEÃO, Lúcia (Org.). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002.

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

DOMINGUES, Diana. "Software Art: comportamento e experiência em ciberarte". In: *Revista Aplauso*, nº 92, ano 10.

LEÃO, Lúcia (org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo : Annablume, SENAC, 2004.

MACHADO, Arlindo. "Corpos e mentes em expansão". In: MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro : Rios Ambiciosos, 2001.

_____. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro : Zahar, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. “Sujeito, subjetividade e identidade no Ciberespaço”. In: LEÃO, Lúcia (org.). *Derivas: cartografias do Ciberespaço*. São Paulo : Annablume, SENAC, 2004.

SANTOS, Nara Cristina. *Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital: projetos brasileiros*. 2004. 367f. Tese (Doutorado - Programa de Pós Graduação em Artes Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SOGABE, Milton. *Arte e Tecnologia*. LEÃO, Lúcia (org.). *Derivas: cartografias do Ciberespaço*. São Paulo: Annablume, SENAC, 2004.

Notas

¹ De acordo com Couchot (2003) esta experiência se dá a partir do controle e manipulação de técnicas, transformando a percepção que se tem do mundo.

² Segundo Ascott, a tecnologia transpessoal é a tecnologia das redes, da hipermídia, do Ciberespaço.

³ Conceito defendido por Nara Cristina Santos em sua tese de doutorado intitulada “Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital: projetos brasileiros”. Este conceito foi utilizado para referir-se à produção em Arte e Tecnologia, a fim de enfatizar o constante devir da obra.

⁴ Segundo informações retiradas do site <http://www.cap.eca.usp.br>. Acesso em 19/07/07.

⁵ Informações retiradas do site <http://www.eca.usp.br/wawrwt/textos/donprado1.html>. Acesso em: 19/07/07.