

DA LEITURA À INTERATIVIDADE

Greice Antolini Silveira¹

A cultura digital é uma das responsáveis por diversificar a produção artística atual ampliando e alterando a relação dos observadores com as obras. Este artigo tem como objetivo pensar, a partir da série *Oh, aqueles espelhos com memória*, de Dario Robleto e do projeto artístico *Text Rain*, de Camille Utterback e Romy Achituv, como a linguagem textual pode modificar sua relação com o leitor/interator quando vinculada a arte e as tecnologias digitais, proporcionando um diálogo sensível, possibilitado, neste caso, por meio da imersão representativa (Santaella, 2008) do interator na imagem.

Palavras-chave: Arte Digital, Interatividade, Imersão.

Propostas artísticas causam ao longo da história da arte sensações diferentes nos observadores, participantes ou interatores e, a arte digital contribui para ampliar ainda mais este espaço de experiências sensoriais. Desta maneira, este estudo busca aproximar-se da modificação ou uso diferenciado, pelos artistas, das palavras, brincando com o modo de leitura, a movimentação ou compreensão do texto, além da movimentação e envolvimento do corpo do interator.

De maneira geral, a leitura de um texto é realizada da esquerda para direita e de cima para baixo, com letras formando sílabas e estas formando palavras que darão origem a frases, apresentadas estaticamente. Mas, modos de leitura podem modificar-se, por exemplo, a leitura de uma imagem pode ocorrer sem pré-determinações, cabendo ao leitor determinar as direções de onde partirá ou terminará sua leitura. Santaella aponta a existência de um "leitor imersivo" como "[...] aquele que navega através de arquiteturas informacionais fluidas do ciberespaço, transitando entre os nós e nexos das estruturas hipermediáticas" (2004, p.35), o qual, segundo ela, é diferente daquele que lê um texto escrito ou uma imagem.

A partir de palavras e modos diferentes de compreendê-las, neste estudo busca-se analisar algumas possibilidades do uso das palavras, no campo da arte, que proporcione uma leitura textual estática ou uma leitura vinculada à interatividade. Entendendo interatividade como o diálogo realizado por meio dos dispositivos digitais, ou, como afirma Cauquelin "uma mediação digital tecnicamente programada" (2008, p.168). Para isto, será analisada parte da série *Oh, aqueles espelhos com memória* (1997), de Dario Robleto e o projeto *Text Rain* (1999), de Camille Utterback e Romy Achituv.

Oh, aqueles espelhos com memória

Exposto na 6ª Bienal do Mercosul, em Porto Alegre no ano de 2007, o projeto de Dario Robleto apresenta no espaço expositivo a série *Oh, aqueles espelhos com memória*, no qual aponta alguns projetos artísticos, viáveis para serem realizados, mas nunca executados de fato. Sem saber se trata-se de um relato ou um projeto a ser executado, o espectador/leitor é

¹ Mestre em Artes Visuais, pela Universidade Federal de Santa Maria/UFSM. E-mail: greiceantolini@yahoo.com.br.

instigado a imaginar a obra a partir da leitura dos textos. Apresentado sobre papel adesivo e fixado na parede, o leitor aproxima-se e lê sem nenhum estranhamento, afinal, ler textos impressos é habitual para a maioria das pessoas. Talvez o estranhamento ou desafio esteja nas ideias apontadas por Robleto, em um dos textos, *Billie Canta o Blues e Tudo Importa*, pode-se ler:

Bússolas, imãs, campo magnético alterado
Bússolas adquiridas em diversos lugares (bazares, briques, saldos de garagem, etc.) foram desmontadas e sob o pólo sul de cada uma delas um minúsculo imã foi instalado, fazendo com que ponteiro ficasse sempre voltado para baixo. As bússolas foram, então, devolvidas aos lugares onde foram adquiridas.
Dimensões variáveis
1997

Já no detalhe *Você Faz o Meu Mundo Um Lugar Melhor Para Achar*, Robleto descreve:

Retalho, linha, partículas e entulho, carretel de madeira
Nos últimos dois anos, venho coletando em segredo retalhos, linhas, e etc. de outras pessoas. (Por exemplo, uma linha no ombro de alguém ou um fio de cabelo preso num braço.) Todo esse entulho, eu reuni em uma longa linha e enrolei em um carretel. Desse carretel de entulhos, fiz reparos num cobertor e num pequeno par de luvas, costurei botões, consertei roupas rasgadas e fiz várias outras coisas.
Dimensões variáveis
1996-1998

Ambos os detalhes descrevem alguns objetos e, a partir deles aponta um modo de usá-los em um projeto artístico. Não fica claro na visita à exposição se estes trabalhos foram realmente executados, fato só constatado com a leitura de textos que se referem à obra. Enfim, como os projetos descritos nunca foram de fato realizados, eles exploram mais o imaginário do que o visual do espectador/leitor. A leitura é realizada como se o leitor estivesse lendo um livro, um catálogo, ou qualquer outro texto impresso.

Text Rain

Para proporcionar interatividade, o projeto artístico *Text Rain*, de Camille Utterback e Romy Achituv explora os princípios da imersão representativa, que trata do segundo nível de imersão proposto por Santaella (2008). A autora aponta quatro níveis diferentes para imersão em obras digitais² que se apresentam de modo crescente: imersão em obras conectadas a rede, imersão representativa, imersão por telepresença e imersão perceptiva da realidade virtual. Neste artigo será abordado apenas o segundo modo considerando que é este o explorado no projeto *Text Rain*.

O termo imersão está diretamente relacionado com o ato do batismo³, que se caracteriza pela imersão total na água. Trata de uma prática de lavagem - presente em diversas religiões - que tem por finalidade a purificação ou iniciação na vida religiosa. Segundo Cauquelin "o

termo 'imersão' evoca o batismo, a iniciação no novo mundo subaquático e surreal que é o ciber mundo da interatividade" (2008, p.171). A partir desta denominação genérica do termo imersão, relacionado com o mergulho nas águas, no campo da arte digital, este conceito encontra-se deslocado do espaço líquido para o virtual, possuindo em comum, a perda dos referenciais sensoriais do ambiente físico no qual vivemos. Para imergir completamente e permanecer por algum tempo na água necessitamos de dispositivos especiais, como tubos de oxigênio, óculos de mergulho, pés de pato para nadar, enfim, de equipamentos especiais que permitam nossa sobrevivência neste espaço. Percorrer, perceber e interagir com os ambientes virtuais, também só será possível por meio de dispositivos específicos, como capacetes, luvas e roupas de dados. Em ambos os casos os referenciais com o real são deixados de lado. Assim, partindo da concepção inicial do termo, considera-se imersão a entrada em ambientes virtuais proporcionada pelo uso de dispositivos digitais de realidade virtual.

Mas o termo imersão é usado também para designar outros modos de relação que se estabelece com as imagens, por isto ao longo deste estudo trata-se de sensação de imersão, considerando que se refere a algo subjetivo e muitas pessoas também podem sentir-se imersas em pinturas, fotografias ou instalações, por exemplo. Mas esta relação intensifica-se com as tecnologias digitais, pois nos ambientes virtuais, o interator imerge em ambientes tridimensionais constituídos por imagens e perde significativamente o contato e as referências com o ambiente real.

Na imersão representativa apenas a imagem do interator é inserida na obra, captada por câmeras e projetada na tela. A exploração da realidade virtual por meio de projeções que proporcionam a imersão representativa esta presente no meio artístico desde 1970⁴, quando Myron Krueger desenvolve o projeto *Videoplace*. Segundo Grau a obra de Krueger "reflete a busca por um sistema em que os observadores, ou usuários, vêm-se como parte de uma comunidade de seres programados e em que o artista é o compositor de um espaço gerado por computador comunicado em tempo real" (2007, p.199). Em *Videoplace*, a imagem do interator é captada constantemente por uma câmera de vídeo e exibida na projeção, de modo que as imagens projetadas de objetos e as imagens de um ou vários interatores co-existam simultaneamente. A obra "[...] é um ambiente de computação gráfica bidimensional; um circuito fechado clássico, que grava o observador em vídeo e projeta sua silhueta, manipulada digitalmente, em uma tela do tamanho de uma parede" (GRAU, 2007, p.199).

Em 2008 a artista Yancine Sebti apresentou a obra *Jump!* no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica/ FILE, em Porto Alegre, RS, que resgata o princípio da proposta de Krueger. Neste projeto a imagem do interator é captada a partir de um salto no ar. Assim sua imagem permanece 'saltando' virtualmente junto com outros interatores durante um período de tempo, até que determinado número de imagens sejam registradas e o sistema reinicie o processo de captura. Conseqüentemente outros que se dispuserem a saltar, mesmo algum tempo depois do último registro, também se integrarão à cena. A instalação de Sebti se completa com a interação dos visitantes - por meio dos saltos diante da câmera - de modo que estas imagens ficarão no ambiente como um registro virtual da presença corporal de cada interator na obra. Nestes casos é a imagem dos interatores que se integram à cena de realidade virtual. Deste modo,

entende-se por imersão nestes projetos a sensação por parte dos interatores de estar presente na imagem, não ocorrendo de fato à perda dos referenciais do ambiente real.

Text Rain constitui-se de uma tela de projeção com uma câmera centralizada que tem por objetivo captar a imagem dos interatores a sua frente. A tela com fundo claro exhibe a imagem do interator em preto e branco e as letras coloridas que rolam de cima para baixo, como se fosse uma chuva de letras.

Conforme estão caindo as letras são aparadas pelo corpo do interator. Sempre que se depara com uma forma mais escura - a imagem do interator, no caso - as letras concentram-se sobre ela, voltando a cair assim que este se desloca para o lado ou sai do campo de captura da imagem. As letras caem de modo linear, podendo, de acordo com o tempo que o interator permanece parado, formar palavras ou até mesmo frases. Se o interator permanecer por mais tempo estático diante da câmera, poderá ler o poema "*Talk, you*", de Evan Zimroth:

Eu gosto de falar com você
simplesmente isso: conversar
uma viragem - com ou - em torno,
como em seu giro em torno de
de frente para mim, de repente...

Em seu giro, cada parte
do meu corpo se transforma em verbo.
Nós somos o oposto
de língua presa, se houver
eram tais um antônimo:

Estamos sinônimos
para soltar membros
de sintaxe,
e ainda voltar para nada:
É só falar.⁵

Provavelmente a intenção dos artistas não seja obrigar o interator a entender ou ler todo o poema, mas sim, ludicamente, usar seu corpo para formar palavras, embora o texto ou as palavras nele apresentadas estejam diretamente relacionados com a proposta da instalação. As palavras que se formam separadamente podem suscitar questionamentos no interator sobre seu próprio significado. Sinônimos podem ser usados para brincar com o entendimento, jogando com palavras de significado igual ou semelhante, enquanto antônimos brincam com as contrariedades. Os verbos indicam ações. Quem sabe a ação de parar diante da câmera e tentar ler o texto ou tentar compreendê-lo a partir dos movimentos do próprio corpo. A sintaxe estuda a construção de frases, a disposição das palavras buscando transmitir um significado completo que possa ser compreendido, justamente o que é proposto como um desafio em *Text Rain*.

Para ler o poema na instalação é preciso um esforço cerebral e também físico. Individual ou coletivamente os interatores podem organizar-se de modo a aparar as letras e formar o maior número possível de palavras. Para isto, podem também usar objetos aumentando o espaço

escuro na tela. Para interagir com *Text Rain* não é preciso aprender a operar interfaces complexas ou deparar-se com o desconhecido. A interface é o próprio corpo do interator, que já está habituado a olhar-se no espelho e não terá dificuldades ou estranhamentos em deslocar-se em frente à tela. A interação ocorre de modo simples e intuitivo. Ao perceber que as letras param sobre sua imagem, o interator tenta, naturalmente, ampliar sua imagem, abrindo os braços ou colocando algum objeto para segurar o maior número de letras, pois rapidamente é possível perceber que estas estão originando palavras e conseqüentemente frases. O que não fica entendido é que o total do conjunto dará origem a um poema, pois isto não é especificado no ambiente da instalação.

Embora Utterback e Achituv não esclareçam que o texto constitui-se num poema, é somente a partir do entendimento deste que o interator terá a certeza de que o objetivo da instalação não é a leitura do texto, mas sim a experientiação da obra. O uso do corpo para formar palavras de um modo sensível e intuitivo, com o corpo sendo responsável por uma ação, ou seja, "meu corpo se transforma em verbo".

A questão corporal na interação com uma obra de arte subverte o comportamento do "proibido tocar", da testa franzida e postura rígida frente à obra, trazendo esta para o nível do brinquedo e do parque de diversões, onde o lúdico é a estratégia para a aprendizagem e aquisição de novas experiências, de forma agradável e divertida. Isso não quer dizer que a obra perca conteúdo, mas encontra uma forma descontraída e acessível para tratar de assuntos complexos do mundo atual. (SOGABE, 2008, p.223)

O que os artistas buscam é proporcionar uma experiência lúdica dos interatores com as palavras, sem necessariamente ter a necessidade de entendimento do poema. Eles apresentam um modo diferenciado para realizar uma leitura usando o próprio corpo como apoio para as letras. A formação das palavras dependerá somente de seus movimentos ou intenções diante da tela, além do tempo que dedicará à obra.

A imagem do interator em *Text Rain* permanece tanto no espaço físico quanto no virtual. O limite entre estar dentro ou fora da imagem de projeção ocorre apenas pelo envolvimento do interator com a instalação. Estes podem permanecer no campo de captura da câmera, de modo que sua imagem continue aparando letras, sem nem perceber. Ou, pode realmente dedicar-se a criar um grande campo escuro que propicie a formação de palavras sem dar importância aos outros visitantes da instalação.

O "virtual" nos propõe outra experiência "real". De repente, a noção comumente percebida como a "realidade" é posta em causa, pelo menos na aparência. As realidades "virtuais" não são irreais, elas possuem certa realidade [...] As experiências virtuais são a priori o equivalente a experiências sensoriais "reais" que acumulamos "naturalmente". As imagens virtuais não são meras ilusões virtuais da

representação pura das imagens. Pelo contrário, é possível visitar, explorar e até mesmo "sentir" [...] essas realidades "virtuais"⁶. (QUÉAU, 1995, p.17)

Embora se faça uma distinção entre a realidade e a realidade virtual, a afirmação de Quéau de que a realidade virtual possui certa realidade é no sentido de ambas poderem ser sentidas e experienciadas pelo interator. Para isto é necessária uma pré-disposição para viver outra realidade, para colocar-se em uma situação diferente daquela vivida pelo interator em seu cotidiano.

Considerando que o campo de visão do interator, na instalação *Text Rain*, permanece com as referências do ambiente real, considera-se que a imersão representativa trata, na verdade, da sensação de estar imerso em outro ambiente e não imerso a partir do entendimento de mergulho na água⁷.

Da leitura à interatividade

A diferença entre um leitor textual de *Oh, aqueles espelhos com memória* e um interator da instalação *Text Rain*, que tente organizar as letras formando palavras e frases, encontra-se principalmente no uso do corpo. Enquanto para ler um texto o leitor utiliza basicamente a visão, para ler o poema da obra de Utterback e Achituv é necessária além da visão, a movimentação do corpo em frente ao dispositivo responsável por captar as imagens.

Na arte interativa, a solicitação da participação do público com atividades corporais, representa um novo entendimento do que seja uma obra de arte, além de conferir um novo *status* ao público e enfatizar aspectos lúdicos no processo de vivência e conhecimento da obra. (SOGABE, 2008, p.223)

Ao deparar-se diante da projeção que simula uma chuva de letras o interator é incitado a movimentar-se em frente à câmera. De modo intuitivo tende a primeiramente tentar escapar dos "objetos" que estão caindo sobre ele, mas ao perceber que a projeção de seu corpo faz parar as letras, seja por intuição ou por curiosidade ele age na tentativa de ler as palavras que se formam.

No caso de *Text Rain* o corpo é o próprio dispositivo que serve de interface para interagir com a obra. Os dispositivos servem para mediar a experiência entre o interator e a imagem. A imagem pode aproximar-se e distanciar-se, apontar caminhos óbvios ou labirínticos, pode proporcionar ao interator experiências diversas, como mergulhar nas profundezas do mar, elaborar frases a partir do movimento do corpo, segurar letras ou objetos virtuais, visitar outros planetas, modificar a natureza ou construir cidades imaginárias, enfim, a imagem digital possibilita experimentar outra realidade, a virtual.

Se, antes, a imersão parecia apontar para funções de reconhecimento, propondo assim a sensação de presença, hoje, as imagens produzidas por estes

ambientes tornam-se o próprio lugar de uma experiência que aponta para novos modos de ser e de estar no mundo. (CARVALHO, 2006, p.145)

As imagens digitais já foram absorvidas pelas novas gerações de modo bem natural e a possibilidade de agir e explorar outra realidade também vem sendo amplamente empreendida. De um envolvimento subjetivo à sensação de imersão total, está-se presenciando novos modos de se relacionar com as imagens. Analógicas ou digitais as imagens proporcionam sempre uma experiência, mas no caso da imagem digital imersiva a imagem é a experiência.

As obras digitais estabelecem-se no fluxo dos acontecimentos, necessitam da interação do outro para concretizarem-se e atualizarem-se constantemente. Nestes casos não se tratam de obras acabadas, mas de projetos que estão sempre em condição de vir a ser.

Produzir obras que exploram o virtual permite aos artistas construir modelos conceituais animados, tridimensionais que se manifestam em um espaço-tempo virtual que pode ser explorado por um ou mais interatores, em tempo quase real, possibilitando inclusive a sensação de imersão. Segundo Davies nas obras virtuais que proporcionam a imersão nas imagens “[...] as fronteiras perceptivas entre o interior e o exterior podem ser experimentadas como permeáveis, enquanto que o virtual e o imaterial se confundem pelo modo como é sentido pelo corpo, que se experimenta como estranhamente real” (2000, p.48)⁸. Embora experienciando um mundo virtual o interator pode entregar-se a ele de modo a sentir-se de fato naquele ambiente, encará-lo como uma realidade possível por um determinado tempo. Estas experimentações só são plausíveis devido às possibilidades suscitadas pelas pesquisas acerca do virtual, gerado a partir das tecnologias digitais.

Referências Bibliográficas

- CAUQUELIN, Anne. **Freqüentar os incorporais**: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins, 2008.
- CARVALHO, Victa de. **O dispositivo imersivo e a imagem-experiência**. ECO-PÓS. V.9, n.1, janeiro-julho 2006, PP.141-154.
- DAVIES, Char. **Paisaje, Tierra, Cuerpo, Ser, Espacio y Tiempo en los entornos virtuales de inmersión OSMOSE y EPHEMERE**. In: MOLINA, Angela; LANDA, Kepa (eds.). *Futuros Emergentes Arte, Interactividad y nuevos médios*. CAiA-STAR, Ciber@rt: Festival Internacional de Nueva Tecnología, Arte e Comunicación. 2000.
- GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.
- QUÉAU, Philippe. **Lo virtual: virtudes e vértigos**. Barcelona: Ediciones Paidós, 1995.
- SANTAELLA, Lúcia. **A estética das linguagens líquidas**. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila (orgs). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008. P.35-53.
- SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SOGABE, Milton. **Interação Lúdica**. In: Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. Brasília: UnB, 2008.

Referências Digitais

Text Rain:

Disponível em: <<http://camilleutterback.com/projects/text-rain/>> Acesso em: 04/07/2011.

Disponível em: <<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/.../.html>> Acesso em: 04/07/2011.

Disponível em: <<http://transliteracies.english.ucsb.edu/post/.../text-rain-2>> Acesso em: 04/07/2011.

Dario Robleto:

Disponível em: <<http://www.oesquema.com.br/conector/tag/bienal-mercosul>> Acesso em: 08/07/2011.

² Em publicação anterior (2003), para tratar do 'corpo plugado', Santaella apresenta cinco níveis de imersão, sendo o primeiro, imersão por conexão e diferencia os nomes atribuídos aos outros níveis: Imersão através de avatares [imersão em obras conectadas a rede], Imersão híbrida [imersão representativa], Telepresença [imersão por telepresença] e Ambientes Virtuais [imersão perceptiva da realidade virtual]. Aqui se utilizam as nomenclaturas usadas em sua última publicação (2008), por entender que se trata de uma revisão da primeira.

³ Um dos sacramentos da Igreja, o que lava do pecado original e consiste em derramar água por cima da cabeça do neófito, sendo este ato acompanhado de palavras sacramentais. *Batismo por imersão*: aquele em que o neófito é imerso inteiramente num tanque apropriado ou na água viva de um rio, lago etc.; usado por diversas seitas protestantes e também pela Igreja Ortodoxa.

⁴ A primeira versão de *Videoplacement* data de 1970, mas ele continua a desenvolvê-la nos anos seguintes (GRAU, 2007, p.199).

⁵ *I like talking to you
simply that: conversing.
a turning-with or -around,
as in your turning around
to face me suddenly...*

*At your turning, each part
of my body turns to verb.
We are the opposite
of tongue-tied, if there
were such an antonym:*

*We are synonyms
for limbs' loosening
of syntax,
and yet turn to nothing:
It's just talking.*

⁶Lo "virtual" nos propone outra experiencia de lo "real". De repente, la noción comúnmente percibida como "realidad" se ve puesta en tela de juicio, al menos en apariencia. Las realidades "virtuales" no son irreales, poseen cierta realidad [...] Las experiencias virtuales son a priori asimilables a las experiencias sensoriales "reales" que vamos acumulando "naturalmente". Las imágenes virtuales no son simples ilusiones virtuales, imagerías de representación pura. Al contrario, es posible visitar, explorar e incluso "palpar" [...] estas realidades "virtuales". (QUÉAU, 1995, p.17).

⁷ Embora sentir-se imerso, para algumas pessoas, pode causar um envolvimento mais intenso do interator com a imagem do que estar realmente imerso em um ambiente 3D, por exemplo, pois também se deve considerar que o uso de dispositivos de visualização dos ambientes de realidade virtual pode causar em alguns usuários desconforto, impedindo que se sintam imersos com naturalidade.

⁸ "[...] las fronteras perceptivas entre el interior y el exterior pueden ser experimentadas como permeables, mientras que lo virtual y lo inmaterial se confunden con lo sentido por el cuerpo, que se experimenta como extrañamente real." (DAVIES, 2000, p.28).