

SANDRA REY



Sobre o acordo de cooperação
“Interfaces Digitais na Arte
Contemporânea” e a instalação
“Interfaces Digitais, Poa_Val,
Laboratório I”

RESUMO

O artigo apresenta a experiência de criação coletiva estabelecida no contexto da pesquisa “Interfaces Digitais na Arte Contemporânea”, tema do Acordo de Cooperação Internacional entre o Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande Sul e o Departamento de Escultura da Universidade Politécnica de Valência, desenvolvido em 2006-07, e possibilitando intenso intercâmbio de ideias, conhecimentos técnicos e teóricos, entre os pesquisadores e estudantes participantes.

“Interfaces Digitais, POA_VAL, Laboratório I” é uma instalação interativa composta de panoramas que agenciam vistas das cidades de Porto Alegre e de Valência, na Espanha.

PALAVRAS-CHAVE

Paisagem; panoramas; interatividade; dispositivo.

SOBRE O ACORDO DE COOPERAÇÃO “INTERFACES DIGITAIS NA ARTE CONTEMPORÂNEA” E A INSTALAÇÃO “INTERFACES DIGITAIS, POA_VAL, LABORATÓRIO I”

Breve apresentação do projeto de cooperação

O projeto *Interfaces Digitais na Arte Contemporânea: Desenvolvimento de sistemas interativos com tecnologias telemáticas e suas aplicações nas artes visuais* visou a realização, em cooperação internacional, de trabalhos de pesquisa e criação artística em torno das possibilidades que as tecnologias da informação oferecem sobre questões concernentes à relação obra/espectador e usuário/sistema. Tomando como ponto de partida o fato de que estas tecnologias permitem compartilhar sistemas tradicionais de fruição estética com os novos sistemas ativos baseados na interação com o usuário, a investigação proposta abrangeu desde tratamento de imagens, edições de animações e de vídeos, até a comunicação em rede e dispositivos de interatividade em tempo e espaço real. O desenvolvimento de conteúdos em torno dos quais questões técnicas articularam-se com problemas de ordem teórica orientou-se a partir dos conceitos de *identidade cultural, paisagem, esfera pública e desenvolvimento sustentável*.

O projeto propôs o intercâmbio de experiências entre grupos de pesquisa brasileiro e espanhol, através da realização de projetos artísticos cooperativos, da organização de estágios para doutorandos, pós-doutorado e missões de professores visando o desenvolvimento de workshops sobre questões técnicas e desenvolvimento de disciplina acerca de questões de metodologia da pesquisa em Artes Visuais, em nível de doutorado.

Os objetivos do projetos delinearão-se da seguinte forma:

- Criação de um núcleo de pesquisa Brasil-Espanha em arte e tecnologia a partir da identificação de afinidades e elementos culturais compatíveis entre a cultura latino-européia e latino-americano;
- Investigações sobre os conceitos de *identidade cultural, paisagem, esfera pública e desenvolvimento sustentável*, no contexto da arte e tecnologia, para desenvolver propostas artísticas que colocassem questões relativas às especificidades (identidade) culturais de cada país envolvido, frente aos modelos impostos pela globalização;
- Aprendizagem de programação em tempo real de imagens, vídeo e som;
- Intercâmbio de conhecimentos em programação avançada aplicada a sistemas interativos;

- Criação de instalações artísticas interativas em espaço físico real;
- Exploração das possibilidades artísticas em rede de comunicação via internet;
- Desenvolvimento da produção científica dirigida aos doutorados de ambas as universidades.

O primeiro ano do acordo foi dedicado aos intercâmbios acadêmicos e aprofundamento das relações entre os membros das duas equipes: missões de professores, intercâmbio de estudantes em estágio de doutorado no exterior e compartilhamento de disciplina de doutorado e workshops. No segundo ano foi priorizado o desenvolvimento da proposta artística desenvolvida através de *workshops* no Brasil e na Espanha e do intercâmbio de trabalho em rede. A proposta de trabalhar com tecnologias e interfaces digitais para desenvolvimento de sistemas interativos, visando suas aplicações nas artes visuais, foi desenvolvida através de uma série de cursos/ateliês para pesquisadores de pós-graduação e estudantes de graduação com interesse nesse campo, que resultou na realização de um proposta artística coletiva, envolvendo todo o grupo de participantes. Do ponto de vista técnico, buscou-se o avanço de questões englobando a interatividade por meio de computador, através do desenvolvimento de uma proposta de concepção e realização de instalação artística que envolvesse a participação ativa do espectador na obra.

A posição dos coordenadores no Acordo foi de agregar ao projeto professores, alunos de pós-graduação e de bacharelado, que manifestassem o desejo de participar e se mostrassem interessados pelo tema. A configuração do grupo, bastante heterogêneo desde o ponto de vista da formação, amplitude de conhecimentos técnicos e teóricos, enriqueceu, de forma muito contundente, as participações e colocou desafios na realização da experimentação artística.

Na concepção da instalação, do ponto de vista conceitual o grupo acordou trabalhar com as seguintes questões:

- Como aproximar contextos de duas cidades que se desenvolveram a partir de situações históricas, políticas e culturais tão distintas?
- De que maneira cruzar pontos de vista, costumes, atitudes, hábitos, e valores simbólicos, identificados em cada cidade?
- Seria possível entrecruzar olhares nativos e estrangeiros para aproximar contextos semelhantes nas duas cidades, problematizando questões relativas à globalização?

Segundo Anne Cauquelin,¹

quando se trata de culturas estrangeiras, imaginamos facilmente a relação entre os espaços que se apresentam e os modos de vida, os costumes, as maneiras de ver e as maneiras de dizer, de tal modo que percebemos uma espécie de tecido sem costura, sem dentro nem fora compõe o todo. Mas para nós, na nossa própria cultura, temos

¹ CAUQUELIN, 2000.

bastante dificuldade em imaginar que nossa relação ao mundo (à realidade) possa depender de um tecido tal, que as propriedades atribuídas ao campo espacial por um artifício de expressão – qualquer que seja – condicionariam a percepção do real.

A partir de questões colocadas pela situação vivida no âmbito do projeto, de intercâmbio de experiências envolvendo os continentes europeu e americano, o grupo motivou-se em trabalhar aspectos da paisagem urbana aproximando temas e situações pelo agenciamento de vistas de lugares e aspectos significativos das duas cidades sede do projeto, através de *panoramas*.

O contexto da proposta de realização de instalação interativa

Desenvolver uma instalação interativa apresentando panoramas com cenas urbanas foi tomado pelo grupo como forma de agenciar certas situações e contextos das duas cidades, partindo do pressuposto de que os lugares geográficos condensam cenários de vivências sociais assim como desempenham importante papel na constituição de identidades culturais. Justapor certos aspectos identificados como semelhantes, ou como opostos, articulando percepções sobre condicionamentos entre espaços e modos de vida, foi o núcleo conceitual que desencadeou as questões técnicas do projeto. “*Interfaces Digitais, POA_VAL, Laboratório I*”, – a instalação resultado do trabalho de criação coletiva – foi desenvolvida no contexto do projeto tendo em vista agenciar aspectos da paisagem percebidos como importantes na constituição da cidadania e da identidade cultural, em uma e outra cidade. O desafio do ponto de vista imagético e figurativo foi não emparelhar o passo com a representação linear, ultrapassando os aspectos simbólicos fundados na perspectiva através da estruturação de cenas por sistemas de justaposição, sobreposição e de relações de inclusão, visando propor descobertas ao espectador-interator, nas vistas apresentadas em primeiro plano.

Os panoramas

Em *A invenção da paisagem*, Anne Cauquelin demonstra a paisagem como processo em que, ligando elementos do entorno (árvores, montanhas, rios, mar) esconde a lógica artificial de sua invenção, baseado na perspectiva.

O tema da paisagem, que nasceu na Holanda por volta de 1415, instala-se definitivamente na História da Arte com a perspectiva e a pintura, no Renascimento, quando emancipa-se da função decorativa e ocupa o primeiro plano da cena. A perspectiva, afirma a autora,

coloca em forma a realidade e faz dela uma imagem que tomaremos por real: operação exitosa para além de qualquer expectativa, uma vez que permanece oculta, que ignoramos seu poder, e mesmo, sua existência, acreditando firmemente perceber como sendo a natureza aquilo que colocamos em forma implicitamente, por um “hábito perceptivo.”²

O artifício da perspectiva é sugerir que a superfície de uma parede pintada estende-se para além de um plano único. Seu êxito, enquanto sistema de representação, está no fato de diminuir distinções entre o espaço real e o espaço imagético.

A criação dos panoramas se ampara no fato de que a pintura, na medida em que oferece esse olhar sobre as coisas ditas reais, apesar de ser apenas representação, toca à verdade fora de qualquer convenção social. A sala com uma vista, inventada por Barker, era constituída da pintura de uma vista da cidade de Edimburgh em uma sala circular, com o intuito de fazer crer que não se olhava uma pintura, mas a própria realidade. O panorama de Barker foi uma precoce tentativa de criar uma imagem “imersiva”. Em 1796 Robert Barker recebeu uma patente para o seu sistema de representação que envolvia a pintura circular de paisagens em 360°. Esta forma, o panorama, estava destinado a tornar-se a grande mídia de massa, desde muito cedo no século XIX: efetivamente, grandes e circulares prédios em forma de cúpulas foram construídos em muitas cidades do mundo para apresentar panoramas. Oliver Grau, em *Arte Virtual* (2005) apresenta um estudo histórico sobre panoramas como concepção estética de espaços imagéticos de ilusão, precursores da invenção de realidades virtuais assistidas por computadores, presentes nas caves e nas instalações imersivas.

A proposta de criação de uma instalação interativa

A exploração de recursos tecnológicos contemporâneos permite conceber sistemas interativos que tornam possível engajar o espectador em uma experiência estética mais larga, na qual a percepção se encontra amplificada e todo o corpo é solicitado.

O mote principal para desenvolver a instalação foi integrar o trabalho de pesquisa com a criação artística em torno da exploração de possibilidades nas relações obra/espectador e usuário/sistema. A idéia de trabalhar com panoramas surgiu do desafio de trabalhar, metaforicamente, questões culturais envolvidas no projeto e da proposta de alargar o sistema de recepção tradicional dos panoramas, com base na contemplação, para uma experiência estética envolvendo a interatividade.

A proposta foi concebida em ateliê coordenado pela Professora Maria José Martínez de Pizón e desenvolvida em vários *workshops* em Porto Alegre e em Valencia. Iniciou-se com o debate sobre questões e escolhas técnicas, chegando-se ao consenso sobre a

2

CAUQUELIN, 2000, p. 101.

plataforma do *software flash*, por esse programa atender os quesitos para o desenvolvimento da proposta e condensar mais amplamente os conhecimentos gerais dos participantes. A proposta desenvolveu-se em torno de imagens fixas e em movimento, captadas nas duas cidades sedes do projeto. A idéia de colocar em relação aspectos da paisagem e da arquitetura para construir relações visuais e semânticas entre suas estruturas sociais e culturais estimulou os participantes, organizados em pequenos grupos para a elaboração dos oito panoramas apresentados na instalação.

Nos debates sobre temas priorizou-se a formação de conteúdos através dos conceitos de *cidade*, *panorama*, *interação*, *interatividade*, *esfera pública* e *global/local* a partir do agenciamento de vistas das cidades de Porto Alegre e de Valência elaboradas a partir de workshops de trabalho de campo com a finalidade de captar imagens em fotografia e vídeo.

Uma das questões norteadoras foi pensar a participação do visitante como fundamental na construção da rede de significados do trabalho, através da interação das imagens com sons, animações, textos. Pensou-se na inclusão de pequenos acontecimentos na imagem principal de cada um dos panoramas, que o espectador deveria descobrir, fazendo-os rodar para a direita e para a esquerda, deslizando o cursor do mouse aéreo em cima das imagens. Cada panorama propunha mesclar a representação de espaços reais com acontecimentos virtuais, tendo em vista a exploração de novas situações com a finalidade de ampliar as construções de sentido resultantes de múltiplas possibilidades formais e conceituais proporcionadas pelas diversas combinações de informações armazenadas.

No lugar de enfatizar o aspecto *tromp'œil*, trabalhou-se em uma visão alargada dos panoramas pela introdução de pontos de interatividade por onde “janelas” virtuais se abrem, possibilitando aos espectadores/interatores descobrir os acontecimentos (a intervenção de textos, sons, imagens fixas e em movimento), incrustados e escondidos na vista da cena principal.

O processo de criação coletiva

Desde a captação das imagens ao tratamento em laboratório, e as decisões que permearam a criação artística, todo o projeto foi elaborado coletivamente por todos os participantes, ora trabalhando em pequenos grupos, ora se reunindo presencial, ou virtualmente, para tomar decisões que diziam respeito à formatação da instalação.

Cada panorama foi realizado por um pequeno grupo entre os participantes do projeto, que se responsabilizou desde a concepção até a realização, assumindo como autoria do grupo, a escolha da abordagem temática e o tratamento formal atribuído ao tema.

O processo criativo iniciou-se por explorações livres pelos espaços urbanos e realização de testes de captura e tratamento de imagens. As imagens foram captadas através de fotografias e vídeos de espaços públicos ou privados; as escolhas por temas ficaram a critério de cada sub-grupo que, de maneira peculiar, orientaram-se no sentido de estabelecer diálogos, entre aproximações e contrastes sociais, culturais e estruturais de certos contextos urbanos das duas cidades.

Cada panorama foi montado a partir de uma seqüência de fotografia ou *still frames* de vídeos e, posteriormente, sobre a imagem de cada panorama, inserido os pontos de interatividade com diversos «acontecimentos», ao encargo do espectador, de descobrir.

A partir de tomadas fotográficas, edição, animação e programação de imagens digitais, os oito panoramas interativos propunham aos espectadores descobertas sobre relações sociais, arquitetônicas e políticas peculiares às duas cidades sede do projeto. Cada panorama trouxe à tona aspectos urbanos em torno dos quais se organizam as coletividades, agenciando poeticamente interpretações sobre o cotidiano a partir de imagens captadas de espaços públicos e privados. Foram propostos certos diálogos entre aspectos geográficos, de arquitetura e organizações urbanas com a finalidade de colocar em relação às semelhanças e os contrastes sociais e culturais das cidades.

Temas abordados nos panoramas

– O mercado público de Porto Alegre: aspectos da arquitetura/relações entre a vida dentro do mercado e no entorno externo.

– As margens do Guaíba em Porto Alegre: vista em 360° da paisagem no entorno da Usina do Gasômetro, com incrustação de performances.

– O mercado público de Valência: aspectos da arquitetura no interior do mercado e cena da entrada do mercado.

– A praça da Virgem em Valência: aspectos do conjunto arquitetônico religioso e situações envolvendo questões políticas e sociais a respeito de imigrantes africanos.

– O porto de Valência: Vista em 180° com sobreposição de fotografia antiga.

Viaduto da Borges: vista em 180° de um dos lados do viaduto enfocando aspectos arquiteturais do símbolo da urbanização da cidade de Porto Alegre, – com incrustações de performances na murada e vídeo de aterrissagem em Porto Alegre, a partir de seqüência de fotos.

– Vista circular de um estúdio privado em Valência.

– O canal Dilúvio em Porto Alegre, enfocando aspectos urbanos referentes à poluição.

A interface

Optou-se por uma interface física de interação com os participantes. Por meio de mouses aéreos os espectadores-interatores podiam fazer rodar os panoramas para a

direita e esquerda, fazendo deslizar o cursor por cima da imagem, assim descobrindo os pontos de interatividade que abriam janelas para outros acontecimentos. A inserção de pontos interativos nas imagens dos panoramas coloca em relação imagens fixas e em movimento, assim como sons e textos que mesclavam espaços reais, reconfigurados virtualmente, possibilitando ao espectador uma exploração individualizada e construções de sentido a partir de múltiplos percursos.

Mostrar o que se vê, para além do que se percebe, foi mote para aproximar certos contextos das duas cidades sedes do projeto, com a finalidade de perturbar as relações entre realidade e aparência, buscando nas técnicas digitais uma aliança para produzir certos ordenamentos que se distinguem das construções mentais que asseguram nossa realidade, no dia-a-dia.

A montagem da instalação

A montagem da instalação na galeria da Pinacoteca do Instituto de Artes também foi agenciada em um workshop envolvendo todos os participantes do Instituto de Artes com a presença de duas artistas pesquisadores da Universidade Politécnica de Valência e a participação virtual, via rede, dos outros membros do projeto, em Valencia. Optou-se por apresentar os panoramas impressos em resolução fotográfica, na entrada da pinacoteca, indicando de forma gráfica os pontos de interatividade e apresentando nesse espaço, também, a ficha técnica da exposição. A idéia era realizar as projeções ocupando o eixo perpendicular à entrada, separando os dois espaços por uma parede de compensado para fechar um retângulo. No meio do espaço vazio dois projetores suspensos no teto projetavam quatro panoramas para um dos lado da sala e outros quatro para o lado oposto.

Durante a exibição, os estagiários da pinacoteca atuavam como monitores demonstrando inicialmente o funcionamento do sistema para, em seguida, entregar aos visitantes os mouses aéreos a fim de que pudessem tomar parte na experiência individual com as imagens centrais e descobrir pontos de interatividade que conduziam de um panorama a outro, e à diferentes eventos, dentro de cada panorama.

A instalação foi remontada em Valência, na sala Josep Renau, Faculdade de Belas Artes da UPV, com o título de “Interfaces Digitais, POA-VAL, Laboratório 2” e foi apresentada também por ocasião do 7º Encontro Internacional de Arte e tecnologia, em Brasília, na exposição “Em Meios”, apresentada no Museu Nacional do Conjunto Cultural da República, em 2008.

Ficha Técnica do Acordo

Título do projeto: “Interfaces Digitais na Arte Contemporânea: Desenvolvimento de sistemas interativos com tecnologias telemáticas e suas aplicações nas artes visuais”

Coordenação do projeto no Brasil:

Sandra Rey: Coordenadora do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais-UFRGS, Professor Associado.

Coordenação do projeto na Espanha:

Emílio Martínez: Diretor do Departamento de Escultura na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Financiamento:

CAPES, Brasil

MECD, Espanha

Participantes UFRGS:

Eny Schuch: Professor Adjunto, DAV

Maria Ivone dos Santos: Professor Adjunto, PPGAV

Maria Amelia Bulhões: Professor Titular PPGAV (aposentada)

Andréa Brächer: Doutoranda Poéticas Visuais

Elaine Tedesco: Doutoranda Poéticas Visuais

Eriel Araújo: Doutorando Poéticas Visuais

Alberto Coelho: Doutorando História, Teoria e Crítica

Claudia Paim: Doutoranda em História, Teoria e Crítica

Niura Borges: Mestranda em Poéticas Visuais

Alexandre Nicolodi : Graduando Dep. Artes Visuais

Joubet Vidor : Graduando Dep. Artes Visuais

Rafael Pagatini : Graduando Dep. Artes Visuais

Ronaldo Dimer Ferreira: Graduando Dep. Artes Visuais

Participantes UPV:

Maria José Martínez de Pisón. Diretora do Master em Artes Visuais e Multimídia na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Maribel Domenech. Professora no Departamento de Escultura na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Moises Mañas. Professor no Departamento de Escultura na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Pepa López Poquet. Professora no Departamento de Escultura na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Emanuele Mazza. Design Gráfico, participante do Grupo de Investigação “Laboratório da Luz” da Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Bia Santos. Doutoranda em Artes Visuais na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Cláudia Zanatta. Doutoranda em Artes Visuais na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Cristina Portales. Doutoranda em Artes Visuais na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Dolores Piqueras. Doutoranda em Artes Visuais na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Juan Luis Toboso. Doutorando em Artes Visuais na Universidade Politécnica de Valência, Espanha.

Bolsas para os participantes brasileiros no Acordo

Missões de Trabalho

Sandra Rey (coord.)

Maria Ivone dos Santos

Bolsa de Pós-doutorado

Maria Amelia Bulhões

Estágio de doutorado no Exterior

Alberto Coelho: 12 meses

Cláudia Paim : 12 meses

Elaine Tedesco: 04 meses

Eriel Araújo: 12 meses

Bolsas para os participantes espanhóis no Acordo

Missões de Trabalho

Emilio Martinez (coord.)

Maria José Martinez de Pisón

Maribel Domenech.

Pepa López Poquet.

Estágio de doutorado no Exterior

Juan Luis Toboso: 12 meses

Ficha Técnica da instalação

POA_VAL, Laboratório I,

Instalação Interativa com 8 panoramas agenciando aspectos das cidades de Porto Alegre-Br, e Valência-ES.

Coordenação do Projeto de Instalação: Emilio Martinez e Sandra Rey

Coordenação Técnica dos Panoramas: Maria José Martinez de Pizón

Coordenação da montagem da instalação: Maria Ivone dos Santos, Maribel Domenech, Pepa López Poquet.

Participantes na criação e elaboração dos panoramas:

Andréa Brächer, Alexandre Nicolodi, Alberto Coelho, Bia Santos, Cláudia Paim, Cláudia Zanatta, Cristina Portales, Dolores Piqueras, Elaine Tedesco, Emanuelle Mazza, Emilio Martinez, Eny Schuch, Eriel Araujo, Gerson Klein, Joubet Vidor, Juan Luis Toboso, Maria Amelia Bulhões, Maria Ivone dos Santos, Maria José Martinez de Pizón, Maribel Domenech, Moises Mañas, Niúra Borges, Pepa López Poquet, Rafael Pagatini, Ronaldo Aldo, Sandra Rey.

REFERÊNCIAS

- BALPE, Jean-Pierre. *Contextes de l'art numérique*. Paris: Hermes Sciences, 2000.
- BAUDRILLARD, Jean. Para uma crítica da economia política do signo. Lisboa: Edições 70, 1995.
- BUREAUD, Annik et MAGNAN, Nathalie. *Art réseaux, média*. Paris: EBA, 2002.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Post producción – La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2004.
- CAUQUELIN, Anne. *L'invention du paysage*. Paris: PUF, 2000.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte, tradução de Sandra Rey*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- COUCHOT, Edmond. *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*. Paris: Ed. Jacqueline Chambon, 2007.
- DEBORD, Guy. *A Sociedade do espetáculo. Comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.
- GRAU, Oliver. *Arte Virtual*. São Paulo: Senac, 2005.
- LAUREL, Brenda. *Art of Human Computer Interface Design*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1990.
- WANDS, Bruce. *Digital Creativity: techniques for digital media and the Internet*. New York: John Wiley & Sons, Inc., 2002.
- WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.



SANDRA REY

Artista plástica, desenvolve uma produção artística com base na fotografia e tratamento digital. Professor Associado junto ao Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordena o Grupo de Pesquisas “Processos Híbridos na Arte Contemporânea”, Professor-Visitante na Escola de Belas Artes da Universidade Politécnica de Valencia, Espanha (2006-07). É Editora da Revista “Porto Arte” e das Coleções “Visualidade” e “Interfaces” do PPG Artes Visuais da UFRGS.

DOSSIÊ DE IMAGENS









