

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI**

**ERIC MARKEVICIUS**

**INSTALAÇÕES AUDIOVISUAIS INTERATIVAS**

**SÃO PAULO  
2011**

**ERIC MARKEVICIUS**

**INSTALAÇÕES AUDIOVISUAIS INTERATIVAS**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Vicente Gosciola.

**SÃO PAULO  
2011**

**ERIC MARKEVICIUS**

**INSTALAÇÕES AUDIOVISUAIS INTERATIVAS**

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Vicente Gosciola.

Aprovado em ----/-----/-----

---

Nome do orientador

---

Nome do convidado

---

Nome do convidado

## RESUMO

Esta dissertação busca compreender o percurso tecnológico, teórico e histórico das Instalações Audiovisuais Interativas e dos eventos, contextos e público que as circundam. Seguindo os novos caminhos da arte contemporânea, que vem se destacando no mundo nas últimas décadas, as Instalações Audiovisuais Interativas promovem um grande diálogo entre cultura e comunicação graças aos avanços tecnológicos neste setor. A importância da disseminação deste tipo de arte - dentro de alguns conceitos teóricos e divulgação / promoção das manifestações - possibilitou o acesso a um número expressivo de novas tecnologias no campo da cultura. A produção eletrônica do século XXI chega a patamares inéditos na exploração da interatividade e experimentação. O estudo das Instalações Audiovisuais Interativas pode contribuir com o entendimento do interesse do grande público (e as redes sociais que o cercam) junto à arte contemporânea das novas tecnologias. Os apontamentos deste trabalho também trazem os questionamentos da sociedade Moderna e Pós-Moderna junto às artes audiovisuais interativas. Como alternativa de avanço dentro de uma sociedade, novas formas de constituição social e progressos tecnológicos podem aumentar a capacidade cultural naqueles que se relacionam com este processo. Abre-se, então nesta pesquisa, um espaço de reflexão, a divulgação e a promoção das manifestações que utilizam a eletrônica-digital e suas apropriações dos avanços tecnológicos e da ciência, dirigido ao debate cultural contemporâneo.

Palavras-chave: Instalações Audiovisuais Interativas, Cultura, Arte Eletrônica, Arte Digital, Festival de Arte e Linguagem Eletrônica.

## ABSTRACT

This thesis seeks to understand the way technological, theoretical and historical Interactive Audiovisual Facilities and events, and public contexts that surround them. Following the new directions of contemporary art, which has stood the world in recent decades, the Facilities Audio Visual Interactive promote a dialogue between culture and great communication thanks to technological advances in this sector. The importance of dissemination of this type of art - in some theoretical concepts and dissemination / promotion of events - gave access to a number of new technologies in the field of culture. The twenty-first century electronic production reaches unprecedented levels of interactivity in the exploration and experimentation. The study of interactive audiovisual facilities can contribute to the understanding of the wider public interest (and social networks that surround it) with the contemporary art of new technologies. The notes of this study also bring questions of society and modern next to the Post-Modern art audiovisual interactive. Alternatively advancement within a society, new forms of social formation and technological advances can enhance cultural capacity in those that relate to this process. Opens, then this research, a space for reflection, dissemination and promotion of events that use digital electronics, and its appropriation of science and technological advances and science, addressed to the contemporary cultural debate.

Keywords: Interactive Installations Audio Visual Culture, Electronic Art, Digital Art, Art Festival and Electronic Language.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Representação de uma Instalação Audiovisual Interativa (Eric Marke, 2010).....	17
Cartazes e Capa de Quadrinho (créditos / ano não identificado).....	18
Jean Tinguely - <i>Joyous Machines</i> (crédito / ano não identificado).....	25
Interface do Max-MSP [for Beginners] (crédito / ano não identificado).....	27
Delicate Boundaries: Interação com a mão (crédito / ano não identificado).....	35
Vectorial Elevation (crédito Martin Vegas).....	37
Annie Kershaw (Lauf Broadbent-Ferris, 1999).....	39
A Forma da Técnica (Cícero Inácio da Silva, Brasil, s/d).....	52

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLA

A.K.A. – Sigla da expressão “Também Conhecido Como” (*Also Known As*).

FIESP – Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, Brasil.

FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (*Electronic Language International Festival*) em São Paulo, Porto Alegre e Rio de Janeiro, Brasil.

IRCAM – Instituto de Pesquisa e Coordenação de Música e Acústica (*Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique*) em Paris, França.

MoMa – Museu de Arte Moderna (*Museum of Modern Art*) em NY, EUA.

MoMAK – Museu de Arte Moderna (*Museum of Modern Art*) em Kyoto, Japão.

UCSD – Universidade da Califórnia (*University of California, San Diego*) em San Diego, EUA.

ZKM – Centro de Arte e Mídia Tecnológica (*Zentrum für Kunst und Medientechnologie*) em Karlsruhe, Alemanha.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>1 – COMUNICAÇÃO E TEORIAS DO CONTEMPORÂNEO NAS ARTES AUDIOVISUAIS INTERATIVAS.....</b>	<b>14</b>
<b>2 – ANÁLISE DE INSTALAÇÕES AUDIOVISUAIS INTERATIVAS.....</b>	<b>33</b>
<b>2.1 DELICATE BOUNDARIES (CHRIS SUGRUE).....</b>	<b>34</b>
<b>2.2 VECTORIAL ELEVATION (RAFAEL L. HEMMER).....</b>	<b>37</b>
<b>2.3 WINDOW SHOPPING (A7).....</b>	<b>39</b>
<b>2.4 HYSTERICAL MACHINES (BILL VORN).....</b>	<b>40</b>
<b>2.5 QUATRO VEZES GESTELL (HEIDEGGER).....</b>	<b>42</b>
<b>CRÍTICAS ANTINÔMICAS SOBRE AS DIVERSAS FORMAS DE INTERATIVIDADE DENTRO DA ARTE CONTEMPORÂNEA....</b>	<b>44</b>
<b>3 – DEFINIÇÃO DE REDES E GRUPOS QUE CERCAM O FILE... </b>	<b>48</b>
<b>4 – COMO É CONSTITUÍDA A COMUNIDADE DO FILE.....</b>	<b>54</b>
<b>5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>63</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>65</b>

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa traz diversas explicações e contemplações de uma arte conhecida como 'Instalação Audiovisual Interativa' que vem se inserindo na sociedade e nos meios culturais desde quando passou a ter um caráter de manipulação.

Como sugestão de primeira análise, uma "obra" interativa pode ser mais bem entendida se transformar a nossa visão em um evento compartilhável que transita livremente em várias redes sociais e, por consequência, as modalidades expositivas, dado que a obra muda conforme o modo como os suportes e materiais se transformam (modificam), considerando os avanços tecnológicos nos setores das artes e entretenimento. Esta mudança, já atestada por Oliver Grau (2007), pode ser mais bem elucidada nos espaços virtuais imersivos simulados por computador.

Uma obra interativa pode ser inserida no conceito *Sociabilidade* (BAECHLER, 1995, pp.77-89) por trazer a aptidão humana onde indivíduos e / ou grupos tem a capacidade de estabelecer *Redes*, por meio das quais fazem circular as informações que exprimem seus gostos, interesses, opiniões, paixões etc. Na verve de um grupo, os indivíduos estabelecem "relações" firmadas de um modo geral por *Laços*, mais ou menos sólidos e exclusivos. Estes laços, por sua vez se dividem em várias *Tramas* das redes com vínculos de parentesco, classes sociais / econômicas / educacionais / culturais, de poderes aquisitivos etc.

Avançando no termo sociabilidade, chegamos mais perto das redes, e por fim, detendo-nos num caso de rede específico, à *Civilização* traz nas obras tecnológicas interativas a condição de ser dividida e compartilhada de acordo com o ponto de vista da “fácil manipulação”, porque exige uma intervenção física e direta. Perante estes pontos, Pier Luigi Capucci vem afirmar:

O fundamental é que, de qualquer modo, ao fruidor (pessoa que interage numa obra) é sempre oferecida à possibilidade de uma participação ativa, de um ingresso dentro da obra, uma liberdade de intervenção, sem que lhe seja exigido medir os seus conhecimentos e confrontar-se com esquemas interpretativos consolidados oficiais e exclusivos, que podem estar distantes das suas competências, que, por isso, o deixam, dizendo só e desprovido. (CAPUCCI, 1997, p.132)

Assim, ao comparar as tecnologias (ocupando o seu espaço) com o vasto repertório das instalações audiovisuais interativas mundiais, podemos dizer que o conhecimento do interator (GOSCIOLA, 2010, p.18) se iguala com uma operacionalidade racional, auxiliada por competências técnicas, teóricas e culturais exclusivas, que se deve aprender de uma maneira simbólica e formal.

Já a *Tecnologia*, conceito amplamente trabalhado por Álvaro Vieira Pinto (2005), traz para muitos a promessa de resolver problemas da realidade atual, embora devesse ser confuso e inconcludente. Nos diversos setores culturais e académicos, a tecnologia é

avaliada pela percentagem de valor acrescentado – renascimento de novas artes, ciências, carreiras e oportunidades – cujo conhecimento esta acima dos meros comandos supersimplificados, a técnica em si.

Para melhor efeito de comparação entre Tecnologia, Arte e Inovação Tecnológica, vamos tomar o FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, de São Paulo, como um centro promovedor de rede social em termos de arte, ciência e inovação tecnológica no Brasil e no mundo. Perante este ponto, Jane de Almeida defende o seguinte argumento:

O Festival tem sempre procurado dar uma dimensão mais acurada sobre os efeitos que a tecnologia pode ter sobre a arte e vice-versa, demonstrando que essa relação nem sempre é descompromissada, livre e sem tensões, mas também mostrando que ela é possível e, mais do que nunca, necessária. (ALMEIDA, 2009, p.34)

A globalização possibilitou o acesso a um número expressivo de novas tecnologias no campo da comunicação. A produção eletrônica do século XXI chega a patamares inéditos, abrindo um grande leque da interatividade e experimentação, frente ao senso crítico e científico de acadêmicos como Pierre Lévy, Jean Baudrillard e Umberto Eco. Os festivais internacionais de “Linguagem Eletrônica” já podem ser considerados grandes marcos no que se refere às efervescências artísticas deste setor.

As pesquisas e levantamentos das instalações audiovisuais interativas, de forma a investigar todo seu propósito de criação e interação, questionam os novos fenômenos sociais, comportamentais e culturais que emergem nos principais festivais de “arte & linguagem eletrônica-digital”. O principal objetivo desta investigação é trazer o interesse da Cultura Massiva na divulgação e promoção das manifestações que se utilizam da “linguagem eletrônica”, analisando algumas instalações audiovisuais interativas que participaram dos principais eventos de arte e linguagem eletrônica-digital pelo mundo.

As instalações que apresentam certo grau de interatividade já foram expostas em museus e centros culturais entre a Europa e Estados Unidos a partir dos anos 60, onde algumas obras podiam ser manipuladas fisicamente pelo público. Há relatos ainda mais antigos, mas é preciso esclarecer que não vem ao caso resgatar o lado histórico das instalações interativas pelo foco principal desta análise. Segundo Ricardo Barreto, curador do FILE, sua proposta permite a mim a seguinte constatação:

A condição anarco-cultural das instalações audiovisuais interativas atualmente vêm salientando a necessidade do homem moderno romper cada vez mais com as instituições transcendentais baseadas na autoridade e na unicidade. O rompimento não mais exerceria o poder de controle destas instituições sobre as suas manifestações. Vale lembrar que a tal “autoridade cultural” pôde exercer no mundo durante décadas o controle de determinadas artes para interesse próprio, assim por dizer, ideológico. O novo, o velho, nada destas coisas importam mais, ficaram no passado longínquo da modernidade histórica. (BARRETO, 2003, p.14)

O tema 'Instalações Audiovisuais Interativas' pretende trazer uma breve análise de sua história e evolução, com base nas formas de comunicação e temas que integram as artes audiovisuais interativas e as redes sociais que circulam neste meio, trazendo alguns argumentos para melhor compreender esta manifestação artística que vem despertando cada vez mais interesse na sociedade e nos meios midiáticos.

## 1 – COMUNICAÇÃO E TEORIAS DO CONTEMPORÂNEO NAS ARTES AUDIOVISUAIS INTERATIVAS

Definir as bases que inspiraram as primeiras criações das artes audiovisuais interativas não é simples. Num sentido mais amplo a criação desta arte pode ser entendida / explicada através de duas formas:

A primeira hipótese, e mais óbvia, é repousar na história da arte mundial (e ocidental) para identificar o período em que a arte moderna (escolha esta, mais sensata, para começar este estudo de ancoragem) atinge um alto grau de referência na cultura massiva. Se a arte moderna é o pré-anúncio da arte audiovisual interativa, tanto nas suas formas e técnicas, o século XX trás uma melhor compreensão entre o objeto (arte) e pensamento (público).

A arte, até então esboçada desde o final do século XVIII, consistia na divisão do tempo e acontecimentos, do 'antigo' ao 'moderno'. Lucio Agra no livro *História da Arte do Século XX – Idéias e Movimentos* explica melhor o termo 'moderno':

A própria palavra "moderno", derivada do latim, fonte básica de quase todo o Ocidente, é formada por duas outras: *Modus* + *bodierno* (esta última ainda existente no português, significando "atual"). "Moderno" designa o modo de ser de algo que pertence à atualidade (AGRA, 2006, pp. 10-11)

A segunda hipótese, e menos óbvia, é se basear na forma pela qual um objeto (considerado ele como um trabalho artístico de natureza técnica – obra-objeto) pode ser manipulado, interferindo na sua natureza estacionária. Tal interação de interferente pode ser mapeada através de diversos contextos no qual ela se encontra, nos quais atua e com os quais interage. Eis a âncora de saberes e preceitos lançados pelo filósofo e escritor Martin Heidegger sobre a Metafísica e o Gestell.

Para Heidegger a *Metafísica*<sup>1</sup> vem esclarecer as noções de como as pessoas entendem o mundo, sobre as formas da existência humana e na natureza do relacionamento entre objetos e suas propriedades (espaço e tempo), causas e possibilidades.

A sugestão seria utilizar o conceito *Gestell* (que em alemão significa armação, estante etc., derivado do verbo *Stellen*), para podermos avançar sobre os estudos da Metafísica sobre a óptica de Heidegger. Este conceito é exemplarmente estudado pela pesquisadora e professora Gabriela Borges (2009) que aplica o conceito Gestell às obras audiovisuais (peças e curta-metragem produzidas pela BBC) de Samuel Beckett. Gestell traduz o sentido de pôr, apontar o lugar, fixar, regular, provocar, exigir contas, contestar etc., para definir aquele âmbito que se cria pelo confronto entre homem e técnica (homem e natureza a ser transformada pela técnica), na medida em que ambos se provocam, exigem contas um do outro, chamam-se à razão reciprocamente. Este conceito é concebido não como um meio do qual ela se propaga (finalidade), mas como

---

<sup>1</sup> Metafísica (do grego *μετα* [*meta*] = depois de/além de/ entre/ através de e *Φυσις* [*physis*] = natureza ou físico) é um ramo da filosofia que estuda a essência do mundo do qual procura responder perguntas sobre realidade (O que é real ?), naturalismo (O que é natural ?) e milagre (O que é sobre-natural ?), segundo a ontologia (filosofia que estuda o ser enquanto ser, a natureza do ser, da realidade e da existência).

um modo de existência humana. Tudo o que veio ao mundo sobre o prisma da tecnologia tem sido *enquadrado* (emoldurado), para poder ser visto e compreendido; “Enquadramento” significa a maneira de revelar a influência da essência da tecnologia moderna e que é em si “nada de tecnológico”.

Através da obra *Introdução a Metafísica* (HEIDEGGER, 1987, pp. 72-120) compreendemos que a metafísica produtivista (qualidade do qual a metafísica produz conhecimentos), a partir de Platão, reduz o indivíduo a uma espécie sujeito observador na era tecnológica, suscetível as mudanças e intempéries da *Humanidade* (cujo significado é o conjunto dos seres humanos).

De uma forma abstrata, *Humanidade* também é uma a expressão que sintetiza as características partilhadas por todos os humanos, levando-o à noção de solidariedade estendida a todas as pessoas, freqüentemente sintetizada na palavra "humanitário"). Diante desta declaração, Heidegger pode concluir que “*o homem jamais se tornará senhor daquilo que determina o elemento mais próprio da técnica moderna. É por isso que ele não pode ser apenas seu escravo*”. (HEIDEGGER, 2002, p. 201)

Sabe-se que a arte sempre foi uma maneira de orientar a humanidade no mundo, e esta no conceito Gestell, sua função de analisar as influências que a tecnologia trás nos homens - dado tal importância futura para as manifestações das instalações audiovisuais interativas - não pela sua ciência (causa e efeito), e sim pela sua racionalidade (e certa representação das necessidades humanas).

Segundo David Harvey (1993, pp. 97-107), podemos identificar que alguns conceitos levaram a uma mudança radical da natureza da própria modernização, em direção a algum tipo de sociedade ‘pós-industrial’ ou ‘pós-capitalista’.

Por exemplo, se focar sobre as primeiras artes que invocavam a interatividade audiovisual, ainda antes da arte cinética de Jean Tinguely, sem ter como identificar sua fonte (origem das primeiras obras / artistas / inventores), pode partir do princípio de um dispositivo de arte interativa audiovisual, cujo princípio de interação se baseia na manipulação de quatro peças “móveis”; na primeira parte, um maquinário musical (a mesma que se encontra dentro das caixinhas de música), tem que ser ativado dando corda e com isso destravando quatro pinos que prendem um quadro repartido em quatro partes.

Em seguida é ofertada ao interator a opção de mudar os desenhos do quadro, girando a imagem cortada em quatro eixos. O momento desta atividade subtende-se o ato de interação com a obra. Ao acabar a corda, um dispositivo tipo “chave” volta a travar o sistema, impossibilitando seu manuseio (interação), como explicado no desenho a seguir.

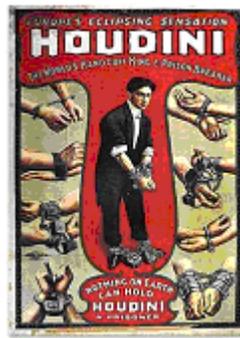


Representação de uma Instalação Audiovisual Interativa (Eric Marke, 2010)

Parte desta explicação algumas mágicas já aplicadas por grandes mestres do ilusionismo, como Jean-Eugène Robert Houdin, Hamán e Harry Houdini (este último representado em quadrinhos no personagem Mandrake).



**Robert Houdin**



**Harry Houdini**



**Mandrake**

Cartazes e Capa de Quadrinho (Créditos / ano não identificado)

Concluindo esta breve explicação sobre a Modernidade, é particularmente fundamental relacionar esta história com as correntes políticas que buscavam a 'liberdade' e o 'progresso' para sua emancipação, como já visto no liberalismo, marxismo, anarquismo e socialismo, integrando as bases sólidas em relações gerais entre a modernização, a modernidade e os movimentos estéticos que extraem energias dessas correntes políticas citadas acima. Perante este ponto, David Harvey vem afirmar o seguinte aspecto:

O reino da liberdade só começa de fato quando o trabalho determinado pela necessidade e pelas considerações mundanas deixa de existir...

Depois disso, começa o desenvolvimento da energia humana que é um fim em si mesmo, o verdadeiro reino da liberdade. (Karl Marx *apud* HARVEY, 1993, p. 107)

Assim sendo, os processos sociais que circundam a Modernidade podem ser caracterizados junto ao operário / artista por promover entre si mesmo o individualismo, a alienação, a fragmentação, a efemeridade, a inovação, a destruição criativa, o desenvolvimento especulativo e as mudanças imprevisíveis nos métodos de produção e de consumo (desejos e necessidades).

Gilles Lipovetsky e Jean Serroy preferem o conceito hipermodernidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, pp. 48-50) a pós-modernidade, por considerarem não ter havido de fato uma ruptura com os tempos modernos -como o prefixo "pós" dá a entender-, afirmando que os tempos atuais são "modernos", com uma exacerbação de certas características das sociedades modernas, tais como Individualismo, consumismo, ética hedonista e fragmentação do tempo e do espaço (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, pp. 198-205).

No *Individualismo* não é certo que a pós-modernidade seja apontada como um fator determinante para a identificação de um individualismo mundial. O sentimento de individual de modo algum desapareceu em nossas sociedades. Temos a história da Revolução Industrial para comprovar suas práticas individuais. A expansão do individualismo no mundo coincide com um reforço da legitimidade dos valores

humanistas e democráticos, bem como com uma crescente exigência de transparência e de responsabilidade individual.

No *Consumismo*, a sociedade passou a gastar muito mais em produtos supérfluos a partir da segunda metade do Século XX, devido à curiosidade de experimentar os produtos ofertados em propagandas na TV, jornal, revista e demais veículos de comunicação e entretenimento, fortemente ligado a apelos dos produtos de marca.

A *Ética Hedonista* (do grego hedonê, que significa *prazer*), é um conjunto de normas, princípios, preceitos, costumes e valores (que faz parte da teoria ou doutrina filosófico-moral) que afirma ser o prazer e o supremo bem da vida humana. O hedonismo moderno procura fundamentar-se numa concepção mais ampla de prazer entendida como felicidade para o maior número de pessoas.

Na Fragmentação do tempo e do espaço, a Hiper-Modernidade, que é o aspecto cultural da sociedade pós-industrial, inscreve-se neste contexto como conjunto de valores que norteia a produção cultural subsequente sobre a fragmentação tempo e do espaço que, com a aceitação de todos os estilos e estéticas, pretende a inclusão de todas as culturas como mercados consumidores. Nos modelos antigos da era industrial de produção, onde privilegiava serviços e informação sobre a produção material, contribuíram para os tempos atuais da Hiper-Modernidade na manipulação do tempo e do espaço, diminuindo os impactos consolidados na então Indústria Cultural e ganhando papéis fundamentais na difusão de valores e idéias sobre o novo sistema.

Conclui-se nestas características a importância das Instalações Audiovisuais Interativas na era da Hiper-Modernidade, como peça fundamental no fomento das artes tecnológicas, principalmente àquelas em que foram criadas a partir do século XXI. Contudo, vale lembrar que a Era da Hiper-Modernidade têm marcado o aumento da participação entre Estado e Sociedade. De um lado, o Estado tendo um certo controle e de outro a Sociedade sabendo a importância que este tipo de arte “interativa” leva / traz para as pessoas.

Dentro do estudo sobre o pós-modernismo, Jean-François Lyotard (1993, 102) afirma que o movimento das Metanarrativas traz a condição sócio-cultural e estética do capitalismo contemporâneo, também denominado pós-industrial ou financeiro, e defende o fim delas porque é como todo discurso que se vira para si mesmo, exige para si a verdade absoluta sobre o Universo e a capacidade de explicar todo o conhecimento existente.

Para Carlos Ceia, autor do e-Dicionário de Termos Literários, a metanarrativa pode ser explicada de duas formas. A primeira forma seria a forma textual de autoconsciência que ocorre no processo narrativo e que nos textos de ficção também toma o nome de *meta-ficção*. A técnica de construção de uma metanarrativa obriga o autor a uma preocupação particular com os mecanismos da linguagem e da gramática do texto, como podemos ver em todas as obras romanescas que se interrogam a si mesmas, como, por exemplo, Almeida Garrett:

Essas minhas interessantes viagens hão de ser uma obra prima, erudita, brilhante, de pensamentos novos, uma coisa digna do século. Preciso de do dizer ao leitor, para que ele esteja prevenido; não cuide que são quaisquer dessas rabiscaduras da moda que, com o título de Impressões de Viagem, ou outro que tal, fatigam as imprensas da Europa sem nenhum proveito da ciência e do adiantamento da espécie. (GARRET, 1997, p. 9)

Este tipo de narrativa que vira o olhar para a sua imagem especular foi chamado por Linda Hutcheon de “narrativa narcisista” ou uma forma de fundamentação da autoconsciência narrativa.

A segunda forma para explicar a metanarrativa vem da filosofia e na teoria da cultura: uma metanarrativa assume o sentido de uma grande narrativa, uma narrativa de nível superior (“meta” é um prefixo de origem grega que significa “para além de”), capaz de explicar todo o conhecimento existente ou capaz de representar uma verdade absoluta sobre o universo. A Bíblia e o Alcorão são exemplos de metanarrativas universalmente conhecidas; mas todas as obras culturais e políticas vitorianas podem ser consideradas uma metanarrativa, tal como *Ulysses* de James Joyce ou as teorias feministas radicais ou as propostas marxistas do século XX. É esta crença nas totalidades e na capacidade de uma metanarrativa para congregar todo o conhecimento possível que levou Jean-François a proposição da condição pós-moderna como uma reação à confiança nos conceitos de Hegel: “considera-se que o ‘pós-moderno’ é a incredulidade em relação as metanarrativas”. (CEIA, 2005)

Em suma, o fim das metanarrativas decreta que os grandes esquemas explicativos teriam caído em descrédito e não haveria mais "garantias", posto que mesmo a "ciência" já não poderia ser considerada como a fonte da verdade. Ou seja, com o fim das metanarrativas a arte tradicional teria que evoluir para outras formas de apresentação, como aqui discutido nos aspectos de interatividade. O fim das metanarrativas representa o fim dos grandes segredos artísticos, e a arte interativa, cria no interator, a necessidade de reflexão e questionamento (para que serve esta arte? Em que aspecto ela contribui no meu aprendizado?).

Zygmunt Bauman (2001, pp. 132-137), quando traz à tona a explicação da pós-modernidade, prefere usar a expressão "modernidade líquida" para designar uma realidade ambígua, multiforme, na qual, como na clássica expressão marxiana, *tudo o que é sólido se desmancha no ar*. Bauman identifica duas fases distintas da Modernidade empreendida em diversos momentos ao longo da Idade Moderna e consolidado a partir da Revolução Industrial. A primeira, a Era do Hardware, define a época das máquinas pesadas e guardadas por trás de grandes paredes, sucumbidas nos ideais da industrialização capitalista e socialista junto às expressões 'tamanho é poder, volume é sucesso', 'quanto maior, melhor'.

A segunda, a Era do Software, define a época das máquinas leves, de operações simples e mais eficientes. A diferença entre as duas está na nova irrelevância do espaço, disfarçada de aniquilação do tempo. Se na Era do Hardware o 'tamanho' (distância) poderia medir o poder e o progresso de uma fábrica, na Era do Software o

‘tamanho’ (espaço) não é não impõe limites à ação e seus efeitos – segundo especialistas militares “perdeu” seu valor estratégico.

Nas duas definições do qual Bauman defende (Era do Hardware / Era do Software), propomos fazer uma associação com as artes audiovisuais interativas para apoiar o raciocínio nas conclusões finais desta dissertação. São elas:

### **A Arte Audiovisual Interativa na Era do Hardware**

- Instalação Pesada (“Tamanho é Poder, Volume é Sucesso”)
- Modernidade obcecada pelo Volume (“Quanto maior, melhor”)
- Propriedades Colossais (“Status e Imagem de Sucesso = Poder”)
- Obras cada vez mais altas (“Segredos bem guardados”)
- Principal Preceito: Maior significa mais eficiente

Para elucidar estes tópicos, observamos as primeiras obras de Jean Tinguely (onde pode ser sugerido como a primeira obra audiovisual interativa relevante para aprofundar nesta dissertação) identificando-o como fundador da Arte Cinética; uns dos maiores críticos à sociedade industrializada e consumista do século XIX e signatário do *Manifesto Neo-Realista* de 1960, do qual inaugura mundialmente o princípio da Arte conhecida como Instalação Audiovisual Interativa.



Jean Tinguely - *Joyous Machines*, Liverpool Museum (crédito / ano não identificado)

As esculturas-máquinas de Tinguely, em seu constante e ruidoso funcionamento comparado aos grandes máquinas industriais na modernidade, convocam o espectador a refletir sobre a Revolução Industrial que foi expandida pelo mundo a partir do século XIX.

A arte interativa, tornada possível, sobretudo, pelo emprego de instrumentos tecnológicos, elimina as barreiras exclusivas e libera a ação do fruidor, sua resposta. (CAPUCCI, 1997, p.131)

Assim como Bauman escolhe analisar a Era do Hardware, Píer Luigi Capucci propõe decompor a arte interativa graças à participação do *interator* que escapa das necessidades de analisar este tipo de arte com olhares críticos, mercantis e ideológicos. A arte interativa difere das artes tradicionais principalmente ao ser observada fora

destes pontos. Trazendo a arte audiovisual interativa nos conceitos de Bauman, segue a segunda parte:

### **A Arte Audiovisual Interativa na Era do Software**

- Evolução Permanente, nunca conclusiva;
- Múltiplo, complexo, rápido = ambíguo, vago, plástico;
- No universo do software, numa viagem à velocidade da luz, o espaço não existe (pode ser atravessado literalmente em “tempo nenhum”);
- O espaço não impõe mais limites.

Para elucidar estes tópicos, peguemos a instalação audiovisual interativa ‘Delicate Boundaries’ de Chris Sugrue (artista e tecnólogo em biomecânica graduado no programa de ‘Mestres da Tecnologia’ na *Parsons School* em 2005) para poder explicar as instalações interativas em cima das teorias de Bauman sobre a Era do Software.

Sua instalação interativa se baseia numa confluência dos espaços físicos e virtuais, junto a programas como o Max-MSP<sup>2</sup>, através dos dispositivos digitais que podem se mover no mundo físico.

---

<sup>2</sup> Software de linguagem de programação visual para a música e multimídia desenvolvido e criado por Miller Puckette - editor *patcher* da Macintosh no IRCAM – lançado em meados da década de 1980 para dar acesso aos compositores um sistema de autoria para a música de computador interativo.



Para melhor elucidação da arte interativa recorreremos a Mark Stephen Meadows (2002, pp. 44-45) que explica que a interatividade é composta por passos e etapas. Os passos são como no ensaio de dança, no pensar na escrita, na retórica, entre outras formas de arte da comunicação. As etapas (e não princípios) são um meio de orientar a ampliação de um trabalho artístico e os passos, um meio de avaliar o resultado desse desenvolvimento. Para Meadows, a interatividade se divide em quatro etapas:

1. Observação: O leitor faz uma avaliação. Em qualquer sistema, um simples nível de familiaridade é necessário para agir. E, antes, qualquer ação tem lugar, uma espécie de consciência, de uma opção de primeiro nível pode incluir a identificação de coisas como botões ou alavancas ou escadas.

2. Exploração: O leitor faz alguma coisa. Depois da primeira etapa, as opções são descobertas. Nesta segunda etapa o leitor descobre que ela pode e não pode fazer e, efetivamente, estende sua mão e descobre que ela pode fazer uma mudança.

3. Modificação: O leitor muda o sistema interativo. Se um leitor faz a avaliação e feito algo com base nesse contexto, o leitor vai mudar o sistema interativo. Neste momento o leitor sabe pelo menos algumas das suas habilidades e usa-las com a intenção de modificar o sistema.

4. Mudança recíproca: O sistema tenta mudar o leitor. Se é interativo e o leitor está envolvido, o sistema muda as ações do leitor. O fato de que há mudança recíproca é

uma das etapas de definição da latência da alta interatividade ou interação. (CHARNEY, 2001, p. 389)

Concluindo este primeiro capítulo, foi proposto trazer uma breve análise da história e evolução das artes audiovisuais interativas, para melhor compreensão e entendimento - em base das formas de comunicações e temas que podem ser comparadas com as instalações (obras) audiovisuais interativas e ao participar do seminário *Complementos (add) sobre as Teorias e Comunicações do Contemporâneo*<sup>3</sup> deparei-me com duas inquietações:

1) É possível fazer uma analogia entre a Arte Interativa atual às luzes das discussões do Processo de Transformação dos Meios entre 1920 e 1930, do cinema mudo para o cinema falado (mudança de paradigma entre a passagem do mudo para o falado) a partir de Heidegger somos lembrados a pensar que a arte interativa atual pode ser comparada com o impacto do público do qual teve com a passagem do cinema mudo para o cinema falado por ser tratar de um evento ou processo de mudanças de tecnologias. O público de hoje pode “estar-perdido”, ao afirmar com suas críticas sobre a modernidade (junto com Walter Benjamin) do qual chamou de ‘alienação fundamental na estrutura da vida diária’ (Leo Charney, 2001, p. 389). Para ele, junto com a modernidade, veio a consciência de que as pessoas estavam sempre atrasadas com o tempo tecnológico. Mesmo com esta realidade, “estar-perdido”, não significa “estar-

---

<sup>3</sup> Seminário de conclusão da disciplina Comunicação e Teorias do Contemporâneo, administrado pelos professores Rogério Ferraraz e Maria Ignês Magno, apoiado nos livros de Walter Benjamin, Gilles Lipovetsky, Zygmunt Bauman e Montserrat Albet.

desinteressado”. Para Píer Luigi Capucci, o público apresenta-se com seguinte papel frente às artes interativas:

Se, com o efeito, a obra “se abre”, o público tem vários níveis e possibilidades de fruição e compreensão: pode gozar simplesmente com a dimensão interativa, detendo-se, quem sabe ludicamente, no nível sensório-motor. Se quiser, pode ir além, aos significados escondidos por trás da facilidade de dimensão interativa, que é sempre pessoal – não generalizada – e não exclusiva. (CAPUCCI, 1997 p.130)

A arte interativa (diferente da arte habitual que normalmente está confinada e protegida dentro de galerias e museus) e a tecnologia que a cerca, provoca no público de modo geral, certo “fascínio pelo novo”, porque não são mais “fechadas” e indecifráveis. A arte interativa, pela sua vocação comunicativa e universal, traz sempre um grande potencial cognitivo, cultural e social.

2) É possível legitimar uma obra de Arte Audiovisual Interativa, com respeito à segunda inquietação, através de seu uso. O fundamental é que o interator sempre se sinta ofertado com a possibilidade de participação ativa, através de um ingresso “dentro” da obra interativa, sem confrontar-se com esquemas interpretativos consolidados oficiais e exclusivos (vide *O Grande Vidro* de Marcel Duchamp, obra que se faz quando a pessoa olha pelo buraco). Para Píer Luigi Capucci, o interator apresenta-se com o seguinte papel frente às artes interativas:

Diante destas obras, o interator é sempre “competente”, na medida em que é sempre possível uma participação sua ao menos no nível sensório-motor, de base, que pode, de alguma maneira, constituir um ponto de partida para novas explorações, aquisições culturais, conhecimentos, e que torna esta arte uma *Ars Maieutica* (a arte da parteira a qual Sócrates compara seu ensinamento, no *Mênon* e *Teeteto*, de Platão, que consiste em dar à luz os conhecimentos que se formam na alma de seus discípulos), com instrumentos muito mais eficazes do que aqueles da arte tradicional. (CAPUCCI, 1997, p.132)

Frank Popper observou as reações que a arte interativa provoca no público com um outro ponto de vista: “O essencial não é mais o objeto em si (obra interativa), mas a confrontação dramática do expectador a uma situação perspectiva”. (POPPER In: COUCHOT, 1997, p. 137)

O papel do interator tem uma grande importância nas instalações audiovisuais interativas, por ajudar efetivamente na progressão do desenvolvimento tecnológico no domínio da arte, mesmo ele sendo excluído de seu processo (criação, concepção, montagem). Fundamentalmente não é a arte interativa (objeto) em si como é apresentada, mas o ato que o expectador tem em interagir com a obra, de modo “dramático” e “único”, legitimando sua ação e o momento.

Abre-se por fim o papel do artista em trazer a oferta de um objeto ou instalação interativa para um público que verá esta obra como forma construtiva de novos valores e conhecimentos. No novo paradigma das artes interativas, duas pessoas são envolvidas no processo: o artista e o programador. O artista, como peça essencial na

criação e formulação de conceitos fundamentais para serem aplicados na interatividade. O programador, como desenvolvedor de softwares (um dos cargos mais importantes na informática por criarem programas do qual um artista necessita) e pessoa que às vezes é encarregada em discordar ou aprovar a arquitetura técnica da interação, normalmente aparece certos atritos com os pensamentos do artista, mas no final, não pode influenciar na mudança da obra por questões de hierarquia.

## **2 – ANÁLISE DE INSTALAÇÕES AUDIOVISUAIS INTERATIVAS**

A globalização possibilitou o acesso a um número expressivo de novas tecnologias no campo da comunicação. A produção eletrônica do século XXI chega a patamares inéditos, abrindo um grande leque da interatividade e experimentalidade, frente ao senso crítico e científico de acadêmicos como Pierre Lévy, Jean Baudrillard e Umberto Eco.

Os festivais internacionais de “arte & linguagem eletrônica-digital” já podem ser considerados um marco no que se refere à efervescência artística no setor cultural contemporâneo, e nesta parte é sugerido trazer algumas análises junto à instalação audiovisual interativa. Iniciando as pesquisas e levantamentos das instalações audiovisuais interativas, de forma a investigar todo seu propósito de criação e interação, podemos questionar os novos fenômenos sociais, comportamentais e culturais que emergem nos principais eventos de linguagem eletrônica, como já constatado nos festivais de arte eletrônica-digital pelo mundo.

As instalações audiovisuais que apresentam certo grau de interatividade não é um fato novo, pois já foi exposto em museus e centros culturais entre a Europa e Estados Unidos, a partir dos anos 60 (MoMa em New York, MoMAK em Kyoto, etc.), onde algumas obras podiam ser manipuladas fisicamente pelo público. Há relatos ainda mais antigos, porém não vem ao caso resgatar o lado histórico das instalações interativas pelo mundo nesta pesquisa.

A condição anarco-cultural das instalações audiovisuais interativas atualmente vêm salientando a necessidade do homem moderno romper cada vez mais com as instituições transcendentais baseadas na autoridade e na unicidade. O rompimento não mais exerceria o poder de controle destas instituições sobre as suas manifestações. Vale lembrar que a tal "autoridade cultural" pôde exercer no mundo durante décadas o controle de determinadas artes para interesse próprio, assim por dizer, ideológico.

Nas instalações audiovisuais interativas vive-se uma necessidade imanente: romper com a lei da física (gravidade) ou com as leis da sociedade (direitos) para garantir sua sobrevivência nos meios culturais (eventos). O ato de romper já fora apontado por Walter Benjamin, ao digladiar com as filosofias iluministas e materialistas – para quem o tempo é matéria quantificável – sobre o processo de que esta ligado às idéias de futuro e as técnicas são suportes para a dominação da natureza. Estes argumentos podem ser mais bem explicados sugerindo a escolha de quatro instalações audiovisuais interativas:

## **2.1 DELICATE BOUNDARIES (CHRIS SUGRUE)**

Instalação interativa em que a barreira entre o mundo virtual e real se dissolve com o toque humano. Usando elementos de ilusão, o público é convidado para transformar-se em parte de um sistema em que seu corpo (como caso, mão e braço) se torne uma paisagem para que a vida digital explore além dos seus horizontes. Num monitor de

LCD, formas que mais parecem seres micro-biológicos, vagam calmamente pela tela sem direção. Ao aproximar a mão da tela, os seres micro-biológicos vão à direção da posição da mão, ao modo que até o momento, dá o sentido de atração. A parte mais interessante desta instalação ocorre em seguida quando estes seres saem da tela e começam a percorrer sua mão e seu braço posteriormente. O interator pode neste momento, se afastar da instalação por uns dois metros, onde vai continuar a movimentação destes seres pela na mão e braço.



Delicate Boundaries: Interação com a mão (crédito / ano não identificado)

A interface de Delicate Boundaries atua por um programa de scaneamento (tipo sensor de movimento) vare uma área onde, através da aproximação da mão do interator no monitor de LCD, é acionado um comando para os “seres” irem em direção à mesma. Um outro dispositivo é acionado para “projetar” os seres na mão / braço do interator, dando a ilusão que eles estão saindo da tela (espaço virtual) para a mão (espaço real).

Segundo seu criador, *Delicate Boundaries* examina os limites sutis que existem entre os ambientes virtuais e reais para compreender seus relacionamentos físicos entre computadores e novas tecnologias, podendo ser uma maneira fascinante de aprender sobre nós mesmos. A transferência entre o “real” e o “virtual” ganha uma presença imediata e inesperada no mundo físico. A convergência deste dois espaços começa a mudar através do ato do contato. Sem o elemento do toque o mundo virtual permanece dentro do espaço da tela. Seus comportamentos, movimentos, reações e interações dão-lhe um sentido de autonomia que é amplificado, uma vez em que o corpo transforma-se no espaço da interação.

Sendo assim podemos analisar que o mundo ficcional criado nesta interatividade é uma combinação de luz, código, animação e ação / movimento do interator (investigação), no sentido de simulacro. A história que emerge dentro do espaço da interação explora os limites entre o real e virtual.

Especificamente, quando uma consciência perde sua habilidade de distinguir a realidade da fantasia (efeito de hiper-real), passa a se relacionar com ela, posteriormente, semdispor da compreensão que ela requer, de modo que acaba por ser deslocado para o mundo do hiper-real. A natureza do mundo hiper-real é caracterizada pelo "aperfeiçoamento" da realidade. (WIKIPÉDIA, 2001)

Ao interagir com a obra (instalação), a percepção mediatizada (efeito) se envolve com a teatralidade do movimento do interator, criando assim um ambiente hiper-real, do

qual a expansão da escala perceptiva se torna imaginária (experiência abstrata). Weber compartilha com Nietzsche um pressuposto fundamental a respeito do hiper-realismo, onde supõe, a combinação dos princípios da subjetividade e da singularidade das ações ou das interpretações.

## 2.2 VECTORIAL ELEVATION (RAFAEL LOZANO-HEMMER)

Esta instalação foi apresentada pela primeira vez na festa de celebração do milênio, na praça Zócalo, na cidade do México. Durante duas semanas, mais de 800 mil pessoas visitaram o website da instalação para executar sua interatividade, onde seu resultado pode ser visto a quilômetros de distância por milhões de pessoas.



Vectorial Elevation projetado na praça Zocalo, México em 2000 (crédito Martin Vegas)

Atualmente, no website do Vectorial Elevation, o internauta consegue ver aonde esta a instalação esta situada / montada (cidade e país) e pode programar a execução de cerca de 30 holofotes montados em volta de uma praça, monumento, edificação, etc., e ver por uma pequena tela a câmera registrando a imagem do local, e sua 'programação' sendo executada. Como um balé de luzes, a instalação vai sendo movimentada. A cada "programação" enviada pelo website, um link é acionado no local para passar as informações aos holofotes (movimento do mesmo e acendimento / apagamento, oscilação e pulso das lâmpadas, de maneira individual ou em conjunto / série).

A partir de Jean Baudrillard, no livro *Simulacros e Simulação*, os simuladores atuais tentam coincidir com o real, com seus modelos de simulação (BAUDRILLARD, 1991, p.8). A instalação Vectorial Elevation poderia ser entendida como um simulacro, onde para o internauta, a manipulação dos holofotes não passa de meras representações do mundo real. O que o internauta vê como realidade não passa de sinais e símbolos (simulacros) que apenas simulam a realidade. Ele não esta em corpo presente no local, embora imagine ver o resultado das combinações que fez / programou quando envia os dados (meros comandos) para ser executado na instalação.

De certa forma, esta obra cria no internauta um mundo de relações artificiais, sem real conteúdo por baixo. No hiper-real – um hiperespaço sem atmosfera (BAUDRILLARD, 1991, p. 8) – a instalação se transforma em imaginário, não deixando lugar senão à recorrência orbital das opções de comandos interagirem com o objeto apresentado, os holofotes.

### 2.3 WINDOW SHOPPING (A7)

Instalação baseada nas interfaces audiovisuais interativas onde é possível manipular a imagem pelo toque virtual (acionamento de um dispositivo virtual através de um comando físico). Window Shopping foi criado para ser uma vitrine virtual de uma loja de roupas, onde qualquer pessoa pode usar. Na vitrine é projetada a imagem em movimento de uma pessoa que esta a frente da mesma, sendo captada por uma câmera frontal. Ao se ver na vitrine, uma interface (tipo janela do programa Windows) começa a oferecer um conjunto de vestuários (camisa, blusa, camiseta, regata, etc.), de acordo com a seleção prévia de sexo e idade. A “prova” do vestuário é virtual, assim como a troca por mais opções de peças. Sua criação se baseia numa antiga brincadeira de meninas que vinha em revistas de moda, onde podia recortar os desenhos de vestidos e opcionais (chapéus, lenços, flores, luvas, etc.) e colocar por cima de modelos, como mulheres e crianças só peças intimas (veja imagem abaixo).



Annie Kershaw (Lauf Broadbent-Ferris, 1999)

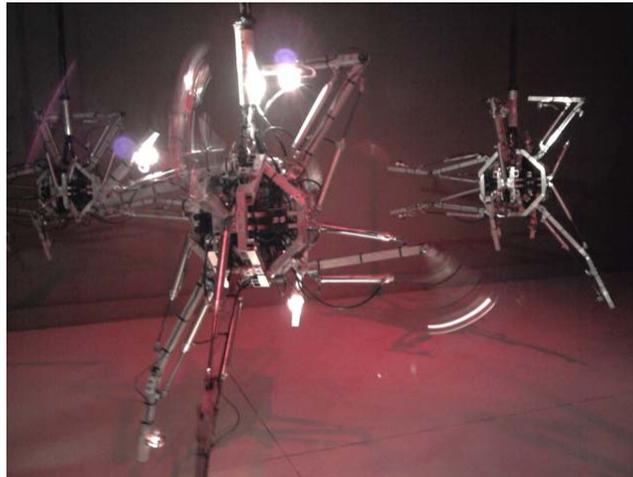
Sendo assim podemos analisar que para Jean Baudrillard, no livro *Simulacros e Simulação*, a simulação parte do princípio de equivalência (BAUDRILLARD, 1991, p.13). Enquanto que a representação tenta absorver a simulação, interpretando-a como uma falsa representação, a simulação envolve toda a representação simbólica de um simulacro. Seriam estas as fases sucessivas da imagem (no caso, a que projetada em uma vitrine de loja):

- Ela é o reflexo de uma realidade profunda representada pelo domínio do sacramento;
- Ela mascara e deforma a realidade profunda, onde importa outra uma imagem “imaginária”, daquela que espera ter no mundo real;
- Ela mascara a ausência de realidade profunda, no qual finge ser uma realidade, mas não é;
- Ela não tem relação com qualquer realidade: ela é seu próprio simulacro puro, onde a simulação começa a ter mais domínio do que a aparência.

#### **2.4 HYSTERICAL MACHINES (BILL VORN)**

Este projeto é parte de um programa de investigação da estética de comportamentos artificiais inspirado no trabalho *The Misery of the Machines* de Bill Vorn. Concebido no princípio de desconstrução de comportamentos disfuncionais, absurdos e desviantes da sugestão através de uma máquina funcional. A Máquina Histérica (Hysterical Machines) opera sobre um processo de rastreamento físico (detecção) que expressa a natureza paradoxal da vida artificial.

Sua estrutura é de um corpo esférico e oito braços articulados feitos de tubulação de alumínio e sistemas pneumáticos. O sistema de 'detecção de presença' trabalha como se fossem as funções de um sistema nervoso autônomo (inteiramente reativo). A instalação é suspensa no teto e seus braços são ligados por várias válvulas pneumáticas e por sensores *Pyroelectric*<sup>4</sup> que permitem o robô detectar a presença de pessoas em sua volta. A variação de quantidades de estímulos (agitação na sala que esta montando esta instalação) provoca um certo tipo de reação.



Hysterical Machines na exposição Emoção Art.ficial em 2010 (crédito / ano não identificado)

A Hysterical Machines recebe os comportamentos emergentes e gera uma multiplicidade de interpretações baseadas no cálculo das quantidades de estímulos. Por exemplo, se uma pessoa ficar correndo em volta da instalação irá provocar uma reação X no cálculo feito pelos sensores *Pyroelectric* da máquina. O alvo desta obra é induzir a

---

<sup>4</sup> Pyroelectric são detectores infravermelhos (PIR) que convertem as mudanças na luz infravermelha de entrada para sinais elétricos. Os materiais Pyroelectric são caracterizadas por terem polarização elétrica espontânea, que é alterada por mudanças de temperatura como a luz infravermelha ilumina os elementos. Desde a nossa série de sensor usa o efeito, pode ser utilizado à temperatura ambiente, mesmo na presença de ruído térmico. Ao escolher eletrodos IR adequadas de recepção, que servem uma vasta gama de aplicações.

empatia dos sensores para as características que não são nada estruturadas mais do que articulações de metal.

Sendo assim podemos analisar que a força do simulacro é enfatizada pervertendo a percepção das criaturas, que não são animais nem seres humanos, carregados com o instinto inevitável dos seres Antropomórficos e na projeção de nossas sensações internas, um reflexo provocado por todo o fenômeno que desafia nossos sentidos. A instalação envolve os processos do controle da robótica e do movimento, levando a cabo a pesquisa sobre a vida (e a morte) artificial nas tecnologias interativas dos trabalhos artísticos baseado na estética de comportamento artificiais.

Recorrendo a Jean Baudrillard, no livro *Arte da Desaparição* (BAUDRILLARD, 1997), é possível comparar a teatralidade (no gestual e na imagem) com os gestos mecânicos da instalação *Hysterical Machines*, onde os movimentos de ambos podem ser expressos como estratégias de uma construção narrativa. O espaço é a instalação em si. O tempo, não cronológico, passa em sua volta. A matéria pode ser representada com pelos movimentos do robô e traz o valor do questionamento da natureza com os meios tecnológicos artificiais.

## **2.5 QUATRO VEZES GESTELL (HEIDEGGER)**

Estes quatro exemplos trazem o interator para dentro de um imaginário que serve para metamorfosear (experienciar) um com o outro, ou seja, entre os comportamentos artificiais e humanos (movimentos combinados e lógicos); e assim, podemos voltar-se

no conceito Gestell de Heidegger para melhor explicar as instalações audiovisuais interativas onde sua maior função (neste tipo de obra) é analisar o impacto (e influências) que a tecnologia traz nos homens, não pela sua ciência (causa e efeito), e sim pela sua racionalidade (e certa representação das necessidades humanas) compatível com a existência autêntica.

A necessidade de abordar o conceito Gestell nestes quatro exemplos de instalações audiovisuais interativas põe a questão se conhecemos melhor o homem pelo estudo de sua técnica ou se só podemos compreender a técnica conhecendo o homem. Se formos reféns do Gestell – dispensando as responsabilidades éticas com relação às técnicas empregadas – não significa omitir tais questionamentos (para que serve; qual sua função) ou fazer certo afastamento das questões com as quais o homem lida diariamente em seu ofício (práticas), apesar da necessidade de nunca perdê-la de vista.

Cabe lembrar que estas obras deveras satisfatórias representam uma ótima gama de instalações audiovisuais interativas por estar dentro das percepções humanas (forma, dimensão, propriedade, estrutura, etc.). A percepção tange o ato de interagir da mesma maneira do qual Heidegger defendeu com o conceito Gestell, onde tais obras não teriam sentido sem a presença o interator.

## CRÍTICAS ANTINÔMICAS SOBRE AS DIVERSAS FORMAS DE INTERATIVIDADE DENTRO DA ARTE CONTEMPORÂNEA

Esta parte é inspirada na análise do professor e historiador Ricardo Barreto, formado em filosofia pela USP (1981) e em artes pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo (1980), e desde 2000 como curador do FILE, para melhor elucidar o tema abordado nesta dissertação.

Nestas linhas abaixo vamos assumir certa provocação. Tanto “sim” ou “não” de formas lúdicas, reflexivas ou filosóficas, tal crítica antinômica atrai os opostos de forma contraditória, sem afirmar uma verdade absoluta no final. Não existe verdade absoluta, já dizia Platão.

**Sim** a interatividade que se multiplica com autenticidade.

**Não** a interatividade que se multiplica sem autenticidade.

**Sim** aos espaços e territórios onde tudo esta interligado.

**Não** aos espaços e territórios onde tudo não esta interligado.

**Sim** as instalações interativas que tem por meta compartilhar suas tecnologias na promoção da criatividade coletiva que colocam em questão o artista-estrela, o artista preso ao seu ego e à sua assinatura.

**Não** as instalações interativas que tem por meta não compartilhar suas tecnologias na promoção da criatividade coletiva que colocam em questão o artista-estrela, o artista preso ao seu ego e à sua assinatura.

**Sim** a Teatralidade que se apóia na palavra e na imagem como forma de estratégias da construção narrativa.

**Não** a Teatralidade que se opõem na palavra e na imagem como forma de estratégias da construção narrativa.

**Sim** ao XXI que será o século das incertezas; portanto das previsões.

**Não** ao XXI que será o século das certezas; portanto das imprevisões.

**Sim** a Descartes, que iguala o desencanto do mundo à racionalização do mundo, onde a vida só tem sentido se pertencer ao espaço midiático.

**Não** ao poder minoritário que permite aos cidadãos comuns representarem um pequeno papel em sua própria governança.

**Sim** ao poder minoritário que permite aos cidadãos comuns representarem um grande papel em sua própria governança.

**Não** a qualquer forma de Totalismo e Holismo (Wholism<sup>5</sup>).

**Sim** a qualquer forma de Socialismo (Trotsky) e Sinergia.

**Não** ao “tempo subliminal” – intervalos demasiado curtos para a reação neural humana acompanhar o seu ritmo.

**Sim** ao “tempo subliminal” – intervalos demasiado curtos para a reação neural humana acompanhar o seu ritmo.

**Não** aos antiquados sistemas de produção de arte, tanto no setor da manufatura como nos dos colarinhos brancos.

**Sim** a Martin Heidegger, onde disse que a interpretação é o centro da existência humana.

**Não** a bomba de informação da arte convencional que vem explodindo em nosso meio, espalhando sobre nós uma chuva de imagens e mudando drasticamente a maneira como cada um de nós percebe e age em nosso mundo particular.

---

<sup>5</sup> [Do grego *holos*, todo] Idéia de que as propriedades de um sistema (tanto nos seres humanos quanto em outros organismos) não podem ser explicadas apenas pela soma de seus componentes.

Concluindo as explicações do termo Hiper-Realismo, podemos identificar duas formas de entendimento. No movimento Hiper-Realista originado no final dos anos sessenta e início dos anos setenta, as pinturas pareciam serem fotografias; foi mais popular nos Estados Unidos e difundiu-se pela Europa Ocidental, retomando a imagem do cotidiano do homem moderno na arte contemporânea, diferente da abordagem pop que traça um panorama a partir do homem como consumidor de objetos.

Na arte eletrônica-digital do século XXI, o Hiper-Realismo é uma realidade construída e artificial, ainda que com o completo conhecimento dos que nela participam e assimilam os efeitos das instalações audiovisuais interativas. É uma realidade que existe, se bem que ao mesmo tempo negando outras realidades, mas o fato dos que nela participam estarem conscientes da sua artificialidade.

### 3 – DEFINIÇÃO DE REDES E GRUPOS QUE CERCAM O FILE

Para melhor compreensão das redes sociais que integram o FILE é importante primeiro trazer à discussão o conceito Tecnologia. Perante este ponto, Alvin Toffler vem afirmar o seguinte:

É evidente que o nível de emprego não é apenas um reflexo do avanço tecnológico... Os empregadores precisam cada vez mais, por conseguinte, de homens e mulheres que aceitem responsabilidade, que compreendam como o seu trabalho se combina com os dos outros, que possam manejar tarefas cada vez maiores, que se adaptem rapidamente a circunstâncias modificadas e que estejam sensivelmente afinados com as pessoas em volta deles. (TOFFLER, 1980, pp. 378- 379)

Diante desta constatação, ao comparar uma empresa (ocupando o seu espaço) com o vasto repertório cultural mundial já apresentado em museus como o de MoMa em New York, MoMAK em Kyoto, etc., podemos afirmar que a tecnologia é uma importante base de sustentação para os futuros caminhos destes tipos de espaços.

As diversas redes sociais que integram os vários eventos culturais pelo mundo, como exemplo, têm o comum interesse em estabelecer uma comunicação multilateral, para troca de conhecimentos e informações. Enquanto uma rede faz uso de seus conhecimentos para estabelecer uma comunicação, cada integrante assume o papel de “ser sociável”, enquanto consequência de uma acomodação natural dos indivíduos.

Jean Baechler (BAECHLER, 1995, pp. 65-66) propõe as seguintes definições para o termo ‘sociologia’, designado por “sodalidade (sodalício)”, “sociabilidade” e “socialidade”, explicado a seguir:

Sodalidade é a habilidade humana de estabelecer / criar grupos, definidos como unidades de atividades, como famílias, empresas, casais, igrejas, partidos, equipes esportivas, polícias, bombeiros, etc., para perseguir objetivos diversos, impossíveis de consumir-se / concretizar individualmente. Dentro de um grupo, tal habilidade é organizada por uma maneira uniforme (firmada muitas vezes por alianças, coligações e confrarias), embora seja constituído por indivíduos ou por subgrupos.

Sociabilidade é a aptidão humana onde indivíduos e/ou grupos tem a capacidade de estabelecer *redes*, por meio das quais fazem circular as informações que exprimem seus gostos, interesses, opiniões, paixões, etc. Na verve de um grupo, os indivíduos estabelecem “relações” firmadas de um modo geral por *laços*, mais ou menos sólidos e exclusivos. Estes laços, por sua vez se dividem em várias *tramas* das redes com vínculos em parentescos, classes sociais / econômicas / educacionais / culturais, de poderes aquisitivos, etc. Avançando no termo sociabilidade, chegamos mais perto das redes e da civilidade, e por fim, detendo num caso de rede específico, a *civilização*.

Segundo a enciclopédia online colaborativa Wikipédia (dezembro de 2010), a civilização é explicada da seguinte forma: “A *civilização* é o estágio da cultura social e da civilidade de um agrupamento humano caracterizado pelo progresso social, científico, político, econômico e artístico”.

Sendo a civilização um processo social em constante transformação, sempre ocorrerá variações econômicas, decorrente a uma competição pelo recursos naturais entre governos e líderes mundiais.

Socialidade pode ser explicado dentro de várias comunidades sociológicas onde existe um sentido de coesão “mestra” que guia / orienta a forma de como elas se manifestam. Esta forma trás toda a estrutura social de como uma nação se desenvolve. Os laços familiares, os meios coletivos, lugares de convívio e trabalho, como exemplo, fazem parte do bem estar (muitas vezes imaginário, passional, erótico) de uma nação. Ainda que abstraindo todos os laços e redes sociais, permanece a essência de coerência e coesão que constituem uma sociedade.

Concluindo o entendimento de ‘sodalidade’, ‘sociabilidade’ e ‘socialidade’, é factual propor falar sobre o significado de “ciber-socialidade” na cibercultura (ciberespaço, cyberpunk, ciber-sexo, ciber-moda, ciber-raves, etc.).

As diversas manifestações da cibercultura acercam de conquistas passadas para melhor entendimento no presente. Quando se fala em cibercultura não significa ser uma "cibernetização" da sociedade, mas sim a "tribalização" da cibernética.

Se pegarmos a contracultura dos anos 70 (onde relutava a tecnologia, pois essa encarnava o totalitarismo das práticas científicas, a racionalização dos modos de vida e o controle dos recursos naturais através da urbanização e industrialização do mundo ocidental) e a passagem da sociabilidade moderna à sociabilidade pós-moderna, podemos afirmar que a ciber-socialidade propõe ser uma estética social alimentada pela substituição das tecnologias analógicas pelas tecnologias digitais. A cibercultura

toma por herança as contraculturas passadas e atualizam-nas sem recusar a tecnologia.

Para Jean Baechler, não há motivo algum que atribua uma escolha entre estes diferentes temas, cuja legitimidade sociológica é inquestionável. Diante destas afirmações, ele conclui:

Essas modalidades plausíveis do social são, cada uma em si mesma, suscetíveis de conhecer todos os estados, desde o organizado, ao não-organizado, do formal ao informal, do institucionalizado ao não-institucionalizado, do mediato ao imediato, e assim por diante. Cada termo deve ser tomado como um pólo, ligado por um continuum a seu contrário: grupos, as redes, as morfologias situam-se sobre este continuum e são mais ou menos organizados, formais... (BAECHLER, 1995, p. 66)

Os apontamentos acima sinalizam “a base” do entendimento sobre a definição de Redes e Grupos sociais, podendo dar a estrutura necessária para ser comparada com o FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Sobre a ótica deste festival, podemos associar esta divisão, designando-as por:

FILE Sodalidade: a capacidade que o festival tem *de formar e estabelecer grupos, divididos por unidades de interesses e atividades* (Baechler): pesquisadores, estudantes, webmasters (linguagens), acadêmicos, webartists, artistas digitais, etc., nos diversos setores (realidade virtual, linguagem / arte eletrônica-digital, instalações audiovisuais interativas, inteligência / vida artificial, por exemplo) com o objetivo de criar

ponto de referência para discutir a cultura digital eletrônica e ampliar o diálogo sobre a cultura digital em sua extensão interdisciplinar.

FILE Sociabilidade: a capacidade do público que participa, acompanha e interage com o festival, de criar redes-sociais para fazer circular as informações que manifestam seus interesses, gostos, ideais, paixões, aspirações e opiniões.

FILE Socialidade: a ilustração na página a seguir (de homens caminhando num mesmo sentido e deixando rastros de identidade e técnica) define bem a idéia que o festival tem de manter coesos os grupos e as redes que integram o FILE Sodalidade.



A Forma da Técnica (Cícero Inácio da Silva, Brasil, s/d)

Neste ponto pode ser tirado de um grupo, como por exemplo, de estudar as redes sociais dos artistas de web art, os interesses que constituem a sociabilidade (vide explicação acima), e mesmo assim ainda que removidos todos os laços sociais,

permanece algo a essência de orientação e coesão no grupo. Nesta situação, o foco do grupo pode fugir do propósito primário, mas continua a estabelecer outros tipos de relações (sentido).

## 4 – COMO É CONSTITUÍDA A COMUNIDADE DO FILE

Duas partes são importantes para explicar como é constituída a comunidade do FILE. A primeira pode ser identificada como uma corrente de saberes acadêmicos para sustentar todo o alicerce do festival. E a segunda, no meio do qual ela se propaga, neste caso, dentro de um festival de arte e linguagem eletrônica-digital. Diante destes pontos André Gorz, vem afirmar o seguinte aspecto:

A “Organização Inteligente” pode e deve ser o paradigma de uma ou outra sociedade, de uma “sociedade inteligente, cujas regras – sua constituição, suas leis, seus princípios de vida coletiva – seriam concebidas para permitir que, na coletividade, crescesse uma espécie de ‘felicidade nacional bruta’, melhor partilhada”. Trata-se, pois, do rascunho de uma sociedade da inteligência, na qual a plena satisfação das faculdades de cada um é o objetivo de todos. (GORZ, 2005, p. 60)

Dentro desta “Organização Inteligente” o FILE se molda e se desenvolve atualmente, perante seus produtores (criadores, replicadores de arte e linguagem eletrônica), estando eles representados por suas obras / artes e consumidores (expectador, público específico / geral). Conforme anotações, a rede social que é desenvolvida no FILE pode ser explicada nos seguintes pontos constituintes de redes.

A seguir, de acordo com os itens criados pelo professor Vicente Gosciola apresentado em aula durante a disciplina ‘Tecnologias da Comunicação e

Sociabilidades' em 2009, tomamos suas anotações para explicar as divisões das redes sociais deste festival:

O sentido de '*Pessoas*' se relaciona a estudantes de escolas e universidades públicas ou privadas, acadêmicos de centros de estudos, escolas, faculdades e universidades privadas ou públicas (professores graduados, mestres, doutores e livre docentes) que integram a Escola de Arte, Arquitetura, Design e Moda, Escola de Comunicação, Escola de Educação, Escola de Engenharia e Tecnologia, Escola de Negócios e Escola de Turismo e Hospitalidade, artistas e profissionais liberais das áreas de humanas (artes, teatro, design, moda, eventos, animação, cinema, música, web, desenho, rádio e tv, etc.), produtores, cientistas, técnicos, inventores, performers, etc.

Como '*Tema*', o FILE pode ser reconhecido como um festival de Arte e Linguagem Eletrônica-Digital, sendo dividido em sub-temas como: realidade virtual, robótica, instalação audiovisual interativa, web art, inteligência artificial, instalação imersiva, arte mecatrônica, hipermídias, cinema interativo, etc. Podemos falar também dos principais *Problemas* que cercam o festival, como o de políticas sócio-educacionais em âmbito nacional e internacional, implementações de novas tecnologias nos setores culturais, publicitários e midiáticos, conformidade das classes sociais, etc.

Uns dos principais '*Conflitos*' que o FILE enfrenta é a linguagem contemporânea de difícil compreensão / entendimento entre algumas classes sociais, por não estarem

familiarizados com conceitos de multiplicidade de conexões, transformatividade acelerada, desmaterialização cultural e democratização informacional.

Em *'Interesses Comuns'*, o festival promove exposições, cursos, palestras, workshops, encontros, conferências com o objetivo de divulgar e promover as manifestações que se utilizam da linguagem eletrônica para situar-se além da zona de interstício com o foco de ser um evento cultural com estratégias e mentalidade mudadas.

Através de *'Contatos'*, o evento cria uma rede de troca com organizações mundiais de arte & tecnologia, museus como o MoMa de Nova York e Nederlands Fotomuseum na Holanda, exposições, escolas co-parceiras como Universidade da Califórnia em San Diego (UCSD) e Universidade de Keio no Japão, entre outros órgãos e eventos no mundo.

Na parte expositiva do festival, a priori, podemos identificar três *'Linguagens'* que se manifestam: linguagem digital, linguagem multimídia e linguagem interativa - quase todas cercadas pelo áudio-visual. No FILE Games, a linguagem "configurativa" trás no usuário um novo sentido de entendimento do jogo. Enquanto no teatro, na televisão, literatura e cinema temos que configurar para sermos capazes de interpretar (linguagem "interpretativa"), nos jogos temos antes que interpretar para podermos configurar (linguagem "configurativa").

Portanto, entende-se que jogar é uma linguagem configurativa em combinação de fins, meios, regras, equipamentos e ações manipulativas necessárias. No FILE Hiper-Cinematividade traz a linguagem do cinema interativo (os Hiperfilmes), com várias possibilidades de narrativas não-lineares (diferente do cinema tradicional analógico, unidirecional linear e fechado).

Como ‘Regra’ geral, o FILE cumpre o papel de divulgar e promover as manifestações que se utilizam da linguagem e arte eletrônica-digital, além de estabelecer um intercâmbio internacional fundamental para o desenvolvimento deste segmento. Outras regras de igual valor de importância são a de fomentar a cultura e o setor educacional brasileiro (junto aos conhecimentos das *academias de saberes*) para promover iniciativas que visem à disseminação de tais técnicas, retratando, em sua melhor forma, a diversidade de manifestações artísticas contemporâneas da arte e linguagem eletrônica-digital.

Sua ‘Comunicação’ se dá em espaços físicos e virtuais. Espaço Físico: na FIESP em São Paulo, Centro Cultural Oi-Futuro no Rio de Janeiro e Museu Santander em Porto Alegre. O festival se divide em FILE Exposição (apresentação de obras de linguagem e arte eletrônica-digital, como de realidade virtual, web-art, instalações audiovisuais interativas, digital-art, vida e inteligência artificial), Symposium (onde profissionais e acadêmicos de várias partes do mundo possam se encontrar e discutir sobre o que vem ocorrendo nas artes, nas tecnologias e nas redes sociais) e Hipersônica Festival (a parte expositiva do FILE, com apresentações de live p.a’s e live images).

Nas vias do Espaço Virtual, o FILE começou em 1999 como website, cuja principal tarefa era a de *“ver como poderiam atenuar os efeitos devastadores que a Internet poderia produzir na sociedade, na política e na cultura”* (CASTELLS, 2003, p. 257), através de premiações na categoria web-art com críticas aos meios digitais. A partir de 2002 em diante, o website do FILE passou a ser um portal de informações e conteúdos que circundam a linguagem e arte eletrônica-digital.

A construção do festival e se molda pela ‘Troca’ de informação e conhecimento, principalmente nos meios digitais online. Pegamos o termo “Cidade Digital”, cunhado por Agnus Valente no artigo ‘Intervenção estética e política na Cidade Digital’, para explicar os meios onde o FILE exercita sua troca de informação e conhecimento:

Considerando a analogia entre cidade e *web*, transpus a matriz de conceitos da Arte Pública do contexto tradicional de “cidade” para o contexto de “cidade digital”, cotejando sua aplicabilidade à Internet, aferindo seu estatuto de comunidade internacional e, conseqüentemente, de comunidade pública. (VALENTE, 2006)

Valente, ao transpor os conceitos da Arte Pública no contexto tradicional de ‘cidade’ para ‘cidade digital’ analisou em tópicos divididos em ‘Cobertura’, ‘Disponibilidade’, ‘Interação’, ‘Acesso’ e ‘Frequência’, explicados um por um a seguir:

Cobertura: a internet cobre todo o planeta, daí pode ser considerada “comunidade internacional” – e, extensivamente, “planetária”. Disponibilidade: a internet disponibiliza

todo o seu conteúdo 24hs por dia *on-line*, excetuando intervalos curtos de manutenção do servidor.

Interação: a internet é um ambiente propício a muitas formas de interação com o público, inclusive em tempo real. Acesso: embora ainda seja uma parcela restrita da população mundial que tem acesso *on-line* (no domicílio, em *cyber-cafés* ou em universidades), esse público cresce constantemente e ações sociais investem na inclusão digital, levando internet às escolas e periferias – implementando-o cada vez mais.

Frequência: as páginas iniciais dos provedores e portais constituem aquelas de maior frequência de visitaçã, por onde todo navegante necessariamente passa sempre que acessa a internet, podendo fazê-lo diariamente e várias vezes ao dia, ou várias vezes durante a navegaçã.

O FILE transita por diversas ‘*Culturas*’ que podem ser divididas, em primeiro, por duas partes: Cultura Popular e Cultura Erudita. Estas duas culturas são mais bem explicadas a seguir pela autora Marilena Chaui, no livro *Convite a Filosofia*.

Segundo ela, a Cultura Popular é um conjunto de experiências adquiridas, imaginadas, criadas e recriadas pela maioria, contemplando suas tradições, costumes, modos, valores, crenças, folgedos, expressões artísticas, idéias e ações do cotidiano e conhecimentos. Já na Cultura Erudita, Chauí afirma nos apontamentos de Louis Porcher que “*Não há duvida de que até uma época recente a arte (vista aqui não como*

*produto, mas sim como cultura), sempre teve na sociedade uma conotação aristocrática, enquanto exercício de lazer e marca registrada da elite”.*

Por sua vez, as artes midiáticas que o FILE expõe, trazem traços tanto do lado da Cultura Popular, como do lado da Cultura Erudita. Na Cultura Popular como um acúmulo de experiências adquiridas no decorrer do desenvolvimento e crescimento do festival; e na Cultura Erudita, trazendo estudos e pesquisas intelectuais de uma arte complexa (e cercada de novas tecnologias) para um resultado coloquial, entendida superficialmente em quase todas as camadas sociais. Diante destas duas culturas, Chauí apresenta uma terceira cultura, explicado a seguir:

A Cultura da Transformação surge como uma opção de combate à cultura de massa e se realiza como bem expressa Paulo Freire “em oposição às classes dominantes, nascendo do seio da cultura popular negada, sendo permanentemente regida pela análise crítica dos valores, pois essa ação é transformadora e se transforma sempre”... Dizemos até é camaleônica, não sendo nem “slogan” propagandeado pela mídia, como a cultura de massa, nem idealista como a cultura erudita e nem pura e inocente como a cultura popular... (CHAUI, 2000, pp. 152-153)

As ‘*Tecnologias*’ que cercam o FILE sempre estão em constantes mudanças, tanto no mundo virtual (web) quanto no mundo real (físico), estando hoje com certa dificuldade de serem “todas” catalogadas, por decorrência de novos softwares criados por artistas digitais no decorrer da criação de suas obras. Álvaro Vieira Pinto, autor do livro *O Conceito de Tecnologia* explica a seguinte acepção sobre o termo “Tecnologia”:

De acordo com significado etimológico, a “tecnologia” tem que ser a teoria, a ciência, o estudo, a discussão da técnica, abrangidas nesta última noção as artes, as habilidades do fazer, as profissões e, generalizadamente, os modos de produzir alguma coisa. (PINTO, 2005, p. 219)

Por fim, o FILE, como um acontecimento direcionado aos meios físicos e virtuais, se manifesta em diversos ‘*Tempos*’. Sua rede social pode estar discutindo teorias passadas de grandes filósofos ou prevendo aspectos / tecnologias futuras (tempo assíncrono), ou em tempo real, dentro, por exemplo, do FILE Symposium (tempo síncrono). Por fim, o tempo virtual e correspondência, por estarem em espaços delimitados (ou no espaço irreal e outro no espaço material) correspondem em igual valor entre os tempos síncrono e assíncrono.

Podemos identificar as divisões das redes sociais junto ao FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica como um acontecimento midiático originado no final dos anos noventa, para expor e divulgar novas teorias e artes contemporâneas no ambiente digital (organizado pelo portal do FILE) e físico (organizado pelo próprio festival), aquecendo as discussões das tecnologias emergentes apoiadas pela arte contemporânea do século XXI.

As redes sociais que o FILE apresenta são uma realidade construída e real, ainda que com o completo conhecimento dos que nela participam e assimilam os efeitos das exposições de arte e linguagem eletrônica-digital. É uma realidade que existe, se bem

que ao mesmo tempo negando outras realidades, mas o fato dos que nela participam estarem conscientes da sua artificialidade.

## 5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, foi proposto investigar a Instalação Audiovisual Interativa, sobre a luz de diversas teorias e podendo ser respondida com as colocações de autores como Jean Baudrillard (sobre a projeção de simulacros nas I.A.I.), David Harvey (sobre a questão da Modernização caminhando para uma sociedade ‘pós-industrial’ ou ‘pós-capitalista’), Mark Stephen Meadows (explicando que a interatividade é composta por passos e etapas) e Agnus Valente (que cunhou o termo ‘Cidade Digital’ para atravessar a importância das Artes Públicas inserida no contexto tradicional de ‘cidade’), por exemplo, ajudando a construir uma análise mais aprofundada nas áreas de estudo que permeiam as obras interativas.

Foi mostrado que a Instalação Audiovisual Interativa traz no interator, a criação de uma imagem ao manipular uma obra interativa (através da Teatralidade), tornando assim visível um mundo tecnológico futuro (apoiado pela Hiper-Realidade). Esta visão imaginária nunca poderá ser completa sem olharmos para nós mesmos, assim como já afirmado pelos saberes e preceitos lançados do filósofo e escritor Martin Heidegger sobre a Metafísica o conceito Gestell.

Entender este tipo de obra interativa é parte intrínseca do processo necessário para a sociedade responder e esclarecer as noções de como as pessoas entendem o mundo e de como se relacionam entre objetos e suas propriedades. Neste tipo de arte não há distinção entre o aprender e o interagir. Isso garante o retorno do público na

importância do conceito Gestell, aonde todo o conhecimento tecnológico de nada adianta se não for voltado para o ser humano. Também foram abordado os conceitos de 'sodalidade', 'sociabilidade' e 'socialidade' que integram uma comunicação cibernética, a.k.a. Ciber-Cultura, Ciber-Sociedade, Ciber-Sodalidade, para explicar as redes sociais que integram o FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.

*Tudo esta para inventar: as formas, os instrumentos, as redes de difusão e a história.* (POISSANT, 1997, p.82)

O novo paradigma das Instalações Audiovisuais Interativas será o da Cidade Interativa. Através do crescimento do uso de celulares e computadores percebe-se cada vez mais a transformação dos usuários em criadores de ciber-inteligências e ciber-criatividades, cada vez mais se aprofundando nos ambientes interativos.

Para a sociedade contemporânea resta acompanhar de perto estas transformações ao invés de tolhê-los.

Para as redes sociais, a aceleração desta arte nos meios públicos, nada impede de torna-las muito mais transconectivas, sendo esta uma hipótese apoiada numa lógica clássica – quanto maior (sua comunicação), melhor (seus efeitos e resultados).

Daí a importância das Instalações Audiovisuais Interativas em entender essas novas ações e movimentos sociais, e desta maneira voltar-se as necessidades humanas mais simples – a de entreter, informar, questionar e aprender.

## REFERÊNCIAS

AGRA, Lucio. **História da Arte do Século XX – Idéias e Movimentos**. Anhembi Morumbi, São Paulo. 2006.

ALMEIDA, Jane de. **FILE 10 Nurbs Proto 4KT**. Imprensa Oficial, São Paulo. 2009.

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

BAECHLER, Jean. **Grupos e Sociabilidade**. Em BOUDON, Raymond (ed.). Tratado de Sociologia. Jorge Zahar, Rio de Janeiro. 1996.

BARRETO, Ricardo e PERISSINOTO, Paula. **INTERNET DIGITAL CULTURE ART - FILE 2002**. Imprensa Oficial, São Paulo. 2002.

BARRETO, Ricardo e PERISSINOTO, Paula. **NOVAS MÍDIAS - FILE 2003**. Imprensa Oficial, São Paulo. 2003.

BARRETO, Ricardo e PERISSINOTO, Paula. **FILE 2004**. Imprensa Oficial, São Paulo. 2004.

BAUDRILLARD, Jean. **Arte da Desaparição**. Trad. Ana Maria Skinner. UFRJ e N-Imagem, Rio de Janeiro. 1997.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and Simulation**. Em POSTER, Mark (ed.). *Selected writings*. Stanford University, Stanford. 1988.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Relógio D'Água, Portugal. 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Jorge Zahar, Rio de Janeiro. 2001.

BORGES, Gabriela. **A Poética Televisual de Samuel Beckett**. Annablume, São Paulo. 2009.

CAPUCCI, Píer Luigi. In: DOMINGUES, Diana. Organizadora. **A Arte no Século XXI – A Humanização das Tecnologias**. Unesp, São Paulo. 1997.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. Jorge Zahar, São Paulo. 2003.

CEIA, Carlos. **e-Dicionário de Termos Literários: Metanarrativa**. Disponível em: <http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/M/metanarrativa.htm>, Website. 2005.

CHARNEY, Leo. SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. Cosac & Naify Edições, São Paulo. 2001.

CHAUI, Marilena. **Convite a Filosofia**. Ática, São Paulo. 2000.

DEAUVIEIAU, Jérôme. **O Futuro do Tempo**. Le Monde Diplomatique. Brasil, Website. 2002.

DOMINGUES, Diana. Organizadora. **A Arte no Século XXI – A Humanização das Tecnologias**. Unesp, São Paulo. 1997.

GARRETT, Almeida. **Viagens na Minha Terra**. Ediouro, Porto Alegre. 1997.

GORZ, André. **O Imaterial: Conhecimento, Valor e Capital**. Annablume, São Paulo. 2005.

GOSCIOLA, Vicente. **Anotações na Disciplina Tecnologias da Comunicação e Sociabilidades**, UAM, São Paulo. 2009.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. Loyola, São Paulo. 1993.

HEIDEGGER, Martin. **Carta-resposta Revista *Begegnung*, de Heidegger ao professor da Universidade de Tóquio, dr. Takehiko Kojima. In: E. STEIN, *Uma breve introdução à filosofia***, Unijuí. Japão. 2002. pp. 193-202.

HEIDEGGER, Martin. **Introdução à Metafísica**. Trad. Emmanuel C. Leão. Tempo Brasileiro, Rio de Janeiro. 1987.

LIPOVETSKY, Gilles. **A Era do Vazio: Ensaio Sobre o Individualismo Contemporâneo**. Manole, Porto Alegre. 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. SERROY, Jean. **Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Sulina, Porto Alegre. 2009.

LUDWIG, Waldez Luiz. **Capital Intelectual**. Programa Conta Corrente - TV Globo News, São Paulo, 1997. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v31n2/12915.pdf>.

LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno explicado às crianças**. Dom Quixote, Lisboa. 1987.

MEADOWS, Mark Stephen. **Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative**. New Riders Press, Inglaterra. 2002.

PINTO, Álvaro Vieira. **O Conceito de Tecnologia**. Contraponto, Rio de Janeiro. 2005.

POISSANT, Louise. **Estas imagens em busca de identidade**. Em **DOMINGUES, Diana (org.)**. **A arte do século XXI: a humanização das tecnologias**. Unesp, São Paulo. 1997. pp. 81-93.

TOFFLER, Alvin. **A Terceira Onda**. Trad. João Távora, 6ª Edição. Record, São Paulo. 1980.

VALENTE, Agnus. **Intervenção estética e política na Cidade Digital**. Disponível em: <http://www.vendograticamente.com>, São Paulo. 2006.

WEBER, Max. **Sociologia**, Ática, São Paulo. 1982.

WIKIPÉDIA. Conceito de **Civilização** atualizado pelo website em 2010. Disponível em:  
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Civiliza%C3%A7%C3%A3o>.