

O Dinamismo Virtual de Regina Silveira em Descendo Escadas

Carlos Alberto Donaduzzi¹
Camila Zappe Pereira²
Nara Cristina Santos³

Resumo

Este artigo apresenta um estudo sobre as possibilidades perceptivas que Regina Silveira explora em *Descendo a Escada*, projeto interativo a partir de uma obra anterior da artista. Visa destacar a nova realidade sensorial proporcionada pela mídia digital, de modo a colaborar com a história recente de exposições no campo da arte e tecnologia no estado do Rio Grande do Sul.

Abstract

This article presents a study on the perceptives possibilities explored in Regina Silveira Descending a Staircase, interactive project from an earlier work of the artist. Aims to highlight the sensuous new reality offered by digital media, in order to collaborate with the recent history of exhibitions in the field of art and technology in the state of Rio Grande do Sul.

Regina Silveira

Regina Silveira iniciou sua carreira artística ao graduar-se em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul na década de 60, quando trabalhava com pintura, desenho e gravura. No final desta mesma década, a artista inicia experimentos em serigrafia, offset, *blueprint*, xerox e microfilme. Em 1969 viaja para Porto Rico onde seus interesses pelas novas técnicas de reprodutibilidade afloram. Na década de 80, ela retorna

¹Acadêmico do Curso de Artes Visuais/UFSM, bolsista PIBIC/CNPq 2011, sob orientação da Prof.^a Dr.^a. Nara Cristina Santos. Integrante do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Email: carlos.donaduzzi@hotmail.com, telefone (55) 81170962

²Acadêmica do Curso de Artes Visuais/UFSM, bolsista FIPE/UFSM 2011, sob orientação da Prof.^a Dr.^a. Nara Cristina Santos. Integrante do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Email: mila-zappe@hotmail.com, telefone (55) 81240170

³Trabalho orientado pela professora Nara Cristina Santos. Doutora em Artes Visuais/HTC, pelo PPGAV/IA/UFRGS, 2004. Doutorado Sanduíche na Université Paris VIII, França, 2001. Professora do DAV/CAL/UFSM. Orientadora no PPGART/Mestrado em Artes Visuais/UFSM. Coordenadora do LABART/Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais e líder do grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Email: naracris.sma@gmail.com telefone (55) 81122567

ao universo acadêmico concluindo o mestrado e doutorado em Artes Visuais na Escola da Comunicação e Artes da USP. Atuou como docente na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Universidad de Puerto Rico em Mayaguez, Fundação Armando Alvarez Penteadó e na Universidade de São Paulo.

Sempre com constante produção, Regina Silveira recebeu bolsas para desenvolvimento de pesquisas, da John Simon Guggenheim Foundation (1991), da Pollock-Krasner Foundation (1993) e da Fulbright Foundation (1994). Em 2000, recebeu o Prêmio Sergio Motta para Arte e Tecnologia, em 2008 o Premio Bravo Prime de Artes Plásticas e o Prêmio de Artes para Pintura/Vida e Obra, da Fundação Bunge (2009). Entre as exposições e eventos que participou destacam-se: I Bienal de Havana (1984), Bienal Internacional de São Paulo (1981, 1983 e 1998), 7th Triennial of India (Nova Delhi, 1991), 2^a Bienal do MERCOSUL (Porto Alegre, 2000) e da 6^o Bienal de Taipei (Taiwan, 2006). As mais recentes exposições coletivas por convite estão "Máquinas de Mirar", no Centro Andaluz de Arte Contemporâneo, Sevilha (2009), "Philagrafika 2010", Philadelphia, EUA (2010) e "Tékhne", Museu de Arte Brasileira da FAAP, São Paulo (2010).

Entre seus mais recentes projetos, a artista tem utilizado o espaço arquitetônico onde a obra é inserida como fator importante para a sua visualização. Assim, ela estabelece com o ambiente, relações de profundidade e perspectiva fundamentais para a leitura de cada obra. Tratando das suas obras envolvendo mídias digitais, Regina busca com o espaço urbano ou expositivo, a mesma ideia inicial dos seus trabalhos anteriores, porém estabelece novas percepções. Utiliza-se de grandes projeções a laser para atingir o resultado esperado, seja para apresentar questões em torna da virtualidade ou mesmo da interatividade.

Foi por volta de 1980 que Regina Silveira iniciou seus processos artísticos que lhe renderam um lugar merecido ao lado dos artistas brasileiros contemporâneos. Pela inovação nos métodos tradicionais de criação, Regina traz uma contribuição essencial à contemporaneidade pelo seu trajeto contínuo e acelerado, tratando a arte como um processo interminável e em constante produção.

Arte Multisensorial: uma busca através da mídia digital

Estes últimos trabalhos de Regina Silveira, estão diretamente ligados a espaços externos ou internos de galerias e museus para gerar o questionamento de questões estéticas. Atingir uma reflexão sobre a imagem, a partir da representação é a intenção da artista em "Descendo Escadas" (2002). A obra em questão elaborada juntamente com a colaboração do Itaú Cultural, é uma releitura de um trabalho anterior, "Escada Inexplicável 2" criada no ano de (1997).

Escada Inexplicável II



Figura 1 - Escada Inexplicável II 1997

Realizada para integrar a mostra coletiva "Por que Duchamp?", no Paço das Artes, em 1999, "Escada Inexplicável 2" é uma obra produzida a partir de pintura sobre recorte de poliestireno e disposta para visualização de maneira que o ambiente contribuísse para sua leitura. Utilizando o ângulo de 90° entre duas paredes e a continuidade do piso da sala de exposição, a obra aponta para questões de perspectiva e profundidade, destacadas principalmente pela representação de uma escadaria que apresenta distorções na sua estrutura. A geometria é uma questão muito presente no trabalho da artista, segundo Walter Zanini:

Se podemos dizer que a obra fecunda de Regina Silveira se aparenta à "geometria do absurdo" e às sombras de De Chirico, também é lícito afirmar que elementos de ordem emotiva e sensorial, presentes como uma memória refundida do seu antigo expressionismo, entra significativamente nas hipertrofias e outras alterações de suas imagens. (Zanini, 2007 in: <http://reginasilveira.uol.com.br/>)

Ao observar a obra de lugares diferentes, é possível ver como a perspectiva é importante neste trabalho, pois em cada lugar a obra parece sofrer modificações em sua estrutura. O espaço ocupado pela obra propõe uma leitura diferenciada e assim favorece a maneira inexplicável de descer esta escada. O ciclo criado nesta descida ou subida, neste caso depende da interpretação de cada um que a observa, pois transmite a ideia de que mesmo parada esta obra possui movimento e possivelmente no fim desta escada terá algo, como se contasse uma história.

Estas variadas possibilidades de leitura motivaram a artista a propor a releitura de "Escada Inexplicável 2". Agora como uma instalação multimídia e intitulada: "Descendo a Escada". Baseada totalmente na primeira obra, o que a artista propôs foi dar o real movimento e sensação que inicialmente podia ser entendido ao observar a "Escada Inexplicável 2". A escada continua sendo a mesma da década de 1990, mas o que se modifica é a maneira como ela é exposta ao espectador, que agora não somente observa, mas também interage.

Essa versão interativa foi produzida a partir de softwares gráficos que possibilitam criar imagens em movimento e neste caso proporcionando a ideia de estar descendo uma escada. A partir do movimento do interator e da escada, sincronizada com a parte sonora, o ambiente insere o participante neste contexto da projeção, do som e da fluidez da animação, possibilitando a devida interação proposta.

Visualmente o que se vê é a estrutura de um triedro espacial formado pelo chão e pelo ângulo de duas telas verticais com a projeção de uma escada. Quem entra na instalação tem a oportunidade de experimentar a impressão de realmente descer uma escada, mesmo não se mexendo, pois com o movimento dos degraus é presente a sensação de vertigem. Esta projeção remete a obra anterior por apresentar de maneira ampliada uma semelhança entre proporções, perspectivas e estética desta escada.

A obra ao ser disponibilizada no espaço físico da exposição, contou com vídeos que registram seu acontecimento e de como ocorre a interação. Tecnicamente, a manutenção visava o funcionamento adequado da instalação, tanto da projeção, iluminação, quanto da trilha sonora, pois ao contrário do primeiro projeto, este não apresenta parte física.



Figura 02 - Descendo a Escada 2002 - Projeção sobre triedro espacial

A versão interativa da “Escada Inexplicável 2” propõe através da participação do interator a percepção de descer uma escada, mas cujo o movimento não condiz com esta sensação. O continuum virtual dinâmico gerado remete-nos a desvendar o que se encontrará ao término da escada, entretanto, quando a mesma chega ao fim, a projeção simplesmente retorna nos fazendo voltar ao início de tudo.

Segundo Regina Silveira:

Ela é realmente uma escada que só desce [...] Então ao chegar nesse lugar, o fundo, ela volta subitamente. Ela é um pouco como a vida e aquele lugar lá embaixo é um final. Então esse descer e subir constantemente fazem dela ser este objeto de perplexidade. (<http://reginasilveira.uol.com.br>)

O súbito fim da escada sem término aparente intriga o interator, que logo recorre à comparação com a vida, como intenciona Regina Silveira. A obra é como um ciclo, pode até chegar a um fim, mas em seguida retorna e se inicia o caminhar outra vez. A artista não propôs apenas aguçar os sentidos, ela explorou todas as sensações, visuais, auditivas e emocionais. Ao interagir, vê-se a escada e tem-se a sensação de percorrer nela pelo movimento causado pela projeção e, além disso, ouvir os passos descendo degrau por degrau.

Comparando as duas obras, é possível perceber uma expansão das questões sensoriais entre elas. De uma observação de “Escada Inexplicável 2” mais próxima da contemplação, até a interação em “Descendo a Escada”.

Essa característica torna-se evidente se analisar a trajetória da artista, pela sua própria poética que ao longo do tempo modificou-se, a partir das novas mídias, e com isso as proposições que cada obra apresentam.

Este movimento que é preciso fazer em "Descendo a Escada", até acabar o percurso, é o que ficou implícito em "Escada Inexplicável". A primeira obra já causava, de certa maneira, as mesmas interpretações que a instalação, porém sem a interatividade desta última. A leitura de cada obra pode ser semelhante, mesmo diante de projetos diferentes no que diz respeito à produção e pelo fato de uma ser produzida a partir de mídias digitais.

"Os artistas usam as tecnologias de seu tempo para se expressarem". As palavras de Guilherme Kujawski, um dos curadores do Itaú Cultural de São Paulo, evidenciam que a intencionalidade da artista para com a obra não muda e sim a maneira como ela se anuncia. As possibilidades de questionamentos não se alteram devido ao acréscimo de tecnologia, pois as sensações só são causadas agora, pois antes os meios não permitiam isto.

Acredita-se que toda a ambientação da instalação, só vem a somar como possibilidade interativa no conjunto do percurso de pesquisa em arte, de uma artista gaúcha, de reconhecimento internacional.

Referências Bibliográficas

BRITES, Blanca; TESSLER, Elida. (org). **O meio como ponto zero**. Porto Alegre: EdUFRGS, 2002.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2005;

COUCHOT, Edmond in: PARENTE, André. **Imagem Máquina**. Ed. Janeiro: Ed. 34, 1993.

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

DONADUZZI, Carlos; TELLES NETO, Henrique; WITT, Anelise. **Relatório do Projeto de pesquisa História da Arte Contemporânea no Rio Grande do Sul: uma abordagem a partir da produção em arte, tecnologia e mídias digitais, 2010, 120p**. Bolsistas PIBIC/CNPQ 2008-2010, sob orientação da Prof^a. Dr.^a Nara Cristina Santos DAV/CAL/UFSM;

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999;

LEVY, Pierre. **O que é virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996;

SANTOS, Nara Cristina. **Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital**. Tese de Doutorado em Artes Visuais/UFRGS, 2004.

Referência Digital:

<http://reginasilveira.uol.com.br/>