

O espectador sobre-estimulado

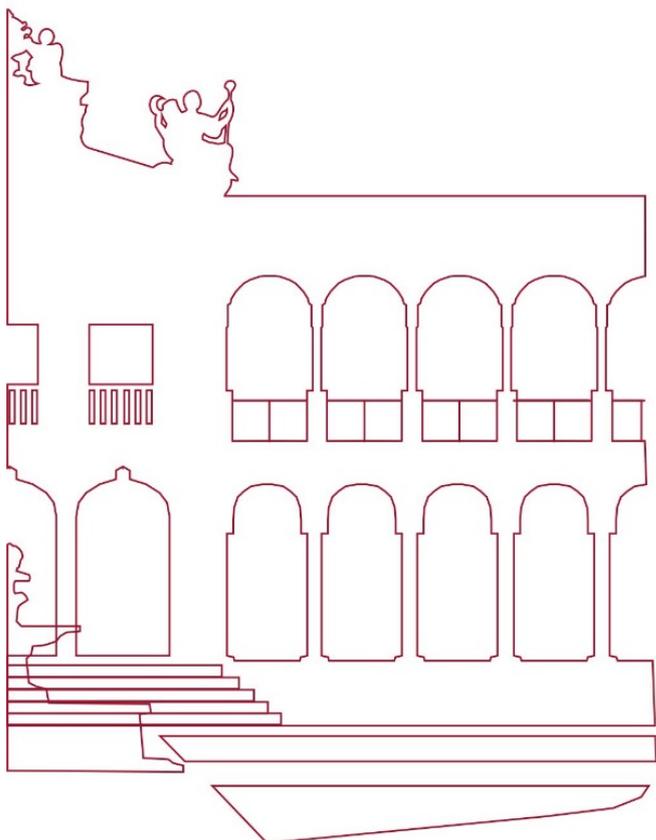
A recepção da arte fotográfica contemporânea

António Aurélio da Silva Engling Cardoso

Orientadores | Doutor José Gomes Pinto
Doutor Filipe Rocha da Silva

Tese apresentada à Universidade de Évora para obtenção do
Grau de Doutor em Artes Visuais
Especialidade: Arte, Ciências e Tecnologias

Évora, 2018





O júri

Presidente

Doutora **Christine Mathilde Thérèse Zurbach**, Presidente do Conselho Científico da Escola de Artes, Professora Associada com Agregação da Universidade de Évora.

Vogais

Doutor **José Manuel de Figueiredo Gomes Pinto**, Professor Catedrático, da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa. Orientador.

Doutor **José Bragança de Miranda**, Professor associado com Agregação, da Universidade Nova de Lisboa.

Doutor **Edmundo José Neves Cordeiro**, Professor Associado, na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa.

Doutor **Pedro José Alves Portugal de Andrade**, Professor Auxiliar, da Universidade de Évora.

Doutor **António Manuel Dias Costa Valente**, Professor Auxiliar Convidado, da Universidade de Aveiro.

Nos termos do n.º 7 do art.º 148.º do Regulamento Académico, participou nas provas, por videoconferência, o Doutor **José Filipe Moreira Rocha da Silva**, Orientador.

Agradecimentos

Agradeço as valiosas e atentas orientações do Professor Doutor José Gomes Pinto e do Professor Doutor Filipe Rocha da Silva. As suas críticas, sugestões e generosidade intelectual fizeram-me crescer desde o dia um.

Uma palavra de agradecimento para todos os elementos do Júri, cujo prestígio e autoridade académica firmaram, com selo de garantia, os resultados obtidos por esta tese.

Agradeço também à Direção do ZKM (*Zentrum für Kunst und Medientechnologie*), em Karlsruhe, em especial ao Doutor Bernard Serexhe e ao Doutor Andreas Beitin, que me fizeram sentir bem-vindo em tão prestigiada instituição. Agradeço ainda à Doutora Manuela Naveau, da Ars Electronica Export, em Linz, que se mostrou sempre disponível para colaborar nesta investigação.

Por último, um agradecimento muito especial ao importantíssimo apoio emocional da minha mulher, Feline. O meu mérito no sucesso desta conquista é partilhado inteiramente com ela.

RESUMO

O espectador sobre-estimulado. A recepção da arte fotográfica contemporânea.

António Cardoso

Palavras-chave: arte, interativa, media, espectador, fotografia

A tese teórico-prática é composta por uma série fotográfica que aborda o tema da recepção da fotografia na cultura pós-industrial e por este conjunto de páginas que a interpretam e contextualizam.

Parte-se do princípio que o ser humano está sobre-estimulado pela atual cultura visual o que, paradoxalmente, prejudica a sua ligação com a arte fotográfica. A obra centra-se na desigualdade da recepção da arte fotográfica em relação à arte interativa. Este processo é feito em contexto museológico e a série fotográfica é produzida a partir de obras interativas. A desigualdade evocada é tematizada através do conceito de meta-espectador, ou seja, aquele que observa fotografias de um outro espectador a relacionar-se com uma obra de arte interativa.

É também objeto de estudo desta tese a determinação das causas e das consequências dessa sobre-estimulação sobre o ser humano e, por isso, sobre o espectador.

ABSTRACT

The over-stimulated spectator. The reception of the contemporary photographic art.

António Cardoso

Keywords: art, interactive, media, spectator, photography

The theoretical-practical thesis is composed by a photographic series that approaches the subject of the reception of photography in the post-industrial society and by this set of pages that interpret and contextualize it.

It is assumed that the human being is over-stimulated by the current visual culture, which, paradoxically, impairs its connection with photographic art. The thesis focuses on the inequality of the reception of the photographic art in relation to the interactive art. This process is done in museological context and the photographic series is produced from interactive works. The evoked inequality is thematized through the concept of meta-spectator, that is, one that observes photographs of another spectator relating to an interactive work of art

It is also subject matter of this thesis to determine the causes and consequences of this over-stimulation on the human being and, therefore, on the spectator.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4
Estrutura da dissertação	9
Objetivos	13
Metodologia geral da investigação	14
A obra	16
Capítulo 1. APRESENTAÇÃO CONTEXTUAL	18
1.1 Histórica	22
1.2 Teórica	29
1.2.1 Autoria	37
1.2.2 Prazer	36
1.2.3 Ecrã, nuvem e dispersão	38
1.2.4 Crise da visibilidade	44
1.2.5 O novo museu e o papel do espectador atual	54
1.3 Exemplos	58
1.4 Síntese das entrevistas	68
Capítulo 2. OBRA	72
2.1 Memória técnico-poética	73
2.2 Ficha técnica	75
Capítulo 3. CONCLUSÕES	84
Bibliografia	93
ANEXO – Entrevistas	
I. Andreas Beutin	I-V
II. Bernard Serexhe	I-VI
III. Manuela Naveau	I-VI
IV. Martina Mara	I-III
V. Mariano Sardón	I-IV
VI. Wolfgang Tillmans	I-II

INTRODUÇÃO

O ser humano está envolto na história dos seus artefactos e, como tal, a técnica sempre teve um papel protagonista no processo civilizacional. Criada pelo ser humano, a técnica também o molda reciprocamente criando-lhe novos contextos socioculturais, que exigem adaptação, e potenciam novas direções para o curso da História Universal. Dentro do universo das artes visuais, espaço permanentemente afetado pelo longo alcance da técnica¹, a divulgação da fotografia foi recebida como o culminar de um desejo ancestral – o de fixar as imagens da câmara escura². Contudo, nada alterou tão profundamente os caminhos da imagem como um outro admirável avanço da técnica, talvez o maior de todos – o computador.

As imagens geradas pelo computador, mais os seus desdobramentos em cópias e recopias, vieram dominar o campo visual (pelo menos na sociedade pós-industrial³) e alterar o nosso relacionamento com o mundo e com os outros, que passou a ser um relacionamento baseado numa experiência mediática. Esta proliferação de imagens abriu portas, paradoxalmente, a uma crise da visibilidade, pois a sobre-presença de imagens que surgem na vida quotidiana enfraquece a força apelativa de cada uma delas.

O mundo demasiadamente imagético, produto desse universo mediático que o computador propeliu, começou a ser identificado, enquanto fenómeno social, na década de 1960. Jean Baudrillard (2001), por exemplo, faz-nos notar que as superfícies imagéticas que nos rodeiam escondem a realidade concreta das coisas.

“...se o real está desaparecendo não é por causa de sua ausência – ao contrário, é porque existe realidade a mais. Este excesso de realidade provoca o fim da realidade da mesma forma que o excesso de informação põe um fim na comunicação“. (Baudrillard, 2001, p. 72)

¹ Esta dissertação identifica, no capítulo 1.1, quatro momentos paradigmáticos de interseção entre técnica e arte. São eles: o Paleolítico, o Renascimento, a Fotografia e o Digital.

² Um equipamento cujo princípio ótico remonta a Aristóteles. Consiste numa caixa com um pequeno orifício por onde a luz projeta, na superfície oposta, a imagem invertida do exterior.

³ Dada a coexistência de sociedades com acentuados desníveis de influência tecnológica, clarifica-se que esta tese se centra nas sociedades pós-industriais, onde há uma generalização de aparelhos tecnicamente recentes.

Para além de Baudrillard, muitos outros artistas e teóricos, sobretudo os de simpatia marxista, criticavam o estado de alienação dos indivíduos afetados pela crescente cultura consumista que se fazia sentir.

Um dos que mais se destacou foi Guy Debord, que publicou, em 1967, o livro *A sociedade de espetáculo*, no qual elabora uma análise cáustica da influência do capitalismo moderno sobre vários aspetos do quotidiano. O livro de Debord veio intensificar a crítica ao neocapitalismo, contudo o grupo Internacional Situacionista⁴, do qual Debord foi cofundador e porta-voz, já tinha vindo a alertar que, perante a saturação da cultura visual existente, a prática artística não devia produzir objetos para serem consumidos em passividade contemplativa. Escreveu Debord (1999), no manifesto situacionista de 1960: “Contra a arte unilateral, a cultura situacionista será uma arte do diálogo, uma arte da interação.” (p. 128). Diálogo e interação, foram essas as premissas dos artistas preocupados em potenciar a participação do espectador com o intuito de o ‘arrancar’ da apatia visual e do seu papel passivo diante uma obra de arte, que surgia como algo para ser contemplado a uma distância solene. Debord, e os situacionistas em geral, relaciona o fim da sociedade de espetáculo com o fim da receção passiva da obra de arte, sendo que o declive da contemplação se associa à crescente tendência de potenciar a ação do espectador.

As primeiras obras produzidas com recurso às tecnologias computacionais⁵ vieram tentar firmar a crítica situacionista de Debord e, nesse enlace, o espectador foi-se tornando elemento ativo no processo criativo da obra, deixando de estar limitado ao domínio da receção. A eliminação da distância respeitosa entre obra e sujeito levou ao questionamento de conceitos secularmente estabelecidos como os de *métier*, autoria e poética da obra. Isso foi especialmente visível na nova forma de atividade artística que surgiu na altura – a instalação, e nas outras que entretanto surgiram e que se incluem no abrangente termo da arte participativa⁶.

⁴ Grupo internacional de artistas e teóricos marxistas, activo entre 1957-1972, que tiveram forte influência nos eventos de Maio 68. *Vide* Los situacionistas. Historia critica de la ultima vanguardia del siglo XX de Mario Perniola.

⁵ Em 1968, na exposição *Cybernetic Serendipity*, em Londres, organizada por Max Bense e Jasia Reichardt, expõem-se obras pioneiramente criadas com a ajuda do computador, inaugurando a polémica “pode o computador criar obras de arte?” (Moles, 1990).

⁶ Entendemos por arte participativa todos os géneros de arte que incluem o espectador num processo criativo, tornando-o parte de um todo maior que o relaciona com a coautoria da obra. Neste prisma, a arte participativa abrange um amplo espectro de formas artísticas que não se limitam ao campo das artes visuais, como é o caso da música e da literatura, por exemplo.

À medida que as possibilidades do computador foram evoluindo, os artistas foram se apropriando delas e à arte participativa sucedeu a arte interativa⁷, que adicionou a interface técnica e a noção de programa como novos elementos constituintes da obra. O espectador deixa de ser um elemento situado fora da obra e inaugurava-se uma tendência “(...) que insiste mais sobre a produção do que sobre o produto e que tenta desconstruir o processo de criação a fim de tornar manifesta sua íntima e mutante estrutura”. (Couchot, 2003, p. 103).

A possibilidade de a obra absorver o espectador, converte a imagem num espaço relacional e imersivo que se evidencia quando “os espectadores se acham implicados numa comunicação que deixa de ser impessoal” (Boisser, 2009, p. 137). Desse modo, o espaço é potencialmente infinito uma vez que se redefine a cada novo acesso do espectador e, ao se inscrever na obra através de uma ação necessariamente única e individual, a especificidade do espectador passa a ser também a especificidade da obra.

“O autor oferece, em suma, ao fruidor uma obra a acabar. Não sabe exatamente de que maneira a obra poderá ser levada a termo, mas sabe que a obra levada a termo será, sempre e apesar de tudo, a sua obra, não outra, e que, ao terminar o diálogo interpretativo ter-se-á concretizado uma forma que é a sua forma”. (Eco, 1991, p. 62)

Quando o espectador deixa de estar diante da obra, para passar a estar dentro dela, o contemplador e o contemplado (ou sujeito e objeto) são equivalentes. Esta quebra da noção tradicional de *spectatorship* levou Baudrillard (1991) a anunciar o fim da sociedade de espetáculo identificada pelos situacionistas, pois se o espetáculo implicava a contemplação da obra, então estamos agora numa outra contemplação, a contemplação de nós mesmos dentro da obra enquanto imagem. Eis a era do pós-espetáculo.

⁷ A distinção entre arte participativa e interativa é subtil, mas quando nos referimos a arte interativa, falamos de uma forma artística que foi produzida com o propósito de promover um diálogo explícito entre obra e espectador, cujo desenrolar vai definindo a apresentação da obra. Esse diálogo manifesta-se com a intervenção física (seja visual, sonora, tátil, gestual ou motora) do seu espectador. É precisamente o conceito de diálogo que traça a principal diferença entre arte participativa e interativa, pois, no primeiro caso, o *input* participativo do espectador não implica um *feedback* da obra, como se verifica na arte interativa. Como sintetiza José Bragança de Miranda: “De facto, o que está em causa é a interioridade ou exterioridade do espectador. No caso de ficar no exterior temos a participação, no caso de ficar no interior, a interatividade. (1998, p. 191). Acrescenta-se que o conceito de interatividade é viabilizado tecnologicamente por Ivan Sutherland, em 1962, e viria a tomar forma cultural mais definitiva com a criação das artes da telepresença e das redes telemáticas na década de 1980. (Giannetti, 2006).

“Já não estamos na sociedade do espetáculo de que falam os situacionistas, nem no tipo de alienação e de regressão específicas que ela implicava. O próprio *medium* já não é apreensível enquanto tal, e a confusão do *medium* e da mensagem (McLuhan) é a primeira grande fórmula desta era.” (Baudrillard, 1991, p. 43-44)

O mote de McLuhan ‘*the medium is the message*’⁸ que Baudrillard cita, reflete o encantamento que os aparelhos induzem no recetor. Esses aparelhos são desenhados e produzidos para serem uma extensão do sujeito que o usa (McLuhan, 2005) e, dessa forma, eles tornam-se objetos de desejo, deslocando o interesse do conteúdo para si mesmos. Isto vem eliminar a neutralidade do *medium* no processo comunicativo e faz com que o sujeito se vincule tanto com o suporte (*medium*) como com a mensagem. Regis Debray (1994) explica ainda: “Uma imagem sem autor nem auto-referente é, automaticamente, colocada na posição de ídolo, e nós na posição de idolatras, pois nos sentimos tentados a adorá-la diretamente em vez de venerar a realidade que ela indica.”⁹ (p.252)

A ideia de que o vínculo não se dá tanto pelo conteúdo, mas que é o próprio vínculo a gerar dependência, ajuda-nos a perceber a exponencial proliferação de aparelhos de interface técnica que se tem verificado nos últimos anos e explica o uso compulsivo que cada vez mais pessoas (usuários) mantêm com os seus dispositivos de comunicação digital¹⁰. Esta *quasi* obsessão é facilmente observável nos diversos eventos culturais da contemporaneidade, onde se tem verificado a tendência de aceder à experiência (que tanto pode ser um concerto musical como estar perante uma obra de arte), mediado por um dos aparelhos que as pessoas transportam hoje sempre consigo, mais notoriamente *tablets e smartphones*. Isto vem comprovar a tese de McLuhan e evidenciar que, de fato, o sujeito dá primazia à sua relação com esses aparelhos digitais em detrimento do evento em si, o que salienta um distanciamento gradual da fisicalidade direta do mundo (da carne do mundo, como lhe chamou

⁸ *The medium is the message* é o título de um texto incluído no livro de McLuhan *Understanding media. The extensions of man* publicado pela primeira vez em 1964.

⁹ Tradução do autor. Na fonte: ““Una imagen sin autor y autorreferente se sitúa automáticamente en posición de ídolo, y nosotros nos situamos en posición de idolatras, nos sentimos tentados a *adorarla* directamente, en vez de *venerar por ella* la realidad que indica.”

¹⁰ Um estudo produzido pela agência americana KPCB concluiu que, no ano de 2017, os adultos passaram 5.9 horas por dia a consumirem *media* digitais, sendo que a maior parte do tempo (56%) estavam a usar *smartphones*. (fonte: www.smartinsights.com). Em 2017 venderam-se, no mundo inteiro, 1.536 milhões de *smartphones*. Em relação às vendas de 2011 (472 milhões) verifica-se um aumento de 327%. (Fonte: www.statista.com)

Debray). Esse distanciamento estende-se às relações dialógicas (*face-face*) pois, munido com os seus aparelhos, o sujeito aprendeu a socializar-se via *link* (Giannetti, 2011) e o “(...) corpo expandido em diversos suportes abandonou toda a complexidade dos vínculos primários” (Klein, 2003, p. 22). Ora, uma vez que o conteúdo desses dispositivos ancora-se no ciberespaço, noção que arrasta consigo a ideia de virtual, as conexões que o sujeito estabelece refletem a fragilidade dos seus vínculos. Desta forma, o sujeito confronta-se com a abolição do próprio corpo (Kamper, 1997), pois é solicitado a abandonar a sua materialidade e o espaço físico entra em crise.

É a partir desta conjectura que se desenrolam os trabalhos da nossa investigação e, como o título da presente tese indicia, parte-se do pressuposto que o espectador atual se encontra sobre-estimulado pelo seu entorno. As causas dessa sobre-estimulação, como temos vindo a verificar, têm que ver com a contextualização na (nova) sociedade pós-digital, sistematicamente caracterizada pelo excesso de informação e dominado pelas novas tecnologias interativas presentes em quase todos os domínios da experiência humana. A usabilidade desses aparelhos interativos é um lugar de distrações porque a experiência de navegação dos seus conteúdos foi concebida para potenciar o maior número de cliques. As maiores empresas de tecnologia digital, como a Google e Facebook, lucram com os cliques dos seus usuários em *links* e *banners*, e dessa forma os seus *sites* são desenhados para que isso aconteça o maior número de vezes possível. Isto potencia a dispersão e faz com que o usuário, quando se liga à Internet com uma intenção concreta, facilmente acabe noutro ponto da *web*, que nada ou muito pouco está relacionado com o tema que motivou a conexão inicial. É esse padrão comportamental que distrai e sobre-estimula o sujeito. Esta tese sugere que, dessa sobre-estimulação visual, pode nascer uma incapacidade de relacionamento com a fisicalidade do mundo que pode afetar a sua relação com o objeto artístico, especificamente com a arte fotográfica, quando tradicionalmente exposta em espaço museológico, sendo uma imagem estática, opaca, sem o cintilar encantado do ecrã. No entanto, o facto de que, neste processo de investigação, o próprio espectador de arte interativa é projeto da fotografia artística tradicional, indica que esta tem possibilidade de resistência às novas tecnologias.

Vivemos num universo tecnológico formidável, problemático e complexo, que gera uma inédita paisagem sociocultural ao ser-humano e recontextualiza o sujeito do título desta tese – o espectador. Este tem-se ‘aparelhado’ com equipamentos que já não visam representar a realidade, mas substituí-la, provocando que o seu entorno se transforme num simulacro, num conjunto de imagens sem profundidade nem espaço para reflexão (Baudrillard, 1991). A emergência desse novo contexto, muito recente à luz da história da contemporaneidade, motivou a eleição do tema desta tese, cujo problema é produto deste *novum* pós-digital.

É pois sem sair do universo contemporâneo da imagem técnica¹¹, da qual a fotografia é exemplo pioneiro, que esta tese formula suas ilações.

Estrutura da dissertação

No capítulo 1, a dissertação que aqui se apresenta esboça uma moldura teórica ao tema da tese. Nesse sentido, e de forma a garantir a contextualização adequada ao bom-entendimento da nossa enunciação, apresentamos a genealogia do ecrã em Lev Manovich (1995b) e os 3 paradigmas no processo evolutivo da produção imagética, segundo Lucia Santaella (2001). Em Manovich interessa-nos a ideia de ecrã em tempo real, que se define pela capacidade da imagem se alterar em simultâneo com o seu referente. O exemplo paradigmático do ecrã em tempo real é o computador que, pioneiramente, possibilita a coexistência de múltiplos ecrãs (janelas) em simultâneo. Em Santaella, atemo-nos ao paradigma pós-fotográfico, que diz respeito às imagens computadorizadas, cuja natureza numérica as conecta com a desmaterialização do referente.

Seguidamente, elaboramos uma contextualização histórica e identificamos os quatro momentos exemplares e proeminentes da influência da técnica sobre a arte, ao ponto de moldar o seu curso histórico e apontar para novas direções. São elas a arte paleolítica, que marca o início da materialização das imagens pelo ser-humano; o Renascimento, que foi um virar de pensamento e adoção de uma nova abordagem

¹¹ Sabendo que, neste sentido, esta problemática pode, com toda a legitimidade, ser estendida à pintura, por exemplo, clarifica-se que o campo de ação da tese nunca abandona o universo da imagem técnica. Seguimos a definição traçada por Vilém Flusser no texto *Filosofia da caixa preta*, no qual a imagem técnica tem como característica principal o facto de ser criada por um aparelho que vem a ser produto da técnica e das teorias humanas elaborado para permutar símbolos já contidos em seu programa. (Flusser, 1985)

artística; a fotografia, que foi o culminar de um antigo desejo de fixar permanentemente as imagens que surgiam na câmara escura, que se traduziu na tão almejada conquista da objetividade; e a imagem digital, ontologicamente ligada ao advento do computador e à correspondente desmaterialização do referente físico, implicando o retorno à perda da objetividade.

Depois dessa apresentação contextual, de cariz histórico e informativo, estreitamos a malha teórica apresentada inicialmente, que se alicerça a partir da questão da abertura da obra de arte, cujo auge colocou o espectador na posição inédita de ser implicado na efetivação da obra. Coordenamos o tema em cinco pontos:

O primeiro passa por apresentar o reenquadramento da noção de autor que a abertura das obras proporciona. A noção de autor passou a complementar o coletivo, pois a tecnologia empregue nas obras requer uma multiplicidade de conhecimentos especializados, verificando-se a confluência geral entre práticas artísticas e científicas. A obra produzida fica depois dependente do *input* do espectador para se formalizar verdadeiramente, pelo que desaparece a distinção entre quem faz e quem desfruta.

O segundo ponto aborda o tema do prazer e do aspeto lúdico que arte interativa incute no seu espectador. Brigid Costello (2007), argumenta que o jogo é matéria elementar na relação entre a obra interativa e o espectador, e listamos as suas treze categorias do ‘princípio do prazer’ que, segundo Costello, se manifestam nos momentos de interação.

O terceiro ponto evidencia a sobre-presença de dispositivos tecnológicos no nosso quotidiano e o encantamento que eles produzem no sujeito, que desenvolve uma relação de obsessão e afeto com os seus aparelhos, mais notavelmente com o *smartphone*. Demonstra-se que, no cúmulo das novas tecnologias de comunicação, deixou de ser desejável consumir conteúdos de forma passiva, procurando-se um modo de participação concreta, facilitado pelo *user generated content* que o advento da *web 2.0* possibilitou. Isto contribuiu para o fluxo interminável de informação que assola o sujeito, e salienta-se que grande parte da informação tornada disponível é autocentrada, o que justifica por que muitos autores vejam o território das redes sociais pautado por um comportamento marcadamente narcísico e esquizofrénico.

Referimos ainda que a estrutura intertextual da Internet (*hyperlinks*) conduz-nos não só à questão da dispersão intelectual, mas à constatação da sua influência no processo mental. Recuperamos os estudos dos neurocientistas Michael Merzenich (2004) e Patricia Greenfield (2009) para confirmar que a forte dependência que o

sujeito mantém com os seus aparelhos, molda a sua estrutura cognitiva, assistindo-se a uma modificação estrutural do cérebro humano, resultante da nova forma de aceder à informação.

O quarto ponto discute a problemática da crise da visibilidade, associada à sobre-presença de imagens no nosso quotidiano. Interligamos esse tema com quatro autores que se debruçaram criticamente sobre o excesso de imagens que caracterizam as sociedades pós-industriais. Trata-se de:

1. Norval Baitello Junior, que cunhou o termo *iconofagia* (2005a). Este autor defende que devoramos imagens como elas nos devoram. O resultado desta mútua devoração são imagens excrementais, no sentido de não terem valor.

2. Vilém Flusser, que desenvolve o conceito da escada da abstração, que culmina com a nulodimensão da imagem técnica.

3. Hans Belting, que contrapõe o conceito de imagens endógenas com imagens exógenas. As imagens interiores (endógenas) são influenciadas pelas já produzidas (exógenas), que por sua vez já foram elas mesmas imagens interiores. Belting defende que este processo de retroalimentação atrofia a originalidade da cultura visual.

4. Régis Debray, que defende que o sujeito contemporâneo vive no domínio da *videosfera*, pois encontra-se mergulhado no visual, que ingenuamente confunde com verdade. Debray alerta-nos para cegueira simbólica que assola a contemporaneidade – na obsessão de querer ver, o sujeito cegou.

Neste subcapítulo estaremos a pronunciar-nos sobre crise da dormência retiniana, da degradação da cultura visual, como um dos produtos consequentes do pós-modernismo, caracterizado pelo excesso de informação visual.

No quinto ponto a tese desenvolve-se para o domínio museológico, e problematiza a popularização da ideia de Museu, que implicou uma mudança de paradigma do seu papel social. Falaremos também do novo papel do espectador, visitante destes espaços culturais, que tem agora um papel ativo no disfrute da experiência museológica.

O primeiro capítulo continua com cinco referências de obras que partilham o campo de ação e se relacionam com a nossa num sentido conceptual, sendo por isso exemplos do estado da arte para o qual a nossa tese ambiciona contribuir qualitativamente. As obras são:

1. Thomas Struth, *Museum Photographs* (1989-2002).

2. Thomas Struth, *Audiences* (2004-2005).
3. Abbas Kiarostami, *Shirin*, 2008.
4. Khalil Charif, *Eternity*, 2008.
5. Lee Friedlander, *At work. Boston, Massachusetts*, 1985-1986

O primeiro capítulo termina com uma síntese da série de entrevistas que realizámos a uma seleção de curadores e artistas¹², sobre o tema da tese. São eles:

1. Andreas Beutin, diretor do museu de arte contemporânea de ZKM.
2. Bernard Serexhe, curador-chefe do *Media Museum* de ZKM.
3. Manuela Naveau, curadora no ARS Electronica Linz.
4. Martina Mara, socióloga e investigadora no Future Lab no ARS Electronica.
5. Mariano Sardón, artista *media art* e professor no curso de Arte Electrónica na Universidad Nacional de Tres de Febrero de Buenos Aires. É coordenador do programa de arte interativa no Espacio Fundación Telefónica da Argentina.
6. Wolfgang Tillmans, fotógrafo e vencedor do Turner Prize.

A divulgação das entrevistas completas a cada um destes especialistas está em anexo.

O segundo capítulo trata da componente técnica da obra. Incide exclusivamente sobre o trabalho prático apresentado e desdobra-se em dois pontos: a memória técnico-poética e a ficha técnica, que traduz os detalhes técnicos da obra.

No terceiro, e último, capítulo apresentamos as conclusões retiradas da investigação. Responde-se o que é que o trabalho prático apresentado acrescenta à leitura das obras de arte interativas e, reciprocamente, o que é que a arte interativa acrescenta ao domínio da fotografia contemplativa.

Uma nota sobre as citações incluídas nesta dissertação; qualquer citação no corpo do texto que provenha de literatura consultada que não esteja na língua portuguesa, traduzimo-la livremente para português e colocamos a versão consultada em nota de rodapé. O sistema utilizado para todas as referencias e citações é a norma APA.

¹² Honramo-nos muito contar com a colaboração destes especialistas tão respeitados, cuja visão e sabedoria nos ajudaram a atingir os objetos propostos.

Objetivos

A presente tese, de natureza teórico-prática¹³, pretende ser um exercício de reflexão sobre a forma como o espectador é condicionado (ou afetado) pelo seu contexto sociocultural, que é de sobremaneira dominado por dispositivos de tecnologia digital e de usabilidade interativa, e interligar essa situação com a recepção da arte fotográfica contemporânea. Nesse enlace, pretendemos:

Reposicionar a arte fotográfica face ao crescente desenvolvimento das tecnologias de comunicação digital que se verificou nos últimos anos, procurando perceber o que se está a alterar na imagem e na sua função artística na corrente cultura digital.

Afirmar a perenidade da imagem fotográfica tradicional na sociedade pós-digital, e evidenciar a não-historicidade linear dos *media*, no sentido em que, no processo de criação de uma obra contemporânea, a ordem de sucessão histórica pode surgir de forma anacrónica, como nesta tese.

Divulgar *inputs* intelectuais de curadores e artistas, que colaboraram na fase de entrevistas, a respeito do tema da tese.

Criar uma obra de cariz inovador no contexto da fotografia artística contemporânea, na qual a interação vai ser objeto de contemplação, conjugando os dois tipos de experiência.

Gerar um processo retroativo na interpretação da obra, no sentido em que há uma primeira dimensão, que é o contato direto da obra com o espectador, mas há também uma segunda dimensão, que parte de uma autoconsciência do processo de recepção da obra fotográfica. Assim, a tese pretende adquirir um papel crítico, no sentido em que, sendo uma série fotográfica apresentada no formato de exposição, chamará a atenção para o comportamento de imagens ou dispositivos precedentes face a um público e deste face a essas imagens.

Contribuir com um conjunto de dados visuais para um melhor conhecimento da arte interativa e do seu espectador, com vista a um estudo da comunicação pela arte.

Fornecer articulações específicas para um tipo de pensamento aberto a partir da obra sobre o objeto de estudo.

¹³ O nosso entendimento do que se entende por uma tese teórico-prática está explicado no subcapítulo seguinte e segue as diretrizes de Henk Borgdorff (2012).

É legítimo alegar que esta tese de doutoramento responde às perguntas centrais, mas fá-lo também por intermédio de uma obra artística que ambiciona levantar questões, cujas respostas são necessariamente subjetivas e pessoais. Nesse sentido, a obra convida à reflexão, mas não pressupõe qualquer interpretação única e linear. Para nós, a pesquisa artística implica a aceitação do paradoxo de um pensamento aberto, onde não há uma resposta absoluta mas sim uma verdade poética e interior.

Metodologia geral da investigação

Apesar de ser genericamente aceite a ideia que toda a obra é o produto de um processo criativo que inclui algum tipo de pesquisa, não é comum fazer-se uma relação direta entre a prática artística e a atividade de investigação, cuja terminologia nos remete facilmente para o universo das ciências exatas.

Contudo, todo o artista que seja consciente e crítico sobre a sua *praxis* inclui alguma forma de pesquisa no seu processo de trabalho, seja quando procura ferramentas, técnicas ou dispositivos tecnológicos que o auxiliem na concretização das suas ideias, seja quando recolhe textos ou referências visuais para estudo, por exemplo. Ora, qualquer pesquisa obedece a uma metodologia, e entende-se por metodologia o processo de trabalho que visa desenvolver uma experimentação ou comprovar hipóteses previamente definidas (Zamboni, 1998). Contudo, o objeto da investigação em arte não é alicerçado num conhecimento formal, a adoção de uma metodologia não obedece a uma escolha racional, dado que o processo de trabalho é permeado também por fatores ligados à inspiração e intuição do artista. Nesse sentido, a escolha da metodologia adotada vinculou-se necessariamente às idiossincrasias do autor, revelando a subjetividade de um ponto de vista, por um lado, e por outro a plurissignificação da linguagem artística. Por conseguinte, entende-se por teses teórico-práticas, como é o caso, toda a *praxis* artística que se qualifique como pesquisa académica, entrando no domínio científico e conseguindo ir para além do simples contributo para a *oeuvre* do artista. Nesse sentido, a tese materializa-se numa obra inédita e esta deverá instigar uma perspetiva crítica sobre o objeto de estudo em questão e ter a ambição de contribuir qualitativamente para a comunidade científica, expandindo os limites conhecidos do seu campo de ação através de uma metodologia apropriada que garanta viabilidade do conhecimento produzido (Borgdorff, 2012).

Nas teses teórico-práticas, assume-se que a tese pode ser, sobretudo, a obra em si, e essa é que deverá adicionar valor ao estado da arte. A componente teórica da investigação adquire um papel reflexivo e de contextualização, um suporte teórico à obra, que funciona como sustentação à sua leitura conceptual.

Com base nos objetivos propostos, a prática de investigação que adotámos adquiriu uma natureza exploratória, no qual se interligaram processos de pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e coleta de dados para conceptualizar a obra artística.

O processo de trabalho iniciou-se com a delimitação do plano de trabalho teórico. Esta fase tratou de construir uma trama conceptual de aproximação ao tema de tese e fundamentou-se numa pesquisa bibliográfica e documental.

A pesquisa bibliográfica implicou um levantamento bibliográfico preliminar e identificação das fontes. Depois avançámos para a coleta de dados e sua leitura documental (heurística documental), cujo objetivo passou por verificar se o texto consultado era de interesse para a pesquisa. Posteriormente fez-se uma leitura seletiva, que é mais profunda do que a exploratória mas não definitiva. Aqui pretendeu-se triar o material bibliográfico que de fato é útil à investigação. Finalmente fizemos a leitura interpretativa (hermenêutica textual), que consistiu numa leitura mais profunda e crítica feita a partir dos textos-chave previamente identificados. Nesta fase pretendeu-se ordenar e resumir informações contidas nas fontes e relacioná-las com a trama teórica que se construiu. Para uma melhor categorização e acesso à informação, elaborou-se a construção de fichas de leitura da bibliografia relevante à pesquisa.

A fase da pesquisa documental, diferencia-se da pesquisa bibliográfica na natureza das fontes, que passa por aceder a documentos em 2ª mão, isto é, que já foram analisados por outras entidades. Estamos a falar de relatórios de pesquisa e tabelas estatísticas que consultámos sobre matérias relevantes à nossa pesquisa. A pesquisa documental inclui a coleta de dados, que foi feita através de dois métodos distintos – o levantamento (pesquisa quantitativa) e a pesquisa de campo (pesquisa qualitativa). No caso do levantamento, implicou a realização de entrevistas a um conjunto de especialistas vinculados às instituições colaborantes; e no caso da pesquisa de campo, verificou-se *in situ* fenómenos comportamentais do público face a obras de fotografia contemporânea e face a obras interativas *Media Art*. A intenção

desta etapa foi clarificar qual a melhor abordagem estética para realizar a obra, e também recolher dados sobre o comportamento do público face aos dois géneros de obras.

A obra

Em relação ao plano de trabalho da obra prática, começámos por entrar em contato com as instituições em que se desenvolve atividade museológica considerada pertinente no âmbito da nossa investigação com o intuito de aferir a sua disponibilidade e agendar as sessões fotográficas. As instituições selecionadas foram o ZKM (*Zentrum für Kunst und Medientechnologie*), em Karlsruhe, na Alemanha, e o ARS Electronica, em Linz, na Áustria. A metodologia de ação foi idêntica em ambas as instituições. Primeiro escolhemos previamente as obras de natureza interativa que fossem ao encontro às nossas expectativas, tanto conceptuais como técnicas e, depois, aguardou-se pela iniciativa voluntária dos espectadores de abordagem às obras para averiguar a possibilidade de os fotografar. Os que aceitaram ser fotografados sabiam a razão-de-ser da minha presença com a câmara, contudo tentei captar o momento em que a pose “caiu”, isto é, quando se desvincularam da minha câmara fotográfica em favor da obra interativa. Para além disso, optou-se por fotografar somente o primeiro espectador que demonstrasse interesse na interação voluntária com aquelas obras em particular. Esta estratégia implicou uma certa casualidade sobre quem fotografámos o que, para além de garantir um registo de natureza documental de um momento de interação espontâneo e não-encenado, nos fez abdicar do *casting* implicado na escolha de espectadores a fotografar, o que nos afastaria dos objetivos propostos e seria irrelevante para as nossas conclusões.

A série fotográfica é, pois, produzida a partir de obras interativas e constituída por uma série de retratos de espectadores em plena ação de comunicação com a obra interativa que escolheram. Nesse sentido, pretende-se convocar, para o mesmo espaço e tempo, dois tipos de espectadores distintos, mas com o denominador comum de se relacionarem com a imagem técnica (que é, lembramos, o campo de ação da nossa investigação): são eles o espectador de arte interativa e o de arte fotográfica. Estes, apesar de estarem a fazer algo equivalente, têm experiências de ordens diferentes, no sentido em que a fotografia envolve uma receção mais tradicional, mais passiva, e baseada na contemplação, ao contrário das situações artísticas fotografadas em que se

capta espectadores absorvidos numa ação explícita de comunicação com a obra interativa.

É nessa dinâmica que surge a evocação da figura do meta-espectador¹⁴, que é quem se debruça sobre a obra fotográfica para observar o outro espectador, fotografado, a se relacionar com uma obra de natureza interativa. Dessa forma, a obra fotográfica desta tese promove um confronto *in loco* de formas distintas de ser espectador. O reconhecimento dessa diferença pretende potenciar um processo retroativo de pensamento aberto que questione a receção da fotografia contemporânea na atual sociedade pós-industrial onde se verifica um contexto sociocultural amplamente dominado por ecrãs interativos.

A série fotográfica, apresentada no formato de exposição e composta por oito imagens, foi impressa em jato de tinta sobre papel *Hahnemühle Photo Rag* 188 g/m². As dimensões de cada fotografia são 80x100 cm.

A exposição da obra fotográfica decorre em paralelo com a discussão da tese, como é comum nas teses teórico-práticas.

¹⁴ Usamos o neologismo de meta-espectador para identificar o espectador da obra fotográfica desta tese, em relação ao espectador fotografado.

Capítulo 1. APRESENTAÇÃO CONTEXTUAL

O mais importante sinal da passagem do período industrial para o período pós-industrial prende-se com a substituição da antes dominante racionalização do trabalho corporal pela psicologia cognitiva. A sociedade industrial sempre se caracterizou pela sua centralidade no labor manual, que culminava na repetição de gestos e na consequente fadiga muscular, numa metodologia desenvolvida por Frederick Taylor no início do século XX¹⁵. A partir da década de 1940, este paradigma foi sendo gradualmente substituído pela psicologia cognitiva, que implica novos conceitos relacionados com o processamento de informação e labor intelectual (Manovich, 1995a). Gradualmente, as metodologias promovidas por Taylor, obcecadas pela racionalização do trabalho manual, foram sendo substituídas por outras que se preocupam com a eficiência de um outro instrumento – a mente. Esta mudança de paradigma, que só ficou verdadeiramente consolidada no decorrer da década 1960, esteve diretamente relacionada com a nova possibilidade da automação das tarefas laborais, que vieram alterar o modo de operar dos trabalhadores, que passaram da linha de montagem (onde o trabalhador cerca a máquina) para a monitorização e regulação de máquinas (onde a máquina cerca o trabalhador). O processamento mental de informação visual em substituição da atividade corporal corresponde à nova imagem do trabalho e do lazer na sociedade pós-industrial: olhar para ecrãs e analisar sua informação. Eis a era do visual.

Atualmente, o sujeito usa o ecrã em todas as vertentes do seu quotidiano, tanto para comunicar, trabalhar ou jogar. Acoplado ao computador, o ecrã tornou-se no principal meio de aceder a todo o tipo de informação, seja esta composta por imagens estáticas, em movimento ou texto. Se, como Lev Manovich o faz, ainda que exageradamente, entendermos o ecrã como um objeto de superfície plana, retangular, limitado por uma moldura e pensado para se colocar a uma certa distância dos olhos de modo a oferecer a possibilidade de perceber um outro espaço, então o ecrã é um

¹⁵ O Taylorismo, assim ficou conhecido, promove uma gestão laboral que divide cada tarefa em pequenos e simples segmentos, de modo a que possam ser facilmente assimilados, analisados e ensinados, diminuindo a qualificação necessária dos trabalhadores e a facilitar a sua substituição sem perdas de produtividade.

objeto de informação visual que pertence ao nosso quotidiano desde o Renascimento (Manovich, 1995b). De facto, continuamos hoje, tal como no século XV, a olhar para uma tela que existe no nosso espaço físico e que se posiciona como uma janela, ou passagem, para um outro espaço tridimensional. É, aliás, a sua qualidade de ser um objeto bidimensional que separa dois espaços tridimensionais que define o ecrã no seu aspeto mais geral. Este género de ecrã, tal como foi descrito, corresponde ao ecrã clássico na genealogia traçada por Manovich (1995b). Com o advento do cinema, surgiu um outro tipo de ecrã, a que Manovich denominou de ecrã dinâmico. O ecrã dinâmico que reúne todas as características do ecrã clássico mas acrescenta algo novo: a imagem-movimento. O movimento oferece uma nova relação entre a imagem e o espectador que, de certa forma, já estava implícita no ecrã clássico mas que agora se revela verdadeiramente: um certo regime do olhar, na medida em que reclama para si a total atenção do espectador. O ecrã dinâmico promove a suspensão da realidade, pois exige silêncio, concentra atenções e desvaloriza tudo o que o rodeia – o espaço *real* do espectador. É assim um *medium* dominador, no sentido em que tem o objetivo de substituir a realidade onde se insere (seja a sala de cinema ou a sala de estar, no caso da televisão) e é neste sentido que Manovich nos fala em regime do olhar, pois a nossa atenção fica refém do encantamento cintilante que o ecrã emana. No traçado desta genealogia, Manovich identifica uma terceira categoria de ecrã, o ecrã em tempo-real. Este distingue-se dos anteriores pela sua capacidade de representar o presente, ou seja, pela capacidade da imagem se alterar em simultâneo com o seu referente. Esta categoria de ecrã tem no seu exemplo prototípico o radar, mas é também o ecrã do vídeo e do computador. Este último, possibilita, pela primeira vez, a coexistência de várias imagens (ou janelas, na linguagem informática) em simultâneo. Isto veio quebrar o regime do olhar identificado por Manovich, pois já não se trata de uma só imagem a dominar a atenção do espectador, o computador permite a observação de várias imagens no mesmo ecrã.¹⁶

Por outro lado, nas tecnologias de realidade virtual (RV), cujas potencialidades ainda não foram verdadeiramente atingidas, o ecrã passa a ser um elemento dispensável. Nos ambientes imersivos RV, a imagem preenche por completo o campo

¹⁶ Essa possibilidade é o princípio fundamental da interface do computador moderno, que surge em 1984, com o primeiro Macintosh (Manovich, 1995b).

de visão e o espectador passa a estar *na* imagem e não *diant*e dela¹⁷. É o ocaso do ecrã.

À semelhança de Manovich, Lucia Santaella (2001) também estrutura a cronologia histórica de dispositivos visuais, mas propondo a existência de três paradigmas no processo evolutivo da produção imagética. São eles o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico.

O paradigma pré-fotográfico refere-se a imagens produzidas artesanalmente, dependendo por isso da habilidade manual do indivíduo que a produz para “plasmar o visível, a imaginação visual e mesmo o invisível numa forma bi ou tridimensional” (Santaella, 2001, p. 157). São exemplos deste paradigma a pintura, o desenho, a gravura e a escultura.

O segundo paradigma, o fotográfico, refere-se a imagens produzidas por “conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível.” (Santaella, 2001, p. 157). Neste paradigma a produção de imagens depende de uma máquina de registo e da presença de objetos reais. O paradigma fotográfico, que provocou uma reviravolta na psicologia da imagem, estende-se ao cinema, vídeo e à holografia.

O paradigma pós-fotográfico diz respeito às imagens sintéticas, que são calculadas inteiramente por computação, sem a necessidade da existência de um referente. Neste paradigma, a imagem realiza-se pela transformação de uma matriz algorítmica em *pixels*, que são os microelementos que compõem a imagem visualizada num ecrã¹⁸. Santaella está consciente que o delineamento do universo da imagem a apenas três paradigmas, é uma abordagem reducionista. Contudo, tal prática serve o objetivo de demarcar os pontos absolutamente gerais do processo evolutivo da imagem no âmbito da sua produção.

Transportando os paradigmas para o âmbito da receção, Santaella, explica:

“Parece evidente que tais ruturas produzem consequências das mais variadas ordens, desde percetivas, psicológicas, psíquicas, cognitivas, sociais, epistemológicas, pois toda mudança no modo de produzir imagens provoca inevitavelmente mudanças no modo como percebemos o mundo e, mais ainda, na imagem que temos do mundo.” (Santaella, 2001, p. 158)

¹⁷ Podemos dizer que há um desdobramento do sujeito, pois ele move-se em dois espaços distintos mas coincidentes – o espaço real do corpo e o espaço virtual da simulação. Dessa forma, em ambientes RV, deixa de fazer sentido falar de espectador, pois o sujeito já não está *defronte a*, mas em usuário, aquele que *utiliza* certo dispositivo (Manovich, 1995b).

¹⁸ O termo anglo-saxónico *pixel* surge da contração das palavras *Picture* e *Element*.

Para efeitos dos objetivos propostos para esta dissertação, vamos ater no paradigma pós-fotográfico. Ora, um dos traços que o distingue dos seus antecessores, está na dominância da noção de programa (*software*) no seu processo de produção, que engloba três domínios interligados: o computador, a linguagem informática e o ecrã.

“Antes de ser uma imagem visualizável, a imagem infográfica é uma realidade numérica que só pode aparecer sob forma visual na tela de vídeo porque esta é composta de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados *pixels*, cada um deles correspondendo a valores numéricos que permitem ao computador dar a eles uma posição precisa no espaço bidimensional da tela no interior de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas.” (Santaella, 2001, p. 160)

Partindo da natureza numérica do paradigma pós-fotográfico, a imagem pode ser integralmente sintetizada uma vez que o sujeito pode controlar cada um dos *pixels* que a constitui, pois estes são elementos descontínuos e distintos entre si. Isto vem conferir à imagem um carácter mutável e altamente abstrato, que coloca a imagem digital ao nível da pintura. Sobre este assunto, Arlindo Machado (1993) realça que o digital trouxe “a perda do valor da fotografia como documento, como evidência, como atestado de uma preexistência da coisa fotografada, ou como arbitro da verdade.” (p. 14).

Por este prisma, o advento do paradigma pós-fotográfico promoveu consequências substanciais para a relação da imagem com o mundo e, por arrasto, do sujeito com o seu entorno. De tal forma que seria um erro entender o advento do computador apenas como mais uma ferramenta ao serviço dos artistas, uma vez que a sua influência estende-se à forma de pensar a própria obra, conforme atesta Paulo Bernardino Bastos (2010): “O desenvolvimento da tecnologia digital proporcionou aos artistas novos instrumentos, criando-se, pela capacidade do *medium*, novos paradigmas do que diz respeito à própria definição da arte assim como à sua forma de produção.” (p. 50).

O paradigma pós-fotográfico desvincula-se, assim, do universo da química, que caracteriza a fotografia tradicional, e passa a pertencer ao universo da matemática (e, mais especificamente, da informática). A constituição numérica da imagem evidencia (mas não inaugura) a discussão sobre a autoridade da imagem enquanto traço inequívoco da realidade. A propalada perda de realidade na sociedade contemporânea tem aqui um dos seus principais aliados, pois a sua possibilidade de ser manipulada

até ao último ponto que a constitui, o *pixel*, coloca a imagem digital entre a subjetividade da pintura e a objetividade da fotografia:

“A imagem digital que nos permite a intervenção em qualquer ponto da superfície da imagem tão livremente como o artista pode intervir na tela para dar forma a cada parte da imagem, como eu desejo, não apenas libertar a arte feita através de aparatos da sua tortuosa e mecânica opressão, mas também liberta o nosso pensamento por imagens, por excelência, das suas muitas limitações” (Weibel, 1999, p. 55).

No caso da fotografia tradicional as imagens não sofrem a desconfiança em relação à existência do seu referente. Apesar do conhecimento generalizado que a sua manipulação é possível, a fotografia tradicional sempre se escudou na contiguidade física que a imagem tem com o seu referente para se colar à verdade.¹⁹ Como tal, a imagem fotográfica tradicional apresenta-se com um certo valor de documento que a imagem digital não usufrui; há uma constante desconfiança daquilo que se dá a mostrar, porque o digital associa-se à ideia de imaterialidade, de virtualidade e, como tal, de desvinculação com o referente.

O paradigma pós-fotográfico, com o grande impacto da interferência do computador na linguagem visual, veio assim subverter a noção tradicional de verdade e, como tal, influir irremediavelmente na noção estabelecida de arte. O produto final (a obra) está agora dependente das potencialidades de programas (*software*) e computadores (*hardware*) que geram a obra, de tal forma que o foco de atenção por parte do espectador tende a repartir-se entre o produto gerado e aquilo que o gerou. Pela primeira vez, e através das circunstâncias inauguradas pelo paradigma pós-fotográfico, a técnica é tão importante na leitura e significação da obra como o objecto em si.

1.1 Apresentação contextual histórica

A técnica está vinculada ontologicamente à criação de imagens, pois a materialização de uma imagem imaginada, carece sempre de uma ferramenta que marque uma superfície. Neste subcapítulo identificamos quatro momentos-chave da

¹⁹ A manipulação fotográfica com processos analógicos era possível mas com limitações e podia ser facilmente descoberta com olhar atento. Em 1986, Alain Jaubert, jornalista francês, organizou uma exposição em Paris onde foram expostas quase uma centena de imagens históricas, adulteradas em laboratório fotográfico.

intersecção entre a técnica e a arte na chamada civilização ocidental. São eles a Arte Rupestre, o Renascimento, a Fotografia e o Digital.

Começemos pela Arte Rupestre, do período Paleolítico. Os humanos mais primitivos, apesar de fabricarem ferramentas de caça (a partir de fragmentos de osso e rocha), não deixaram registos iconográficos de qualquer espécie. Só há cerca de 35 mil anos, com o fim do período conhecido como idade do gelo, o ser humano começou a dar formas visíveis ao seu imaginário, nas paredes rochosas das suas cavernas. Como não há qualquer registo escrito sobre a natureza dessas imagens nem sobre a intenção humana nela contidas, a arte rupestre levanta mais dúvidas que certezas aos historiadores de arte. Todas as tentativas de traçar uma história da arte (mais notavelmente, Ernst Gombrich e Horst Janson) ensinam-nos que as primeiras produções de imagens estavam ligadas a uma crença mágico-religiosa relacionada com a atividade de caçar do homem pré-histórico (Janson. 2010). Desenhavam-se lanças cravadas em animais como ritual supersticioso – o animal era simbolicamente morto antes da caçada, crendo que se exercia um poder sobre a realidade representada. A razão-de-ser dessa imagem não era, portanto, figurativa, mas funcional, no sentido que servia a *função* de proteger o grupo e de trazer uma caça auspiciosa. Como Gombrich (2009) coloca:

“A explicação mais provável para essas pinturas rupestres ainda é a de que se trata das mais antigas relíquias da crença universal no poder produzido pelas imagens; dito em outras palavras, parece que estes caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem da sua presa – e até que a espicaçassem com suas lanças e machados de pedra - os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder.” (p. 42).

Podemos afirmar, então, que não é na evocação (de algo ausente), mas no ‘substituir’ que reside a motivação da produção iconográfica da época pré-histórica. Como explica Régis Debray (1994), “Representar é tornar presente o ausente. Portanto, não é se trata de uma simples evocação, mas sim de uma substituição. Como se a imagem estivesse lá para cobrir uma carência, aliviar um tormento.”²⁰ (p.34). Por conseguinte, a imagem, por viver no paradoxo de ser a presença de uma ausência, adquire uma natureza fantasmagórica. Este dado remete-nos para a inequívoca relação

²⁰ Tradução do autor. Na fonte: “Representar es hacer presente lo ausente. Por lo tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carência, aliviar una pena.”

entre imagem e morte (e da evocação de uma ausência, no caso dos caçadores pré-históricos), como aliás a raiz latina da palavra imagem confirma.²¹

A característica funcional (protetora) da imagem começou, pois, desde o seu surgimento, no Paleolítico, e foi se prolongando secularmente, até à época em que fica ao serviço da religião. A imagem torna-se num espaço litúrgico só se desvinculou da religião quando, nos termos de Debray, a técnica se superou ao pânico.

“Se o pânico é mais forte que o medo técnico, nós recorremos à magia e a sua proteção visível, o ídolo. Quando a panóplia técnica se impõe, pouco a pouco, ao pânico (...) então passamos da idolatria religiosa à imagem artística (...). Nesse momento, disfrutamos um momento de equilíbrio entre a impotência e a realização, uma aproximação à cúpula, ponto de transação de uma natureza terrível para uma natureza dominada.”²² (Debray, 1992, p. 33).

Está genericamente aceite a ideia de que isso primeiro aconteceu nos séculos XIV e XV, com o Renascimento Italiano, quando surge uma nova abordagem da consciência humana, fundada no Humanismo. Devido a uma crescente tomada de consciência histórica e também da sua própria existência, as imagens deixavam de ter um carácter simbólico para passar a ser palco de representação descritiva. Nesse sentido, as imagens eram mais objetivas mas eram recebidas de forma mais subjetiva²³. Como refere John Berger (1980),

“(...) a visão específica do fazedor de imagens foi também reconhecida como parte integrante do registo. A imagem tornou-se um registo de como X viu Y. Constituiu isto o resultado de uma crescente tomada da consciência da individualidade, acompanhada de uma crescente consciência da história.” (p. 14).

O Renascimento, para além de desembaraçar a imagem do território de culto, teve também a qualidade de ser um período crucial para o desenvolvimento técnico da

²¹ A relação entre imagem e morte é reforçada epistemologicamente, pois a palavra imagem deriva do latim *imago* que significa retrato do morto. A *imago* era uma máscara de gesso ou cera feita a partir do rosto da pessoa falecida. Na cultura grega imagem deriva da palavra *eidolon*, que significa a mesma coisa que *imago*. (Baitello, 2007).

²² Tradução do autor. Na fonte: “Si el pánico es más fuerte que el medio técnico, nosotros tenemos la magia, y su proyección visible, el ídolo. Cuando la panóplia técnica se impone poco a poco al pánico, (...) pasamos del ídolo religioso a la imagen de arte (...). Aquí disfrutamos de un momento de equilibrio entre la impotencia y la realización, un paso en la cumbre, punto de transición de una naturaleza terrorífica a una naturaleza dominada”.

²³ O Renascimento trouxe a padronização do conhecimento técnico, devido ao surgimento das primeiras academias de arte. Nesse seguimento os pintores começaram a assinar as suas obras, o que reflete a importância da autoria. As obras começaram a ser recebidas como o produto de um indivíduo-artista que se afastava do artesão pelo seu génio criador e pela sua inspiração divina.

produção das artes visuais, impulsionado pelas experimentações de vários artistas²⁴. O pioneiro e principal dinamizador foi Giotto di Bondone (1267-1337), cujo trabalho marca o início do que pode ser chamado “a era da pintura” na arte do Ocidente.” (Janson, 2010).

Este conjunto de técnicas tiveram um papel revolucionário no modo de produção de imagens, especificamente o surgimento da pintura a óleo, creditado ao pintor flamengo Jan van Eyck (1390-1441) e o desenvolvimento da perspectiva linear²⁵ por Filippo Brunelleschi (1377-1446), entre outros.

O óleo veio substituir a técnica da têmpera, produzida à base de clara de ovo, o que não só permitia trabalhar com mais tempo, pois não secava tão rapidamente, como permitia um maior controle da escala tonal, possibilitando a progressão de tons necessária para os efeitos tridimensionais.

“Usando o óleo em vez de ovo, podia trabalhar muito mais devagar e com maior exatidão. Podia fazer cores lustrosas, susceptíveis de serem aplicadas em camadas transparentes ou ‘vidradas’; podia adicionar cintilantes detalhes em relevo com pincel de ponta fina, e realizar todos aqueles milagres de precisão e minúcia que espantaram seus contemporâneos e cedo levaram à aceitação geral do óleo como veículo pictórico mais adequado.” (Gombrich, 2009, p. 240)

Por sua vez, a perspectiva linear, ou científica, possibilitou o controle da passagem do espaço tridimensional para a bidimensão da tela. Trata-se de um procedimento de geometria euclidiana cuja característica principal é o ponto de fuga único, no qual converge qualquer conjunto de linhas paralelas, e toma o olhar do espectador como referência central.

“Na Itália do primeiro Renascimento, a perspectiva científica sistematizou a projeção no espaço recorrendo à matemática e geometria, destronando práticas intuitivas que haviam governado a perspectiva no passado. Esta abordagem ‘científica’ na realização de imagens legitimou a ascensão das belas artes à categoria de artes liberais.” (Janson, 2010, p. 528)

²⁴ “Artistas e ideias circulavam livremente de um centro para outro, e ninguém pensava em rejeitar uma ideia por ser ‘estrangeira’. O estilo que surgiu desse intercâmbio, em fins do séc. XIV, é conhecido entre os historiadores como o ‘estilo internacional’. (Gombrich 2009, p. 215)

²⁵ Para além desses avanços técnicos, também ao nível do suporte o Renascimento foi enunciador de uma nova abordagem da imagem. Ao passar das paredes para as telas, possibilitou a produção de objetos que emprestavam à imagem a qualidade de ser transportável e colecionável. (Janson, 2010)

Estes avanços técnicos relevaram-se absolutamente fundamentais na procura da objetividade na representação pictórica, libertando o artista da incontornável subjetividade inerente a uma interpretação da natureza sem as possibilidades técnicas pré-renascentistas. Para além disso, a fascinação renascentista pela câmara escura²⁶, um equipamento cujo princípio ótico remonta a Aristóteles, estimulou o desejo antigo de fixar as imagens que aí se formavam. Existem muitas evidências e opiniões que atribuem o uso da câmara obscura e da câmara lúcida²⁷, no período renascentista e pós renascentista, a artistas como Albrecht Dürer, Caravaggio e Johannes Vermeer.

Contudo, foi apenas no século XIX, com as invenções das técnicas da fotografia, que a tão ansiada meta da objetividade foi verdadeiramente atingida. A Revolução Industrial foi trazendo a progressiva substituição das tecnologias artesanais pelas industriais e foi nesse contexto socioeconómico excepcional, propício à pesquisa e à experimentação, que surgiram em 1839, separadamente em Paris e Londres, duas técnicas fotográficas distintas – o Daguerreotipo²⁸, de Louis Daguerre (1787-1851) e Nicéphore Niépce (1765-1833) e o Calótipo²⁹, de William Fox Talbot (1800-1877).

Estes dois acontecimentos não só criaram um novo paradigma no modo de produção e circulação de imagens, como também inauguraram um novo universo nas artes visuais – o das imagens técnicas³⁰, isto é, imagens produzidas por um dispositivo técnico. No entanto, essa conquista da objetividade não se afeta unicamente ao capítulo das aparências. O carácter mecânico da fotografia transmite a crença de

²⁶ Consiste numa caixa com um pequeno orifício por onde a luz projeta, na superfície oposta, a imagem invertida de um qualquer objeto exterior.

²⁷ Dispositivo óptico que, por sobreposição da imagem do objeto no papel, auxiliava o artista no desenho.

²⁸ O daguerreotipo produzia uma placa de metal única e irrepetível, e foi o resultado de um longo conjunto de experiências realizadas em parceria entre Daguerre e Niépce em Paris. Niépce foi, aliás, o autor da imagem fotográfica mais antiga que se conhece – *Point de vue du Gras*, produzida em 1826. Esta parceria durou até à morte de Niépce, poucos anos antes da apresentação oficial do daguerreotipo, na Academia Francesa de Ciências em 1839.

²⁹ O calótipo consistia numa imagem em papel, que funcionava como negativo, e quando em contacto com outra superfície tratada quimicamente, produzia o positivo. Este processo era repetível e apesar de estar mais próximo da fotografia tradicional, foi o daguerreotipo a ter mais sucesso, pois para além de originar uma imagem com mais detalhe, tinha o apoio oficial do estado francês. (Rosenblum, 1997).

³⁰ Como anunciado no 1º capítulo, adoptamos o conceito de imagem técnica de Vilém Flusser. Flusser distingue-as das imagens tradicionais por serem produzidas por um aparelho e por serem produtos indiretos de textos científicos, o que lhes confere uma posição histórica e ontológica singular. Nesse viés, as imagens técnicas são imagens pós-históricas (Flusser, 1985).

autenticidade e a aceitação generalizada de que o objeto fotografado existe mesmo e que esteve efetivamente perante a câmara fotográfica. Essa crença, ainda que ingênua, é justificada pela natureza da imagem fotográfica que é, antes que tudo, vestígio de algo que emite ou reflete variações de luz. É essa contiguidade física com o referente que explica ontologicamente a fotografia e a separa da pintura. Na semiologia traçada por Charles Sanders Peirce (1839-1914), a fotografia, por ser impressão luminosa, pertence à categoria de índice, justificada pela relação direta e natural com o referente³¹, (como o fumo é índice do fogo, por exemplo). Nesse sentido, a fotografia veio inaugurar um novo capítulo da história da arte, o que levou muitos autores a debruçarem-se, alguns criticamente³², sobre o seu carácter autómato e a ideia que o processo fotográfico produz, supostamente, um registo direto e não-mediado da natureza³³. Estas características, até então exclusivas à fotografia, colocaram-na em conflito com as outras artes estabelecidas da época, especialmente a pintura, provocando uma crise no conceito de objeto artístico ao nível do seu valor e originalidade, pois o seu *modus operandi* punha em causa a validade do objeto resultante, a fotografia em si, enquanto arte, e a do fotógrafo enquanto artista.³⁴

Por possibilitar a reprodução técnica, a fotografia veio questionar a noção de original e valor de exposição, quebrando o ritual estabelecido de receção da obra de arte onde o objeto artístico era admirado num espaço e tempo específicos. Essas premissas foram teorizadas por Walter Benjamin (2007), no seu ensaio de 1936, *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*. Benjamin verificou uma relação direta entre a reprodutibilidade técnica da fotografia com a dissolução da aura do objeto artístico, associada à experiência de ‘aqui-e-agora’ fruto da unicidade da obra de arte. O texto de Benjamin já foi analisado variadíssimas vezes, sob vários

³¹ Isto por oposição a sistemas de representação baseados na semelhança com o referente, como é o caso da pintura figurativa (ícone) e a uma convenção generalizada, como são os sistemas linguísticos (símbolo).

³² Charles Baudelaire foi, na altura, um dos grandes críticos da fotografia pois considerava que a sua utilidade deveria estar meramente confinada ao serviço das artes (leia-se a pintura, a escultura e a arquitetura) e das ciências, como documentação e registo.

³³ No entanto, cedo se percebeu que as imagens não retratavam a realidade mas *uma* realidade, necessariamente subjetiva, construída sobre um conjunto de critérios individualizados. Por estas razões, a reticência inicial à fotografia foi esmorecendo e os fotógrafos começaram a ser genericamente aceites no círculo restrito das artes.

³⁴ Se a convivência entre as duas práticas não foi pacífica ao início, mais tarde percebeu-se que houve uma influência mútua: a fotografia libertou a pintura da responsabilidade de captar objetivamente o real, o que possibilitou o surgimento da abstração; e a pintura inspirou-se nas tomadas de vista e na noção de ‘instante fotográfico’ para produzir obras que se ligaram ao movimento impressionista.

pontos de vista, e não nos interessa estender aqui a sua discussão. Contudo, parece-nos útil salientar a concordância geral entre críticos e praticantes de que o advento da imagem fotográfica (com a sua qualidade de índice, operação mecânica e possibilidade de reprodução técnica) transformou radical e permanentemente o panorama da produção, circulação e receção de imagens.

O progresso da técnica voltaria, em meados do século XX, a traçar mais uma parte importante na história das artes visuais, com a passagem do aparelho mecânico para o eletrónico e do registo analógico para o digital.

O surgimento do vídeo (tecnologia eletrónica), na década 1960, ofereceu uma nova ferramenta de criação, flexível e simples de manipular, onde a imagem presta-se a ser modificada diretamente no aparelho e em tempo real. Através de modulações eletrónicas, o referente pode ser distorcido até à abstração. No limite, pode-se gerar imagens inexistentes através de sintetizadores, e a vídeo-arte explorou ao máximo essas capacidades do aparelho videográfico.

Tudo isto era inédito, no entanto é com a introdução do computador e da imagem digital que as artes visuais sofrem uma viragem fundamental na sua história. O advento dos *media* digitais veio alterar a posição do sujeito face à receção da obra de arte, pois a relação da imagem com realidade fica afetada permanentemente (perde-se o referente). A natureza numérica das imagens digitais, estando comprometida com a imaterialidade, inaugura um novo estatuto: em vez da representação do mundo, temos a sua simulação. Pois, segundo Jean Baudrillard (1991), a maior função da imagem é fazer desaparecer a realidade e, em simultâneo, mascarar esse desaparecimento. Ora, como as imagens produzidas pelo computador não se propõem a representar o mundo mas substituí-lo, o modelo abstrato das imagens digitais funciona como réplica de algo real ou imaginado, o que possibilita novas formas de expressão, mas também novas formas de ver (Machado, 1993). Uma dessas novas formas é clara, pois a possibilidade de fazer *undo* elimina a responsabilidade do ato irreversível e alivia o peso do permanente no processo artístico. Como colocou Richard Wright (1989): “O computador, ao reduzir o ‘risco’

de fazer arte, também reduz a necessidade de convicção no processo criativo”³⁵ (p. 53).

Como temos visto, as produções iconográficas desenrolam-se juntamente com a história da técnica que as garante, e os recursos que o ser-humano tem utilizado para dar formas visíveis às suas imagens imaginadas, não só evidenciam a tecnologia tornada disponível, como implicam a ideologia que promoveu a sua produção. Dessa forma, a ciência, a cultura e a subjetividade humana estão socialmente construídas e interligadas, reconfigurando panoramas socioculturais que atuam no espírito de cada época, não só no modo de produzir arte mas também no de a rececionar.

1.2 Apresentação contextual teórica

Se, no sistema de arte tradicional, o domínio do espectador no processo artístico estava confinado à receção da obra, agora, através dos atributos das novas tecnologias computacionais, o espectador tem a possibilidade de influir ativamente no processo criativo, rompendo definitivamente com o sistema sequencial e unidirecional estabelecido no modernismo. Com a possibilidade de atuar sobre a obra, o espectador encontra-se na nova condição de ser partícipe na constituição e significação da obra que perceciona. A obra deixa de ser um objeto fechado, distante e hermético, como um elemento ‘estrangeiro’ ao espectador, e adquire uma estrutura aberta que depende de um *input*.

Julio Plaza (2003) hierarquiza a abertura da obra em três níveis distintos:

1. A abertura de primeiro grau remete à qualidade polissémica da obra, à sua riqueza de significações. Umberto Eco (1991), no livro *Obra aberta* fez entender a arte dentro deste nível quando a descreve como uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados num só significante.

2. A abertura de segundo grau relaciona-se com a chamada arte participativa, onde processos de interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma, que faz incluir o acaso como elemento constituinte da obra. As noções de ambiente e participação do espectador são propostas típicas de década 1960. Ambientes artísticos acrescidos da participação do espectador contribuem para a

³⁵ Tradução do autor. Na fonte: “As the computer reduces the ‘risk’ in making art, so it reduces the need for conviction in the creative process.”

desmaterialização da obra de arte e para a recepção como recriação (*homo ludens*).

3. A abertura de terceiro grau relaciona-se com os processos promovidos pelas dinâmicas da interatividade tecnológica. Estamos na abertura mediada por interfaces técnicas, que coloca a intervenção da máquina como agente decisivo de instauração estética, próprio das imagens técnicas.

O terceiro grau de abertura vem colocar o espectador numa posição inédita; a relação obra-recetor, para além de adotar um carácter interativo, é agora mediada pela interface técnica. O espectador move-se, assim, numa arena potencialmente infinita, ainda que limitada pelas possibilidades da estrutura gramatical da obra pois, por muito que a obra (ou o seu sistema) pareça aberto, o espectro de possibilidades de interação depende, inexoravelmente, tanto daquilo que foi pensado pelo artista como dos limites do sistema que suporta a obra.

Assim que o espectador é implicado na construção da obra interativa, aceitando suas premissas, ele entra em modo atuante, de modo a explorar as possibilidades de interação com a obra. A partir desse momento, a significação da obra passa a depender da ação do espectador que, por estar dentro do espaço de representação, recebe a obra, não como um objeto para ser admirado à distância, mas como uma experiência imersiva onde não apenas o seu olhar, mas todo o corpo, se inscreve na obra. Isto resulta em situações de cariz performativo, potencializadas pela relação física entre o espectador e a interface técnica da obra e, nesse sentido, o espectador da arte interativa é comparável à figura do ator, uma vez que a significação da obra depende da sua performance. Para além disso, e segundo Edmond Couchout (1997), a obra convida o espectador a adotar uma postura diferente e singular diante dela, pois abandona-se a neutralidade do espectador tradicional e propicia-se um ambiente onde o espectador coloca a “máscara” de agente performativo que faz a obra acontecer.

A ação performativa do espectador, necessária à efetivação da obra, é assistida por outros espectadores, o que vem estreitar ainda mais a relação deste género com as artes cénicas, primeiramente identificada pelo crítico Michael Fried (2002), no texto *Art and objecthood* de 1967. Fried, cujo texto analisa a nova forma de arte que surgia na altura, a instalação, cujo aparecimento veio quebrar noções tradicionalmente estabelecidas, traça a distinção entre o objeto artístico e o objeto neutro, apoiando-se no exemplo específico da escultura minimalista. Fried propõe que a instalação artística se coloca em ‘situação’, isto é, indexa-se ao espaço onde se encontra e

partilha-o com o espectador. Nesse sentido, as ilações de Fried sugerem que esta nova arte não já pertence à esfera privada do espaço psicológico, mas ao espaço cultural. Nesse enlace, a instalação constrói um novo modelo de espectador que Rosalind Krauss (1966) denomina de descentrado, fazendo alusão ao declínio do ponto de vista único da arte modernista (com origens no Renascimento, e do cone da perspectiva). É nesse sentido que Fried descreve os novos objetos artísticos como sendo mais próximos do teatro do que da escultura, pois partilham com as artes cénicas algumas características fundamentais. Para além das já identificadas, há também o factor da temporalidade, pois em vez de existir num tempo e espaço transcendente (significado pela moldura ou pedestal da arte tradicional), a instalação vive no espaço e tempo que é também é o do espectador. Isto é, e como colocou Couchot (2003), obra interativa ocorre no tempo em que o corpo do espectador se imprime no sistema da obra, provocando a justaposição do tempo de sua criação com o tempo de sua socialização. Depois, prossegue Fried, a experiência de percepção, tal como no teatro, é marcada por uma certa duração, uma vez que não se pode assimilar a totalidade da obra com um único olhar. Por último, promove uma experiência, em vez de uma contemplação, pois necessita da presença física do espectador para existir, salientando a quebra do antigo paradigma da autossuficiência da arte tradicional.

Para além do mais, o espectador move-se numa arena potencialmente infinita (dentro das possibilidades da estrutura gramatical da obra) e, dessa forma, a obra torna-se, no momento da interação, vinculada ao espectador performativo.³⁶ Nesse âmbito, a especificidade da sua interação passa a ser a especificidade da obra. Esta circunstância, por si só, exerce um certo fascínio sobre o espectador. Veja-se o que diz Umberto Eco (1991) sobre este assunto:

“O autor oferece, em suma, ao fruidor uma obra a acabar. Não sabe exatamente de que maneira a obra poderá ser levada a termo, mas sabe que a obra levada a termo será, sempre e apesar de tudo, a sua obra, não outra, e que, ao terminar o diálogo interpretativo ter-se-á concretizado uma forma que é a sua forma.” (p. 62).

A obra de arte torna-se permeável e a partir do momento que o espectador se insere na dinâmica da obra, assistimos a um deslocamento do foco de atenção, que

³⁶ Esse território é estendido à tecnologia digital em geral. O *hyperlink* coloca à disposição do usuário uma série de opções para traçar a sua narrativa, um percurso não-linear que oferece uma variabilidade potencial do ponto de vista. Desse modo, o usuário deixa de ser um sujeito que assiste e passa a ser um sujeito que se relaciona com dinâmicas interativas, navegando pelas composições intertextuais da internet.

deixa de ser o objeto em si para passar a ser a própria situação. É assim instituída, na sua plenitude, uma tendência (iniciada na década 1950) que “insiste mais sobre a produção do que sobre o produto” (Couchot, 2003, p. 103). Cláudia Giannetti (1997) aborda o tema do seguinte modo:

“No campo da criação interativa, o processo predomina sobre a obra, o que significa uma relação absolutamente dinâmica e mutável, ao contrário da ideia tradicional da obra acabada e permanente. (...) Para promover o intercâmbio real entre o projeto artístico e o público (usuário), como uma forma de diálogo aberto, participativo e criativo, o artista aceita renunciar à autoria única e última da obra.”³⁷ (p. 32)

É, pois, o diálogo aberto, participativo e criativo da obra que promove a exteriorização da singularidade do espectador e é desse modo que as potencialidades da arte interativa são encaradas como um território onde os dispositivos se constituem como aparelhos relacionais. Este ponto leva-nos até ao texto *A imagem-relação* de Jean-Louis Boisser (2009), que reflete sobre a imagem gerada pelo computador, cuja constituição binária e digital a torna numa imagem plástica, com uma componente operacional, no sentido em que solicita, ou pelo menos facilita, uma intervenção direta (uma operação) do seu recetor. A imagem abre-se ao jogo interativo como forma constitutiva da articulação de elementos que definem o processo da obra. De realçar que, na interação, não é o artista nem o recetor que define a obra, mas sim a relação que emerge nesse binómio e que institui a forma sensível (Boisser, 2009). O carácter relacional da experiência estética emerge quando o espectador se acha implicado numa comunicação que deixa de ser impessoal, reformulando o sistema a cada novo acesso.

Esta situação abre caminho a uma nova constituição no modo de perceber o mundo na contemporaneidade lançada por Walter Benjamin – a tatilidade. Benjamin (2007), realça a importância do tátil sobre o ótico que a era da reprodutibilidade técnica inaugura. Para Benjamin, a obra de arte produzida em série implica uma receção superficial e fragmentada, tátil, em oposição a uma receção contemplativa e atenta, ótica, requisitada pelas obras de arte tradicionais. O predomínio do tátil sobre

³⁷ Tradução do autor. Na fonte: “En el campo de la creación interactiva, el proceso predomina sobre la obra, lo que significa una relación absolutamente dinámica y cambiante, al contrario de la idea tradicional de la obra acabada y permanente. (...) Para propiciar el intercambio real entre el proyecto artístico y el público (usuario), como una forma de dialogo abierto, participativo y creativo, el artista suele renunciar a la autoría única y última de la obra.”

o ótico é assim o paradigma da sociedade contemporânea, e anuncia a diluição da distância estética sobre o olhar. A par de Benjamim, também Baudrillard reconheceu esta mudança de paradigma:

“Todo paradigma da sensibilidade mudou, porque esta tutilidade não é o sentido orgânico do tato. Significa simplesmente a continuidade epidérmica do olho e da imagem, o final da distância estética do olhar. Aproximamo-nos infinitamente da superfície da tela, nossos olhos estão como que disseminados dentro da imagem. Já não temos a distância do espectador em relação à cena, já não há convenção cénica.” (Baudrillard, 1990, p. 62)

O tato (e o gesto) é assim introduzido no sistema significativo e opera agora em paralelo com a visão, acrescentando à experiência estética uma relação física com a obra, para além da emocional. Com esta nova possibilidade de relacionamento com a obra pautada pela presença física do seu corpo, o espectador transforma-se parte constituinte da obra, e essa integração do espectador pela imagem é a característica principal da cultura de massas na sociedade contemporânea.

1.2.1 Autoria

É no afluxo do pós-modernismo que surgiram mudanças radicais no âmbito da receção da obra e assistiu-se a um diluir de fronteiras que criou um território intrincado no qual se edificou a sociedade pós-industrial. Há uma confluência geral entre práticas artísticas e científicas, entre o papel de autor e o de recetor, e entre espaços expositivos (cinema, galeria, rua) muito traçados pela experimentação e pela mútua contaminação. Este novo entrecruzar de domínios que antes estavam unicamente centrados em si, evidencia uma fluidez atuante nas suas fronteiras, que transformou radical e permanentemente a paisagem das artes visuais. De facto, a enorme complexidade dos sistemas computacionais e as inúmeras áreas de especialização, requerem a necessidade do trabalho colaborativo para a produção das obras interativas, como refere Paulo Bernardino Bastos (2006):

“Vemos aparecer a efetivação do trabalho em parceria, que mais se adequava, pelas suas inerências, ao universo das competências tecnológicas, pelo facto de os artistas, de um modo geral, não dominarem suficientemente a tecnologia (*hardware* e *software*), situação que se torna um problema relativo, uma vez que acaba, por outro lado, por proporcionar contribuições de outras sensibilidades, o que converge/auxilia na caracterização da experiência na arte contemporânea.” (p. 55)

A mescla de saberes necessária para possibilitar a dinâmica da interatividade na relação sujeito-obra (por exemplo, o programador informático em colaboração com projetos de natureza artística), põe em causa a noção de artista como sujeito autoral da obra e responsável único da sua concretização – a noção de autor passou a complementar o coletivo. Para além disso, a obra é colocada à disposição de uma audiência cuja ação a completa e formaliza, desaparecendo a distinção entre quem faz e quem desfruta a obra.

Contudo, é importante perceber que o reposicionamento da noção de autor está, cronologicamente, mais distante do que se possa pensar. Na década 1920, o russo Mikhail Bakhtin (1895-1975), um autor negligenciado em vida mas hoje considerado um dos mais notáveis teóricos da literatura, inaugura o dialogismo. O campo de ação de Bakhtin centra-se na literatura mas as suas ilações e argumentos podem ser, sem dificuldade, extrapoláveis a outros campos da arte (Giannetti, 2006). O dialogismo de Bakhtin introduz o tema da ‘crise da autoria’ através da identificação da necessidade de revisão do papel do autor e do recetor. Para Bakhtin, a ideia de autor não está relacionada com o sujeito-criador mas “pelo próprio lugar da arte na totalidade da cultura, uma vez que o objetivo do sujeito-criador não deve ser superar outros na arte, mas [superar] a arte mesma.” (Giannetti, 2006, p. 109). O processo de superar a arte relaciona-se com a ideia de a receber como uma estrutura aberta. Esse “inacabamento de princípio” e a “abertura dialógica” são sinónimos (Plaza, 2003). A crise manifesta-se na resistência, dentro do seu determinismo, dos diferentes domínios da cultura a uma contaminação profícua entre si. No entender de Bakhtin, o autor era parte integrante da obra, e como tal, a sua existência fica em modo latente até ressurgir no processo de recepção da obra por um espectador/leitor.

“O autor não pode nem deve ser por nós definido como pessoa, porque estamos nele, vivenciamos sua visão ativa. (...) O autor, antes de tudo, deve ser compreendido a partir do acontecimento da obra como seu participante.” Bakhtin *apud* Giannetti (2006, p. 109)

Na tese de Bakhtin, o sujeito-recetor apreende a obra através da sua própria visão do mundo, com as suas expectativas, emoções e referências, no fundo com a sua humanidade. Tudo isso funciona como um filtro necessariamente subjetivo e pessoal, que torna o processo de significação estética, necessariamente, num ato de cocriação.

Este argumento, premonitoriamente lançado por Bakhtin, foi trabalhado por Maurice Merleau-Ponty. Os escritos do filósofo francês foram de uma enorme influência para artistas pioneiros da chamada arte-relacional (Donald Judd, Carl Andre, Robert Morris, etc), na década de 1960 – o *happening*, a instalação, a escultura minimalista. Queremos destacar dois pontos importantes no pensamento de Merleau-Ponty. Primeiro, o ‘objeto’ é inseparável do sujeito que o percebe; estão reciprocamente ligados uma vez que a obra, quando percebida, é investida pela exploração sensorial do sujeito. Segundo, a percepção não se limita à visão mas engloba a totalidade do corpo; a relação entre o sujeito e o seu entorno é uma percepção necessariamente dependente do *eu* num dado momento e numa matriz de circunstâncias específicas que determinam a percepção³⁸.

“Não vejo [o espaço] de acordo com o seu aspeto exterior; eu vivo-o a partir de dentro; estou imerso nele. Afinal, o mundo está todo em meu redor, e não à minha frente.”³⁹ (Merleau-Ponty, 1964, p. 78.)

Neste enlace, parece-nos importante também referir aqui as propostas de Hans Robert Jauss (1978) sobre este tema, que ele próprio chamou de estética da recepção. Jauss, cujo pensamento, à semelhança de Bakhtin, se centrou na literatura mas que, também aqui, o podemos articular com os domínios das artes visuais, apoia-se na ideia central que a interpretação de uma obra pressupõe não só o ‘horizonte interno’ da obra como o seu ‘horizonte de expectativas’, que se liga à experiência prévia no qual a significação estética se inscreve. Nesse sentido, para Jauss, a obra não comunica apenas o que pretende comunicar, pois à sua intenção acrescenta-se a intenção do recetor.

“O que significa que, mesmo no momento em que é lançada, uma obra jamais se apresenta como novidade absoluta que surge num deserto de informação; por todo um jogo de anúncios, de sinais – manifestos ou latentes – de referências implícitas, de características já familiares, seu público está predisposto a um certo modo de recepção” (Jauss *apud* Joly, 1996, p. 62)

³⁸ O argumento de Merleau-Ponty sobre a interdependência entre sujeito e obra ganhou um tom político e ético no seguimento dos eventos de Maio de 1968: a pluriperspectiva promovida pela arte relacional veio a ser comparada aos direitos de emancipação de política liberal e à oposição de aceder à realidade a partir de um ponto de vista fixo. Rejeição do ‘cone de perspectiva’ renascentista que fixava o espectador num ponto de vista ideal (*vantage point*).

³⁹ Tradução do autor. Na fonte: “I don’t see [space] according to its exterior envelope; I live it from the inside; I am immersed in it. After all, the world is all around me, not in front of me.”

As propostas de Bakhtin, Merleau-Ponty e Jauss pretendem superar equívocos existentes na teoria de comunicação sobre a relação autor-obra-recetor. Unânimes, sublinham a ideia que não existe um objeto artístico independente do seu contexto e/ou do observador que assume sua significação. A recepção da obra é um processo de construção contínua, volátil e permeada por inúmeras variáveis, tantas quanto os sujeitos que a percebem. É, pois, somente munido dessa consciência que podemos entender a extensão do poder que o espectador exerce na obra artística.

1.2.2 Prazer

“O visual opera de acordo com o princípio do prazer, enquanto que a imagem funcionava pelo princípio da realidade.”⁴⁰ (Debray, 1994, p. 255)

Num género de arte que, como vimos, privilegia o processo de produção ao produto em si, os resultados estéticos enquadram-se numa multiplicidade de fatores de diversas ordens. Entre as várias camadas significantes, certamente que uma das mais importantes é a faceta lúdica que a obra assume perante o espectador.

“No entanto, o que estamos a verificar na era digital, é que a tríada ação-interface-jogo deixou de ser, desde há muito tempo, um fenómeno marginal do comportamento para ser ‘o’ fenómeno sociocultural. (...)”

A evidência da extensão do poder da ação lúdica dos *media* digitais (o visual interativo) nas sociedades pós-industriais, leva-nos a ponderar seriamente a sua capacidade de triunfar sobre a identidade, a experiência e o conhecimento.”⁴¹ (Giannetti, 2001, pp. 151-158)

Na esfera da recepção da obra de arte interativa, o espectador disfruta de uma experiência fortemente balizada por um certo aspeto de jogo lúdico que o desafio da interação promove. Aliás, o universo dos jogos de computador partilha muitas especificidades com o da arte interativa. Ainda que a intenção de envolvimento com um e outro possa ser divergente, tanto o jogo de computador como a arte interativa

⁴⁰ Tradução do autor. Na fonte: “Lo visual opera de acuerdo com el principio de placer, mientras que la imagen funcionaba por el principio de realidad”

⁴¹ Tradução do autor. Na fonte: “No obstante, lo que estamos constatando en la era digital es que la triada acción-interfaz-juego ha dejado de ser, desde hace mucho tiempo, un fenómeno marginal del comportamiento para ser ‘el’ fenómeno sociocultural. (...) La evidencia del alcance del poder de la acción lúdica de los medios digitales (lo visual interactivo) en el seno de las sociedades postindustriales nos induce a sopesar con seriedad su capacidad para triunfar sobre la identidad, la experiencia y el conocimiento.”

envolvem o sujeito numa interação com um dispositivo controlado por um programa, e, nos dois casos, existe uma motivação impulsionada por alguma forma de prazer. Tanto em jogo como na arte, o *input* do sujeito aciona uma resposta dada pelo computador, cuja duração se estende até o objetivo por atingido e/ou o sujeito ficar satisfeito ou deixar de ter interesse na continuação dessa interação.

Brigid Costello (2007) argumenta que a natureza do jogo é matéria ontológica na relação entre a obra interativa e o espectador. Nesse sentido, ela sintetizou uma coleção de treze categorias, que se fundamentam num enquadramento engendrado pelo do ‘princípio do prazer’. Na elaboração dessas categorias, Costello, baseou-se nas teorias de seis autores que abordam os temas do jogo e do prazer sob diversos prismas. São eles os filósofos Karl Groos e Roger Caillois, cujos contributos teóricos advêm do desejo de definir a experiência do ‘jogar’; os psicólogos Mihaly Csikszentmihalyi e Michael Apter, que estudam o jogo como uma experiência de fruição intelectual; e os *game designers* Pierre Garneau e Marc LeBlanc, que se interessam pela estruturação dos diferentes tipos de prazer no jogo.

Costello descreve as treze categorias da seguinte maneira:

- a) Criação: o prazer que o espectador retira do ato de criar algo enquanto interage com a obra e da possibilidade da autoexpressão criativa.
- b) Exploração: o prazer que o espectador retira de explorar e descobrir uma situação nova.
- c) Descobrir: o prazer de descobrir algo novo ou a solução para determinado problema.
- d) Dificuldade: o prazer de adquirir ou desenvolver uma habilidade nova, necessária para o desafio do jogo/interação.
- e) Competição: o prazer que o espectador retira na tentativa de alcançar objetivos predefinidos.
- f) Perigo: o prazer de arriscar ou se sentir assustado numa situação controlada.
- g) Cativação: o prazer que o espectador retira em se sentir fascinado, ou enfeitiçado, por algo que tem a capacidade de o controlar.
- h) Sensação: o prazer que o espectador retira a partir do sentimento da ação física que a obra evoca (por exemplo, tocar, gesticular, gritar, etc).
- i) Compaixão: o prazer de partilhar um estado emocional ou físico com algo.
- j) Simulação: o prazer de lidar com uma representação de algo.

- l) Fantasia: o prazer de lidar com uma criação da imaginação.
- m) Camaradagem: o prazer de desenvolver uma relação de proximidade com alguém.
- n) Subversão: o prazer de quebrar regras ou ver alguém a quebrá-las, é também o prazer de subverter o sentido de algo.

Para Costello, cada uma destas categorias representa uma forma de interação com características próprias e, como tal, devem ser entendidas de forma particular. Estas treze categorias apresentam-se meramente como possibilidades de ocorrência durante a experiência interativa e a autora ressalva que raramente se manifestam todas numa só experiência individual. Também há a possibilidade, segundo Costello, que haja categorias que não se relacionem necessariamente com prazer em certo momento da interação.

O enquadramento de Costello possibilita-nos abordar a arte interativa pela perspectiva da experiência prazenteira que esta proporciona ao espectador, o que poderá ser o grande fator motivacional que estimula esse relacionamento logo à partida.

1.2.3 Ecrã, nuvem e dispersão

No cúmulo das novas tecnologias de comunicação, a dominância de aparelhos portáteis, mais notavelmente *smartphones*, *tablets* e *laptops*, na generalidade das nossas tarefas diárias, faz com que o espectador não passe ao lado do mundo informativo (e publicitário) o que levou a que uma das expressões mais comuns para denominar o mundo contemporâneo seja “sociedade de informação”.⁴²

O manuseamento desses aparelhos sofreu uma recente mudança de paradigma. No final da década de 1990, os *designers* desenhavam a interface para que esta fosse ‘invisível’ mas hoje a interação é tratada como um evento e desenhada para ser uma experiência, em vez de ser um meio para chegar a um fim. A tese que McLuhan

⁴² Castels (2004) afirma que o *informacionalismo* é o paradigma tecnológico que domina o século XXI, e que está subsumido no anterior paradigma, ainda relacionado com a revolução industrial, o industrialismo.

lançou na década de 1960 ‘*the medium is the message*’⁴³ vai ao encontro da atual problemática das novas tecnologias digitais de comunicação. Os seus processos de interação põem o foco de atenção neles mesmos, envolvendo o usuário numa espécie de experiência lúdica que exige a dedicação de meios emocionais, perceptivos e cognitivos no ato de os operar (Manovich, 2002). Esta vinculação emocional aos dispositivos de interface técnica ajuda a explicar o uso obsessivo que o sujeito atual mantém com aparelhos como o *smarphone*.

Como Regis Debray (1994) coloca: “Uma imagem sem autor e auto-referente, é automaticamente colocada na posição de ídolo, e nós na posição de idolatras, pois nos sentimos tentados a adorá-la diretamente em vez de venerar a realidade que ela indica.”⁴⁴ (p. 252).

Para além disso, o advento da internet 2.0 veio possibilitar o chamado *user generated content*, que contribui para a exponencial explosão de informação (*data*) que vai preenchendo o universo digital. O *user generated content* promoveu uma transferência de poder para o leitor uma vez que a possibilidade de todos os usuários, democraticamente, terem acesso às mesmas ferramentas e possibilidades de contribuir com conteúdos para o universo *online* faz com que todos possam ser autores. O sujeito vive atualmente numa explosão de informação que gera, capta, analisa, visualiza e guarda, entre blogs, posts, memes, vídeos, fotos, etc. Plataformas de comunicação como o Twitter (texto), Tumblr (blog social), Instagram (fotografias), Youtube (vídeo) e, especialmente, o Facebook, têm um fluxo de informação já difícil de conceber em termos concretos.⁴⁵ O que se tem assistido é que quase toda a informação colocada *online* pelos usuários é autocentrada, pelo que muitos autores veem a atual cultura das redes sociais pautado por um comportamento narcísico,

⁴³ “In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message.” (McLuhan, 1994, p. 7)

⁴⁴ Tradução do autor. Na fonte: “Una imagen sin autor y autorreferente se sitúa automáticamente en posición de ídolo, y nosotros nos situamos en posición de idolatras, nos sentimos tentados a *adorarla* directamente, en vez de *venerar por ella* la realidad que indica.”

⁴⁵ Dados de agosto de 2017, registam que o número de utilizadores da Internet ultrapassa os 3,74 biliões, sendo que destes mais de 2 biliões têm contas em plataformas de redes sociais. O *Twitter* conta com 306 milhões de utilizadores ativos e, por minuto, fazem-se 350 mil *tweets*. No *Tumblr* fazem-se 70 mil *posts* por minuto. No *Youtube* fazem-se o *upload* de 300 horas de conteúdos por minuto. O *Instagram* tem 500 milhões de utilizadores e são feitos *uploads* de 60 milhões de imagens por dia. O *Facebook* tem 2,1 biliões de utilizadores ativos e fazem-se 3,8 milhões de *posts* por minuto. (Fonte: <http://www.internetlivestats.com>)

esquizofrénico e patológico⁴⁶, numa celebração do ego sem precedentes históricos. *Selfie*, por exemplo, é uma palavra que entrou recentemente no nosso léxico mas que é sintomática da corrente cultura centrada na individualidade.⁴⁷

O uso das tecnologias da comunicação tem crescido exponencialmente e os seus ecrãs, enquanto superfície de interface técnica, são o novo espaço de vinculação com o outro e com o mundo. Embrenhado nos seus aparelhos, o sujeito vive cada vez mais na chamada ‘nuvem’ tecnológica (*cloud*) e o seu corpo abandona a complexidade dos vínculos primários (face-a-face). A nuvem interliga todos os aparelhos e os seus usuários entre si, numa magnífica teia virtual, que colabora para um certo ‘desenraizamento’ do sujeito.

Nesta matéria, Norval Baitello Junior (2005b) reflete sobre uma perda cultural daquilo a que chama *propriocepção*, que se refere ao sentido ligado à perceção de corporeidade, uma vez que os meios digitais possibilitam transcender os limites espaço-temporais do corpo. Madalena Contrera junta-se a Baitello neste alerta: “A tecnologia contemporânea apaga justamente as marcas da natureza concreta do mundo, a cibercultura é a evidência máxima desse comportamento de negação das condições concretas, ou seja, dos limites espaço-temporais dados pela realidade concreta.” (Baitello Jr & Contrera, 2010, p. 105).

Isto leva a que o corpo tenha dificuldade em vivenciar a sua capacidade de perceção através dos sentidos, no aspeto em que o sujeito se encontra num momento histórico em que é instado a existir como imagem virtual, desdobrado em diversos suportes. Cláudia Giannetti (2011) reforça este pensamento quando afirma que “o resultado é a constituição de sujeitos operadores desraizados (...) que terminam por dismantelar a perspectiva da comunicação dialógica”.

Segundo a autora, o corrente excesso de conexões virtuais que o sujeito estabelece leva à fragilidade dos seus vínculos e que:

⁴⁶ FOMO (*fear of missing out*), um termo adicionado ao dicionário Oxford em 2013, é uma condição de natureza psicológica que se interliga com o uso obsessivo das redes sociais e pelo desejo de estar sempre *online*. FOMO relaciona-se com a ansiedade e receio de perder uma informação ou experiência disponível nas redes sociais e desfrutada pelos outros. FOMO verifica-se em ¾ de jovens adultos. (fonte: <http://time.com/4358140/overcome-fomo>)

⁴⁷ *Selfie* foi a palavra do ano para o dicionário Oxford em 2013. A personalidade do ano 2006 da revista Time foi: YOU (no sentido de cada um de nós individualmente). Quando se faz *log in* no *Facebook*, a pergunta colocada ao usuário é: “*What’s on your mind?*”, um incentivo à partilha de informação autocentrada (e porventura irrelevante) à comunidade internauta.

“As relações inter-humanas baseadas nas interfaces técnicas e as telecomunicações que se produzem através dela (...) estão gerando duas tendências acentuadas e só aparentemente antagônicas: um incremento da necessidade de estar telecomunicando, que se traduz numa dependência crescente dos aparelhos na prática das relações interpessoais; e uma propensão a transformar a ‘realidade’ dessas relações em meros enlaces entre frações de informação (códigos).” (Giannetti, 2011, p. 76)

O resultado das tendências identificadas, que Giannetti denomina de ‘socialização link’, é a culminação da confluência entre sujeito e dispositivo e salienta a preponderância dos dispositivos de interface técnica na contemporaneidade. Sendo um produto da intertextualidade digital, a socialização link caracteriza-se pela sua agilidade, fragmentação, superficialidade, dispersão e intermitência.

Para Giannetti (2011), “isto significa, em outras palavras, que tanto a fragilidade como a complacência de seus conteúdos estão ao serviço de um novo tipo de pseudonarração, caracterizado pela superficialidade – a ação se antepõe à cognição”. (p. 78).

Este é o processo pelo qual o sujeito se adentra no visual, que se caracteriza pelo olhar leviano e a uma recepção irrefletida. O visual, como afirma Debray (1994), transmite mas não verbaliza, pois é pautado pelo princípio do excesso que a auto-mediatização implica. “O visual indica, decora, realça, ilustra, autentica, distrai, mas não desvenda.”⁴⁸ (Debray, 1994, p. 255).

A dependência do sujeito pelos seus aparelhos tem forte influência na sua estrutura cognitiva. A validade do mote de McLuhan “*we change the tools, the tools change us*” está refletida nas recentes pesquisas que confirmam relações de implicação entre o uso da internet e o processo de pensamento⁴⁹. Um dos estudos mais relevantes foi conduzido pelo neurocientista Michael Merzenich (2004) que concluiu que os dispositivos não só fornecem os conteúdos para pensamento mas também moldam o processo mental. A natureza ‘plástica’ do cérebro faz com que o sujeito adquira novas capacidades em deterioramento de outras. Nesse sentido o

⁴⁸ Tradução do autor. Na fonte: “Lo visual indica, decora, valoriza, ilustra, autentifica, distrae, pero no muestra.”

⁴⁹ Vilém Flusser dizia que “estamos pensando do modo pelo qual pensam os computadores. Penso que estamos pensando de tal maneira porque a fotografia é o nosso modelo, foi ela que nos programou para pensar assim.” (Flusser, 1985, p.40)

sujeito adota características da tecnologia que usa, pois o cérebro adapta-se às circunstâncias do seu entorno e tem a capacidade de ‘reciclar’ neurónios com menos uso, fortalecendo certos tipos de sinapses. Merzenich informa que o uso intensivo das novas ferramentas online (o autor apoia-se no exemplo específico da Google) tem consequências neurológicas substanciais e que estamos a assistir a uma modificação estrutural do cérebro humano, resultante da nova forma de aceder ao mundo.

Nicholas Carr (2010a) interliga os resultados de Merzenich com a capacidade de concentração do sujeito. Segundo Carr, a estrutura hipertextual da internet colabora para a deterioração da habilidade de focalização num assunto só. Carr comenta que a internet vive no paradoxo de captar a atenção do sujeito e, nesse processo, de a fragmentar, tornando-o cronicamente disperso.

“O que se assiste é uma mente consumida por um *medium*. Quando estamos *online*, estamos muitas vezes oblvios a tudo o que se passa à nossa volta. O mundo real retrocede enquanto processamos o dilúvio de símbolos e estímulos que nos atingem através dos nossos dispositivos. (...) Focamo-nos intensamente no *medium* em si, no ecrã que cintila, mas somos distraídos pela transmissão em fogo-rápido de mensagens e estímulos concorrentes entre si. Quando ou onde quer que façamos o *login*, a internet presenteia-nos com uma névoa incrivelmente sedutora.”⁵⁰ (Carr, 2010a, p. 10).

Num artigo publicado na revista *Science*, Patricia Greenfield (2009) condensa conclusões de vários estudos sobre inteligência, confirmando-se que todos os *media* desenvolvem certas capacidades cognitivas no sujeito em sacrifício de outras, e que o uso intensivo das tecnologias digitais, apesar de o ajudar a desenvolver capacidades *multitasking*, dificulta um pensamento profundo e criativo. O hipertexto, utilidade que caracteriza a internet, (cuja estrutura se baseia em *hyperlinks*) promove uma nova forma de ler, denominada por *skin reading* (em oposição a *deep reading*), que privilegia a eficiência e a imediatez de descodificação da informação. Veja-se o que escreve Norval Baitello Junior sobre este assunto:

“Assim, temos, ao lado da iconização do mundo, das coisas e do homem, o recrudescimento da capacidade de leitura e o crescimento do analfabetismo funcional. Ora, o tempo lento do ler proporcionou ao homem também o tempo da análise, da reflexão, das associações de conceitos e

⁵⁰ Tradução do autor. Na fonte: “What you see is a mind consumed with a medium. When we’re online, we’re often oblivious to everything else going on around us. The real world recedes as we process the flood of symbols and stimuli coming through our devices. (...) We focus intensively on the medium itself, on the flickering screen, but we’re distracted by the medium rapid-fire delivery of competing messages and stimuli. Whenever and wherever we log on, the Net presents us with an incredibly seductive blur.”

ideias, transformando-as em sistemas filosóficos e em ciência. Sem ele, a aceleração trazida pela comunicação imagética que dispensa a leitura alfabética promove uma regressão ao pensar por blocos, um retorno à percepção por similaridades, não mais por contiguidades (...)” (Baitelo, 2005b, p. 30).

Paul Virilio no texto *The aesthetics of disappearance* (1991), já comentava que a cultura moderna é caracterizada pela velocidade no sentido em que, antigamente, a imagem se apresentava num suporte duradouro e permanente (madeira, tela, pedra) e a partir do advento da fotografia, esse paradigma alterou-se – o sujeito entrou na estética do desaparecimento. Nesta fase, que é ainda mais evidente com a entrada no pós-fotográfico⁵¹, a persistência não é material mas cognitiva. As coisas devem a sua existência ao fato de elas virem a desaparecer, pois vivem em ecrãs e desaparecem posteriormente.

A substituição da noção de tempo pela noção de velocidade é, aliás, o fator determinante no acesso à informação digital através das novas tecnologias da comunicação. O tempo que advém das novas tecnologias é marcado, fundamentalmente, pelo presente, fazendo com que a sua usabilidade se baseie em conveniência e o acesso a informação que anteriormente era difícil e morosa tornou-se fácil e imediata. Isto veio implantar uma nova forma da conceção temporal que cria expectativas de imediatez na usabilidade desses aparelhos, que passa agora a ser fundada numa interação quase instantânea, não-linear, e sem a responsabilidade das decisões vinculadas com o permanente. Essas expectativas estão presentes não só na velocidade de processamento do aparelho em si, mas também no seu manejo, pois apesar dos aparelhos que povoam o nosso quotidiano serem tecnologicamente complexos, a sua utilização tende a ser cada vez mais simples e intuitiva. Ou seja, a usabilidade dos dispositivos tecnológicos assenta em dois fatores: na facilidade e na rapidez, o que cria, no sujeito aparelhado, a expectativa de gratificação instantânea.

Por tudo isto, o tema da ‘atenção’ tem se tornado a fonte de uma crescente preocupação da cultura contemporânea. No tempo dos novos *media* digitais, o distúrbio de défice de atenção ganhou estatuto protagonista nos campos entrecruzados

⁵¹ Referência ao 3º paradigma da imagem de Santaella. Ver capítulo 2: Apresentação Contextual.

da medicina da psicologia e da pedagogia⁵². Com a industrialização, a automação dos modos de produção requeria aos trabalhadores níveis altos de atenção, devido ao perigo de acidentes perigosos na operação de máquinas industriais. Paradoxalmente este método de trabalho produziu resultados opostos ao pretendido, uma vez que a monotonia das operações laborais incutia aborrecimento e desatenção no trabalhador. Este exemplo é sintomático de um padrão geral – o regime imperativo da atenção, ameaça desembocar no seu oposto. A mesma dinâmica pode ser observada nas esferas de consumo e entretenimento de massas atuais que, ao constantemente tentarem captar a atenção do indivíduo, acabam por a dispersar.

1.2.4 A crise da visibilidade

No nosso quotidiano é improvável que não nos cruzemos com imagens, sejam estas de natureza artística, informativa, ilustrativa ou comercial. A quantidade de informações que nos circula, faz com o nosso relacionamento com o mundo seja, primeiro que tudo, um relacionamento baseado numa experiência mediática. O sujeito está assim absolutamente submerso num oceano de estímulos múltiplos, diversificados e simultâneos, cuja atuação tem contribuído para transformar radical e permanente as relações entre indivíduos e as formas de interação destes com o meio onde estão inseridos.

Sobre este assunto, Ernst Gombrich (1994) afirma que “A nossa era é uma era visual. Somos bombardeados com imagens de manhã à noite (...). Não admira que se tenha afirmado que se está a entrar numa época histórica na qual a imagem irá substituir a palavra escrita.” (p. 137).

Contudo, a atual cultura iconográfica abre portas, paradoxalmente, a uma crise da visibilidade, pois a sobre-presença de imagens enfraquece a sua força apelativa, tornando os nossos olhares apáticos e dormentes ao estímulo visual. Como afirma Baudrillard (2001) “(...) se o real está desaparecendo não é por causa de sua ausência – ao contrário, é porque existe realidade a mais. Este excesso de realidade provoca o

⁵² Ressalva-se que o debate sobre crise da atenção não é um tema inaugurado pelo advento das tecnologias digitais: encontramos um precursor no início do século XX que tem em comum com a atual crise a existência de mudanças profundas nas tecnologias da informação. Na altura, estas prendiam-se com a revolução dos media produzido pelas inovações da fotografia, rádio e cinema.

fim da realidade da mesma forma que o excesso de informação põe um fim na comunicação“. (p. 71).

O excesso de imagens implica, então, a sua perda de profundidade pois inverteu-se a direção do movimento na relação entre imagem e olhar. Se antes era o olhar que encontrava a imagem, demorando-se nela e explorando a sua superfície (e significados), hoje são as imagens que, através da sua omnipresença e agressividade mediática, assaltam nosso campo de visão, reclamando atenção.

Este subcapítulo estrutura-se pela linha de pensamento de quatro autores contemporâneos, cuja obra desagua, de uma ou outra forma, no abrangente tema da crise da visibilidade. São esses autores: Vilém Flusser, Norval Baitello Junior, Hans Belting e Régis Debray.

Começemos por Flusser, cujo livro *Filosofia da caixa preta* (1985) elabora um pensamento crítico sobre as relações entre tecnologia e sociedade a partir do seu conceito de imagens técnicas. Entende-se por imagens técnicas representações visuais produzidas de forma programática através da mediação de aparelhos de codificação. Isto é, imagens produzidas *automaticamente* por um aparelho. Flusser baseia-se na fotografia, como exemplo protótipo e principal de imagem técnica, mas as suas ilações extrapolam-se facilmente para qualquer imagem produzida através de mediação técnica, inclusive às agora dominantes imagens digitais.

No seu livro, Flusser lança importantes considerações para perceber a contemporaneidade, contaminada pela omnipresença de imagens e de aparelhos técnicos. O autor refere-se a esses aparelhos como *caixas pretas*, realçando a misteriosidade do seu interior e o enigma do seu funcionamento para o utilizador comum.

“Se considerarmos o aparelho fotográfico sob tal prisma, constataremos que o *estar programado* é que o caracteriza. As superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (programadas, pré-escritas) por aqueles que o produziram. As fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho.” (Flusser, 1985, p. 15)

Refere aqui Flusser, que o interior da caixa preta vem pré-programado para produzir imagens de certa maneira e, nesse sentido, o sujeito que opera o aparelho

converte-se em seu *funcionário*, uma vez que a sua operabilidade será sempre balizada pela variabilidade limitada de opções (ainda que vastas) da caixa preta.

Devido à sua ignorância sobre a caixa preta, o sujeito, julgando que controla o aparelho, é por ele controlado. Isto é, o sujeito *funciona* de acordo com o aparelho que opera, preocupa-se somente com o *input* e o *output* da caixa preta, e sabe que botões carregar para produzir determinado efeito. Isto se traduz na superficialidade da compreensão do processo da imagem técnica e, se a produção da imagem é superficial, também o é a sua leitura. Como diz Flusser (1985), “Seu interesse (a do fotografo) está concentrado no aparelho e o mundo lá fora só interessa em função do programa.” (p. 15).

Dessa forma, podemos afirmar que o sujeito-operador escolhe, num espectro finito de categorias pré-inscritas na caixa preta, aquela que lhe mais agrada, que depois se vai traduzir numa imagem técnica. Nota Flusser que, nesse processo, o funcionário tem a ideia ingênua de ter total liberdade na sua escolha, contudo a sua escolha será sempre limitada pelo numero de categorias inscritas no aparelho e, por isso, pré-determinada de antemão. E nesse sentido instala-se aqui um jogo, cujo término acontecerá apenas quando o sujeito esgotar todas as potencialidades do seu aparelho que, apesar de limitadas, são imensuráveis.

“Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca *com* seu brinquedo mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa” (Flusser, 1985, p. 15)

O conceito de *funcionário* flusseriano é-nos útil para receber, criticamente, a progressiva automação e maquinação do mundo, onde a experiência do sujeito é cada vez mais mediada por aparelhos cujos meandros não entende verdadeiramente. Esse facto, faz com que o sujeito se restrinja à sua condição de usuário (aquele que usa sem questionar nem subverter) dos aparelhos que sistematicamente se serve no seu quotidiano. Como afirma Flusser: “Nenhum homem pode mais controlar o jogo. E quem dele participar, longe de o controlar, será por ele controlado. A autonomia dos aparelhos, levou à inversão de sua relação com os homens. Estes, sem exceção, funcionam em função dos aparelhos.” (1985, p. 37).

Ora, a característica principal das imagens técnicas é a sua automeiação, onde a réplica se multiplica *ad infinitum* e de forma automática, até ao ponto de perda da sua noção primordial. Flusser (1985) escreve: “O aparelho é brinquedo sedento por fazer sempre mais fotografias. Exige de seu possuidor (quem por ele está possesso) que aperte constantemente o gatilho. Aparelho-arma. (...) Na curva desse jogo maníaco, pode surgir um ponto a partir do qual o homem-desprovido-de-aparelho se sente cego. Não sabe mais olhar, a não ser através do aparelho.” (p. 30).

Avança Flusser que, como consequência, o ser-humano fotografa *automaticamente*, resultando na “torrente de fotografias” que inunda a contemporaneidade. Essa desenfreada população de imagens, intensificada pela possibilidade de reprodutibilidade técnica, indicia a sua própria crise – a crise da visibilidade.

A intenção de Flusser com *A filosofia da caixa preta* é produzir uma reflexão sobre as possibilidades (ou limitações) de criação numa sociedade amplamente dominada e dependente das tecnologias e respetivas programações. Nesse enlace, Flusser defende que a tarefa da arte passa obrigatoriamente por se contrapor à automação irrefletida, que promove uma “robotização da consciência e da sensibilidade” (Machado, 1997, p. 5). A proposta de Flusser não passa necessariamente por esgotar as potencialidades do aparelho, mas sim subverter o seu programa. Sobre este assunto, Arlindo Machado, no texto *Repensando Flusser e as Imagens Técnicas* (2001), escreve: “O que faz um verdadeiro criador, em vez de submeter simplesmente a um certo número de possibilidades impostas pelo aparelho técnico, é subverter continuamente a função da máquina que ele utiliza, manejá-lo no sentido contrário de sua produtividade programada.” (p. 46).

Diz Flusser que, pela redução das imagens técnicas ao seu elemento fundamental, chegamos ao ponto (o que, na atual cultura digital equivale ao *pixel*). Ora, para se entender a verdadeira posição das imagens técnicas, deve-se compreender o conceito de ponto (ou pixel), que é a articulação do nada pois o ponto não possui dimensão nem volume. Nesse sentido Flusser, realça que o mundo das imagens técnicas é um não-lugar, que produz imagens superficiais e *desmaterializadas*.

Parece-nos importante traçar o caminho que Flusser delineou para chegarmos até à lógica da imaterialidade da imagem técnica. Na *Filosofia da caixa preta*, Flusser categorizou os vários níveis de comunicação e, de uma maneira muito gráfica, apresenta-nos a ‘escalada da abstração’ que, neste caso, é uma escalada negativa pois trata-se de uma supressão progressiva de componentes espaciais e materiais. Afirma então Flusser que, no topo da escalada, estamos no mundo tridimensional dos corpos e dos gestos, no Mundo-Vital, como lhe chama. O ser humano fabrica ferramentas para comunicar, deixando registos sobre superfícies. Nessa fase desceu um degrau e está agora na bidimensionalidade da superfície. Quando esses registos passam a pictogramas, a ideogramas e depois a letras, as representações planas passam a representações lineares e o ser humano entrou na realidade unidimensional da escrita. Neste patamar, o olhar deixa a circularidade da imagem e segue a linha do texto. Com a escrita o mundo passa a ser descritível, abrindo caminhos para o pensamento histórico, para a ciência, para a lógica, mas também para a técnica, que cria máquinas que dispensam a laboriosa tarefa de distribuição e de descodificação que a escrita implica (Baitello, 2010). Descemos, então, mais um degrau, e estamos agora ao nível da nulo-dimensão das imagens técnicas, isto é, na abstração total da não-coisa⁵³, de pontos imateriais, do cálculo algorítmico e da existência fugaz. Escreve Baitello que a escalada da abstração é “... um salto no vazio, ou uma descida para o vazio, para o nada, para o vento.” (Baitello, 2010, p. 23). É este último patamar que tem cada vez mais preponderância no quotidiano do sujeito e, ironicamente, é a partir desse espaço vazio que se tenta reconstruir, virtualmente, todas as outras dimensões perdidas. Veja-se o caso dos sistemas imersivos das tecnologias de realidade virtual, por exemplo.

Podemos, então, falar aqui de uma espécie de devoração promovida pelas imagens, no sentido em que “o ponto engole a linha, que já engoliu o plano, que por sua vez já engolira o volume.” (Baitello, 2010, p.42). De certa maneira, as não-coisas engoliram as coisas, pois para chegarmos à imaterialidade da imagem técnica, fomos subtraindo dimensões de profundidade, volume e densidade. Ou seja, devorou-se o corpo, ficou a abstração da imagem. Nesse sentido, à crise da visibilidade corresponde a crise da corporeidade. E, “À nossa crise de corporeidade respondemos nós outros

⁵³ Para Flusser, esta chegada à nulodimensão representa a terceira grande catástrofe que se abate sobre o ser humano, pois este fica permeável aos ventos dos *Media*. As outras catástrofes são a sua descida à savana, que o obrigou ao nomadismo, e o seu assentamento em aldeias, que o levou a possuir bens (Baitello, 2010).

com ecos de corpos e corpos em eco, copiando as imagens de corpos e os corpos das imagens. Assim, as imagens respondem com mais imagens e os corpos, com menos corpos.” (Baitello, 2005b, p. 15).⁵⁴

Contudo, a crise de corporeidade leva-nos a um paradoxo, porque as imagens alimentam-se do olhar do corpo. Assim imagem e corpo são alimento para um e para outro, e a esta devoração mútua, Baitello chama ‘iconofagia’, (conceito caro a este autor que o trabalha em variadíssimos textos), que é a voracidade por imagens e a gula das próprias imagens.

“Há aí uma operação complexa que dominei “iconofagia”, na qual se processam duas devorações heterodoxas: “corpos que se alimentam de imagens” e “imagens que se alimentam de corpos”. Tais devorações ocorrem em inúmeras situações e com frequência cada vez mais assustadora, com a escalada exponencial da hegemonia do sentido da visão...” (Baitello, 2008, p. 104).

A ‘iconofagia’ reflete a inversão que se assistiu na relação imagem-olhar. Pois, em eras anteriores, o olhar do sujeito procurava a profundidade das imagens, demorando-se nelas e extraindo significados, agora são as imagens que nos procuram, pois elas se alimentam do nosso olhar. Ora, como em qualquer devoração, o resultado da iconofagia são imagens excrementais (no sentido de não terem valor). Isto levou Baitello a questionar:

“A ideia dos excrementos resultantes da iconofagia (...) traz consigo ainda uma outra indagação: quais seriam os excrementos quando somos devorados pelas imagens? Quando devoramos imagens, produzimos imagens excrementais. E quando as imagens nos devoram, produzem elas imagens excrementais ou seres humanos excrementais?” (Baitello, 2000b, p. 5)

A ‘iconofagia’ é o produto da reprodutibilidade técnica da imagem e, dessa forma, resulta na compulsão do sujeito para a reprodutibilidade de imagens, que se traduziu na desenfreada inflação de superfícies e na conseqüente perda de profundidade que caracteriza a crise da visibilidade. Assim, esta articulação de Baitello vai ao encontro do pensamento de Flusser, no sentido em que a desconexão com a fisicalidade do mundo em prol da superficialidade e imaterialidade dos ecos,

⁵⁴ A esta implicação (mais imagens, menos corpos), Baitello denomina de “eco-logia”, isto é a lógica do eco, da repetição, do corpo vazio. Dessa maneira, “a lógica mediática de nossos dias torna-se uma ‘eco-nomia’, a economia do eco, da ressonância, da reprodutibilidade.” (Baitello, 2005b, p. 15).

coloca as imagens na função de biombo (ao invés de janela), pois em vez de remeter ao mundo e às coisas, as imagens passam a bloquear seu acesso. Afirma Flusser (1985):

“Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas ao fazê-lo, entropõem-se entre o mundo e o homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombo. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função das imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai ser vivenciado como um conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria.” (Flusser, 1985, p. 7)

Na idolatria, os corpos precedem as imagens e as imagens procedem outras imagens. É essa dinâmica de transformação do corpo em imagem e da imagem em mais imagens (ecos de imagens), que Baitello se refere quando fala em devoração heterodoxa.

“(…) em primeiro lugar nos transformamos em imagens, seres sem interioridade, sem tempo, que ocupam no espaço reivindicado apenas as superfícies. Somos obrigados a viver uma abstração, um corpo sem matéria, sem massa, sem volume, apenas feito de funções abstratas como trabalho, sucesso, visibilidade, carreira, profissão, fama. Em seguida, ao ganharmos o *status* de imagens, passamos a viver também o destino das séries e reproduções, do tempo hiperacelerado das versões que se sobrepõem às anteriores, destinando-as ao descarte imediato e já preparando para o auto-descarte.” (Baitello, 2014, p. 78)

Desta perspectiva, imagem significa também a ausência do corpo e, de fato, como colocou Debray (1994), “Representar é tornar presente o ausente.”⁵⁵ (p. 34). Este dado remete-nos para Dietmar Kamper que justifica o atual excesso da visualidade através do desejo de imortalidade, afirmando, impiedosamente, que o sujeito faz imagens por medo da morte.⁵⁶ Quanto mais medo, mais imagens:

“Contra o medo da morte só temos a chance de fazer uma imagem. Por isso estão aprisionados nas imagens os desejos de imortalidade. Por isso a órbita do imaginário está ligada na eternidade. E por isso, estando vivos, sofremos o destino de já estarmos mortos.” (Kamper *apud* Baitello, 2005a, p. 48).

O que se sugere aqui é que o sujeito produz imagens, não desejando a imortalidade, mas temendo a sua morte, ancorando-se na associação da imagem com

⁵⁵ Tradução do autor. Na fonte:: “Representar es hacer presente lo ausente.”

⁵⁶ A natureza fantasmagórica da imagem já foi discutida no capítulo 2.1 - Apresentação contextual histórica.

o permanente e na sua natureza paradoxal de ser a evocação de uma ausência. Como tal, a imagem possui mais invisibilidades do que visibilidades e, nesse sentido, pertence mais ao reino dos mortos do que dos vivos (Baitello, 2005b). Mas então se há uma fobia, cabe perguntar qual será a estratégica contrafóbica? Produzir e reproduzir a imagem até à 'sedação'. Assim chegámos a uma sedação sem sedução (Baitello, 2008), pois qualquer reação propulsionada pelo medo, é violenta e exagerada – produzimos imagens como quem disparada uma metralhadora de olhos fechados. “O aparelho é brinquedo sedento por fazer sempre mais fotografias. Exige de seu possuidor (quem por ele está possesso) que aperte constantemente o gatilho. Aparelho-arma.” (Flusser, 1985, p. 30).

A exacerbada produção de imagens é uma arma de contragolpe e trouxe a proliferação indiscriminada da visualidade que caracteriza a nossa sociedade contemporânea. Deixámos de poder distinguir, sob o imperativo compulsório da reprodutibilidade, corpos de imagens e imagens de corpos (Baitello, 2014). Os olhos do sujeito acomodaram-se à superfície plana da imagem, e assim desapareceram as profundidades. “A força de nossos olhos, como janelas da alma que perscrutam e constroem vínculos com as profundezas do outro, foi definitivamente desativada” (Baitello, 2014, p. 68)

Toda esta situação abriu assim caminho para uma nova ordem social, na qual os corpos e vínculos foram definitivamente preteridos por uma série de superficialidades idênticas. Esta homogeneização da visualidade (que Baitello tão acertadamente denominou de ecos de uma primeira *imago*) é explicada por Hans Belting, na obra *Antropologia da imagem* (2014), na qual assume um estudo a partir das relações de complementaridade na tríade imagem-*medium*-corpo. Nesse texto, Belting elucida que o corpo atua no âmbito dessa relação nas duas extremidades do processo iconográfico – como aquele que performatiza (produção) e como aquele que percebe (recepção) – pois a imagem parte do corpo para chegar ao corpo. Belting observa que o sujeito tanto possui como produz imagens e que “O dualismo das imagens mentais e físicas tem que ser considerado a esse respeito. Imagens não somente espelham um mundo externo; elas representam também estruturas essenciais do nosso pensamento.” (Belting, 2005, p. 316).

A primeira imagem é sempre uma imagem interior, que pertence ao sonho, ao pensamento e às sensações. É a partir dessa imagem endógena que o sujeito fabrica e materializa a imagem visível e fisicamente presente no mundo, partilhando-a assim com os outros. Belting (2005) afirma:

“(...) representações internas e externas, ou imagens mentais e físicas, devem ser consideradas como dois lados de uma mesma moeda. A ambivalência das imagens endógenas e exógenas, que interagem em vários níveis diferentes, é inerente à prática da imagem da humanidade.” (p. 304).

Note-se que a relação entre imagens endógenas e exógenas não é de oposição; pois são as imagens interiores que motivam o sujeito a criar imagens externas. Belting afirma que as imagens que o sujeito materializa foram, na sua versão prototípica, imagens interiores e que estas, por sua vez, foram já influenciadas por um conjunto de outras imagens externas vistas anteriormente. Tal como esclareceu Peter Weibel (2006b) os “Artistas são primeiramente observadores. Nomeadamente observadores da produção de outros – por exemplo, de outros artistas ou cientistas.” (p. 181). É pois, a partir dessa observação de imagens exógenas que os artistas formam as imagens endógenas das suas obras. Tal dinâmica, realça a relação dependente, fortemente marcada pela subjetividade de cada sujeito, entre os dois géneros de imagens, na qual um atua sobre o outro, em *feedback* contínuo.

O que Belting salienta, é que a existência de uma dinâmica de influência mútua entre as imagens exógenas e as endógenas, faz com que a nossa imaginação (e por consequência, também a nossa produção), ao invés de ser potencializada, é antes enfraquecida por este efeito retroativo. Nesta sua abordagem, Belting defende que a acentuada presença de imagens exógenas leva a um atrofiamento progressivo da capacidade de imaginação do sujeito (imagens endógenas), que serve de inspiração para as imagens visíveis, as que vivem no mundo físico.

Clarificando a proposta de Belting, existe um fenómeno de retroação entre as imagens interiores e exteriores, onde quanto mais pobres são as imagens exteriores menos rico é o alimento da nossa imaginação, o que se traduz, por sua vez, na execução de imagens inferiores, e assim sucessivamente, até ao inevitável padecimento do nosso olhar. Peter Weibel denomina este processo de ‘tradução’.

“Os agentes sociais e instituições da comunidade artística são observadores de segunda ordem, que observam os artistas (observadores de primeira ordem). É a partir deste processo recursivo que a arte é criada. Claro que o artista se encontra no início deste processo de tradução, mas nem

mesmo ele (o artista) produz uma obra inteiramente única e original. O que o artista produz é uma tradução – uma interpretação individual da história e da história da arte.” (Weibel, 2006b, p. 181).

Um outro autor que gostaríamos de acrescentar a esta discussão, cujo pensamento converge com o tema da crise da visibilidade, é o filósofo francês Régis Debray. No seu texto *Vida y muerte de la imagen* (1994), Debray debruça-se sobre a evolução da imagem e o seu papel na sociedade desde a antiguidade, inaugurando dessa forma a mediologia, a disciplina que analisa as mediações de significado cultural, seja através da linguagem ou da imagem, e seus suportes.

Debray defende que o sujeito contemporâneo vive no domínio da videosfera, pois encontra-se mergulhado no visual que, ingenuamente, confunde com realidade e verdade.

“Somos a primeira civilização que se pode crer autorizada pelos seus aparelhos a *dar crédito aos seus olhos*. A primeira em ter estabelecido um traço de equivalência entre visibilidade, realidade e veracidade. Todas as outras, e a nossa até então, estimavam que a imagem impede de ver. Agora, a imagem vale como prova.”⁵⁷ (Debray, 1994, p. 304)

Para Debray, na videosfera, a presença da imagem técnica torna-se dominante e é dela que provém a compreensão do mundo, derivando na imposição do visual que caracteriza a contemporaneidade. Ora, o regime visual em que o sujeito vive tem sido responsável pela contração da imagem e do seu referente, atribuindo-lhe a soberania da verdade e rejeitando qualquer hipótese explicativa para além do que se vê pois, como afirma Debray (1994) “a prova pela imagem, anula o discurso e os poderes.”⁵⁸ (p. 293). Esta autossuficiência da imagem denota bem, usando a terminologia empregue por Debray, o fascismo do visual que assola o sujeito contemporâneo, que se traduz numa das eras menos dialogantes da humanidade. Esse preconceito, genericamente aceite, da relação entre imagem e o real (que se confundem, erradamente, como sinónimos), leva o autor a afirmar que, para haver criação e invenção, há que combater pela rejeição dessa lógica de implicação. Dessa forma, a luta pela imaginação passa, também, pela luta contra a própria imagem, o que nos faz retornar ao pensamento de Belting.

⁵⁷ Tradução do autor. Na fonte:: “Somos la primera civilización que puede creerse autorizada por sus aparatos a *dar crédito a sus ojos*. La primera en haber establecido un rasgo de igualdad entre visibilidad, realidad y veracidad. Todas las otras, y la nuestra hasta ayer, estimaban que la imagen impede de ver. Ahora, la imagen vale como prueba.”

⁵⁸ Tradução do autor. Na fonte:: “La prueba por imagen anula los discursos y los poderes.”

A obsessão do ser-humano pela visualidade está bem patente na secular busca por aceder às invisualidades do mundo. O desenvolvimento exponencial da tecnologia ao serviço da imagem⁵⁹ criou a possibilidade de ver o que antes não se via, aumentando, dessa forma, a possibilidade de intervenção na realidade por parte do sujeito.. Contudo, ressalva Debray (1994), quanto mais o ser-humano escrutina novas formas de ver, menos controla aquilo que vê, pois “O nosso olho ignora, cada vez mais, a carne do mundo. Vê grafismos em vez de ver coisas.”⁶⁰ (p. 254). Isto faz com que fique submisso às artificialidades que ele mesmo cria, pelo que o sujeito ignora o seu poder criativo, fonte das imagens exógenas. Nesse sentido, nota o autor, a postura do sujeito contemporâneo é de alienação – a imagem adquiriu um estatuto mitificado fruto da sua tecnicidade. Debray (1994) afere assim à emergência de uma nova ordem que se exprime numa cegueira simbólica – na obsessão de querer ver, o sujeito cegou.

1.2.5 O novo museu e o papel do espectador atual

A recente identificação da importância em se integrar mais ativamente na sociedade civil, levou o museu a lidar com o novo desafio de manter relevância cultural enquanto se “populariza”. Por essa razão, o posicionamento social por parte do museu tem gerado forte controvérsia e, há já alguns anos, que se encontra numa encruzilhada ideológica, balanceando entre duas direções que já se provaram incompatíveis. Por um lado, no seu papel educativo e moldador de gostos, o museu, acolhe obras que não pertencem à cultura de massas, tentando demonstrar que a autonomia cultural é compatível com a lógica capitalista que define a sociedade pós-industrial. Por outro, enquanto faz isso, vê-se obrigado a celebrar contratos e parcerias com agentes comerciais que tencionam aproximar o museu da cultura popular.

Ora, com preocupação de se aproximar do sujeito comum como facilitador cultural, o museu necessitou de criar mecanismos de relacionamento com o gosto popular. Percebemos a posição do museu: as pressões socioeconómicas em competir nas esferas do entretenimento, levaram-no a criar estratégias de sedução para um público generalizado, na sua maior parte turistas, que visitam o museu entre o restaurante e o centro comercial. Como consequência desta nova realidade, o papel

⁵⁹ Como são as tecnologias de raios X e infravermelhos, mas também as ecografias, ultrassons e ressonância magnética, por exemplo.

⁶⁰ Tradução do autor. Na fonte: “Nuestro ojo ignora cada vez más la carne del mundo. *Lee grafismos, en vez de ver cosas*”

social do museu tem vindo a alterar-se paulatinamente — de instituição solene e tradicional, que objetiva satisfazer necessidades culturais de certas elites, hoje o museu é pouco desviante da arena lúdica e comercial. É fácil perceber o que motiva a controvérsia, uma vez que é comum quem valorize a “alta-cultura” sinta desdém pela cultura popular e vice-versa. Se a primeira é conectada com a sobrançeria da cultura nobre, a segunda implica interesses corporativos motivados pela mercantilização da cultura. É, pois, nesse terreno conflituoso entre uma e a outra que o museu contemporâneo se pretende recolocar.

Peter Weibel (2006b), no texto *The museum of the future* aborda esta questão da recolocação social do museu identificando aquilo a que chama uma crise de representação e de competência. A primeira manifestação visual dessa crise surgiu com a arte abstrata que, ao abandonar o seu papel figurativo, se desvinculou da tradução literal do mundo. A crise de competência vem nesse viés e com a generalização da ideia de que tudo pode ser arte ou que todos somos artistas. Apareceu assim o pressuposto que ninguém precisa de ser competente ou que a competência não é requerimento para ser artista e é a partir desse momento que, para Weibel, a tradicional função social do museu entrou em questionamento.

Sobre esta matéria, Claudia Giannetti (2003) lembra que, nos anos 1960, lutou-se pelo desprendimento da maquinaria museológica como cúmplice do poder e uma fração representativa de agentes artísticos levou a cabo uma revolução contra a ideia de museu como “centro de poder e guardiões das ideologias sociopolíticas e económicas” (p. 44). Pelo contrário, na década 1980, assistiu-se a um movimento pró-museu, que veio restabelecer a sua autoridade na consolidação e êxito de artistas no mercado da arte. Por conseguinte, o museu tem vindo a ser um espelho da sociedade e que:

“A etapa pós-industrial marca a definitiva consumação do processo já advertido por George Simmel no início do século XX, que tem a sua origem na intersecção entre os mecanismos tecno-industriais e a sociedade: a dissolução da “alta cultura” em cultura de consumo generalizado. Como resultado, o museu acrescenta à sua função convencional de núcleo gerador de conhecimentos e experiências estéticas, a de centro turístico integrado na explosiva indústria do lazer. Contrariamente às expectativas, este processo foi assimilado sem grandes traumas.” (Giannetti, 2004, p. 44-45)

O museu contemporâneo foi fortemente influenciado pela crescente tecnicidade da sociedade e teve que se adaptar a um público que o visita com as suas expectativas

e hábitos cada vez mais alterados pela dominância dos *media* digitais. A arte interativa, por exemplo, desafia o público a participar e a interagir com a obra, transformando-o em agente ativo na recepção da obra de arte. Aliás, toda a arte dos *media*, mesmo a não interativa, apoia-se muitas vezes em suportes que este novo público utiliza no seu quotidiano, tanto em lazer como em trabalho, mais comumente o ecrã.

Jean Baudrillard (1991) e Paul Virilio (1991) chamam aos museus novos ‘supermercados de cultura’ onde pessoas vão para se distraírem da sua monotonia e onde o acesso à cultura gera hábitos de consumo. Baudrillard comenta que em vez da procura da estética, interessa-lhe a estética da procura – o autor observa a contradição dos objetos de arte estáticos e o frenesim irrequieto de pessoas que os apreciam. Para Baudrillard, as massas afluem para o museu:

“(...) como afluem aos locais de catástrofe, com o mesmo impulso irresistível (...). O seu número, a sua obstinação, o seu fascínio, o seu prurido de ver tudo, de tocar em tudo é um comportamento objectivamente mortal e catastrófico para qualquer empreendimento.” (Baudrillard, 1991, p. 87).

A catástrofe que Baudrillard refere aqui, é o colapso da alta cultura e de tudo o que isso implica – substância, sublime, transcendência - ao peso do consumismo massas. Note-se que todos os grandes museus têm anexados a loja de recordações e a cafetaria como complemento à experiência estética. O que se tem verificado é que são esses espaços a principal razão de deslocação ao museu: a loja e o café estariam cheios mesmo sem a vinculação do museu.

O comércio e a cultura são agora pares, coabitando sem interferências sob a mesma entidade, estreitando a linha que separa a alta cultura da cultura popular. O museu reinterpretou-se de forma a ser protagonista na sociedade consumo, e as artes visuais evoluíram para se adaptar aos níveis de entretenimento e experiências sensoriais a que o espectador contemporâneo se habituou na sua experiência quotidiana. Como coloca Nick Prior (2004)

“Na sua essência, o museu, o parque temático, o átrio de um banco e o centro comercial são transferíveis, todos igualmente apreciados em modo de distração. Com esta transfiguração, os princípios fundamentais do museu – a estética pura, a contemplação burguesa, os esforços disciplinares do estado – desintegram-se.” (p. 57)

O museu foi, e sem dúvida ainda continua a ser, a representação de uma memória coletiva, mas os seus diretores mais astutos têm vindo a explorar a elasticidade do conceito de museu, assim como a sua natureza dualística, para justapor vários níveis de experiências estéticas possíveis. Isto sugere que o museu deixou de ser visto como uma instituição que fornece conteúdos culturais desenhados para serem consumidos passivamente, e que agora são promovidas experiências adequadas a uma audiência habituada ao espetáculo tecnológico. Veja-se os casos de Thomas Krens e Nicholas Serota⁶¹, que conseguiram que as suas instituições acompanhassem as tendências da nossa cultura contemporânea, criando estratégias fortemente alicerçadas na tecnologia, no entretenimento e na globalização (Prior, 2003). Desde o início deste século que a Tate Modern de Londres, por exemplo, financia grandes figuras da arte internacional para produzirem obras *site specific* para a sua (enorme) Turbine Hall. Isto possibilita aos espectadores o acesso a obras assinadas por nomes como Anish Kapoor, Tacita Dean, Olafur Eliasson, Doris Salcedo, Ai Weiwei e Philippe Parreno para nomear alguns. Não por acaso, muitas das obras selecionadas para ocupar a Turbine Hall têm uma natureza marcadamente lúdica. Mais notoriamente, a obra *Test Site* (2006/2007) de Carsten Höller, composta por um conjunto de enormes escorregas que serpenteavam a Turbine Hall.

O museu tem de resistir à tentação de se transformar num recreio para pessoas adultas, mas Serota percebeu que museu do futuro vive do reconhecimento que também é um instrumento de comunicação e que a experiência proposta aos visitantes tem de os libertar do seu papel de consumidores passivos de conteúdos didáticos. O museu contemporâneo tem o potencial de se transformar num palco expositivo e nesse momento passa de ser abrigo à arte para ser arte em si mesmo.

Se André Malraux declarou que a reprodução fotográfica das obras de arte nos trouxe o museu sem muros⁶², agora estaremos numa nova transformação do museu, uma em que o fim da sua noção tradicionalmente estabelecida está implicada. Nesta reinterpretação, o museu ambiciona habitar entre dois mundos só aparentemente

⁶¹ Thomas Krens tornou-se o diretor do Guggenheim de Nova Iorque em 1988, e tem liderado a globalização da marca com a inauguração de museus Guggenheim em cidades como Bilbao, Berlin, Las Vegas, Guadalajara e Abu Dhabi.

Nicholas Serota foi nomeado diretor da Tate Gallery de Londres, em 1988. Em 2000 abriu a Tate Modern, que se tornou uma das maiores atrações turísticas de Londres com 5,6 milhões de visitantes durante o ano de 2017 (fonte: <http://www.alva.org.uk>).

⁶² Em *Le musée imaginaire* (1996), original de 1947.

antagónicos, ao ser local de contemplação mas também de espetáculo, e nesse encaixe desenvolveu uma característica que, como notou Weibel (2006b), cativa os visitantes – a capacidade de ser imprevisível.

“É muito provável que visitantes que visitem voluntariamente um museu nas suas férias o façam devido à imprevisibilidade daquela instituição. O museu do futuro pode pois ser compreendido como uma instituição imprevisível, inesperada, atrevida e fascinada pelo risco.”⁶³ (p. 186).

O museu contemporâneo tem encontrado formas de responder às diferentes expectativas de quem o visita e esforça-se por apelar tanto o público especialista (o crítico, o artista) como o público geral (o turista, o visitante comum). A verdade é que o museu, sendo mais um palco onde o negócio da cultura se manifesta, tem sido uma improvável arena de cariz lúdico, onde o burburinho substitui o silêncio e o toque a distância solene.

1.3 Exemplos

Seleccionamos cinco obras que, para nós, melhor definem o estado da arte da presente tese: as séries fotográficas *Museum Photographs* (1989-2001) e *Audiences* (2004-2005) de Thomas Struth, o filme *Shirin* (2008), de Abbas Kiarostami, a série fotográfica *At work, Boston Massachusetts* (1985-1986) de Lee Friedlander e a obra videoarte *Eternity* (2008) de Khalil Charif.

Museum Photographs é um conjunto de imagens que o artista alemão Thomas Struth produziu, espaçadamente, a partir de 1989. Há duas séries de *Museum Photographs*; a primeira, mais antiga, mas também a mais divulgada e admirada, é composta por mais de vinte fotografias, a cores e de larga escala, de pessoas a olhar para pinturas em museus e catedrais, maioritariamente na Europa. Uma segunda série, mais pequena, foi produzida entre 1996 e 2001 no Museu Pergamom em Berlim.

As *Museum Photographs* caracterizam-se por traçar um diálogo entre a pintura e a fotografia, tendo como denominador comum a noção de *spectatorship*. Struth fotografou espectadores a relacionarem-se com pinturas icónicas da arte ocidental,

⁶³ Tradução do autor. Na fonte: “It is much more the case that visitors who voluntarily visit the museum on public holidays, have chosen to do so because of the unpredictability or incalculability of that institution. The museum of the future can thus be understood to be an unpredictable, incalculable, high-risk but risk-loving institution.”

patentes em alguns dos mais relevantes museus do mundo, como o Louvre de Paris, a National Gallery de Londres, o Pergamon de Berlim e o Art Institute de Chicago, entre outros. Para Struth, a relevância deste trabalho não se prende com as obras de arte em si mas com o seu espectador.

Segundo o artista:

“O conceito da série *Museum Photographs* foi subtrair às obras-primas a sua condição de imagens célebres, resgatá-las do seu *status* de pinturas icônicas, e lembrar-nos que aquelas obras foram criadas num momento contemporâneo por artistas com vidas comuns. As obras podem ser admiradas, mas a veneração do artista e do seu trabalho pode ser um impedimento à sua leitura. No fundo, queria justapor o tempo da pintura com o tempo do espectador.”⁶⁴ (Struth, 2011)



Figura 1. Louvre 1 (Struth, 1989).

Na maior parte das fotografias que compõem *Museum Photographs*, vemos um registo cândido de massas turísticas que procuram o acesso às obras mais icônicas

⁶⁴ Tradução do autor. Na fonte: “The idea behind the museum photographs was to retrieve masterpieces from the fate of fame, to recover them from their status as iconic paintings, to remind us that these were works which were created in a contemporary moment, by artists who had everyday lives. They can be admired but revering the artist and their work can also be an impediment. In essence, I wanted to bring together the time of the picture and the time of the viewer.”

presentes em cada um dos museus participantes na série. Como esses quadros não foram concebidas como ícones de adoração turística mas sim como criações ao serviço do culto religioso, uma importante camada de significado da obra de Struth, é a coincidência de um momento contemporâneo com um momento histórico. Como elabora Hans Belting, perante as fotografias de Struth

“(...) estamos a usar uma visão dual: uma para a pintura, outra para os nossos contemporâneos; ou melhor, temos um olho para a arte e o outro para o quotidiano, quotidiano esse que está a ser questionado e, por isso, transformado. Em comparação com as figuras pintadas, os nossos contemporâneos assumem uma qualidade visual que aponta para a fotografia como um *medium*. A minha consciência das suas poses e cores que vestem torna-se mais intensa quando eu as comparo às poses e cores tão diferentes das pinturas. Nesse instante começo a ver a fotografia do mesmo modo que vejo pintura”⁶⁵ (Belting *apud* Fried, 2008, p. 116)



Figura 2. Art Institute of Chicago II (Struth, 1990).

⁶⁵ Tradução do autor. Na fonte: “(...) we are using dual vision: one to view the painting, and the other to glance at our contemporaries; or rather, we have one eye for art and another for everyday life, the latter of which is being questioned and as a result transformed. In comparison with the painted figures, our contemporaries assume a visual quality that points to photography as a medium. My awareness of their poses and the colours they wear becomes more intense as I measure them against the very different poses and colours in the paintings. I suddenly begin to see photography in the same way I see painting.”

É desse modo que as *Museum Photographs* desvendam a principal semelhança entre a contemplação de uma pintura e a contemplação de uma fotografia – que o espectador é igualmente convidado a entrar para o espaço pictórico da fotografia como o é para a pintura. (Fried, 2008)

No seguimento das *Museum Photographs*, Struth realizou *Audiences*, uma série fotográfica produzida entre 2005 e 2006. A ideia para *Audiences* surgiu após o artista refletir sobre a possibilidade de fotografar os espectadores do ponto de vista da obra. Assim, ao omitir a obra da sua composição fotográfica, Struth colocou-a presente de modo subliminar através do impacto que cria no espectador e, dessa forma, tornou o espectador como objeto central do seu trabalho. Para executar *Audiences*, Struth fotografou os espectadores obras tão grandiosas como *Las meninas* de Velázquez, patente no museu do Prado, em Madrid; da escultura *David* de Michelangelo, na Galleria dell'Accademia, em Florença; e de *Madonna with a Flower (Benois Madonna)* de Leonardo Da Vinci, no museu Hermitage, em São Petersburgo. Apesar da magnitude histórica destas obras serem suficientes para fascinar qualquer indivíduo, algumas pessoas que aparecem nas imagens de Struth não estão impressionadas: vemos adolescentes aborrecidos, adultos perdidos nas massas turísticas que se aglomeram em seu redor. Ao contrário da série anterior, os espectadores de *Audience* estão agora de frente para a câmara, e apesar de Struth ter utilizado um equipamento que o impossibilita passar despercebido,⁶⁶ todos parecem estar indiferentes ao facto de estarem a ser fotografados.

⁶⁶ Struth fotografou com uma câmara grande-formato e, na série *Audiences*, pela primeira vez, utilizou luzes flash, colocadas ao lado das obras de modo a iluminar os espectadores frontalmente. Essa abordagem, possibilitou a Struth eliminar problemas técnicos relacionados com os ambientes a meia-luz que caracterizam os espaços museológicos.



Figura 3. Audience 4, Florence (Struth, 2004).

Com as séries *Museum Photographs* e *Audiences*, Thomas Struth construiu um diálogo visual entre a obra de arte e o público que as visita no espaço museológico. As grandes dimensões das imagens que compõem as séries⁶⁷, amplifica esse diálogo e o impacto que as imagens produzem no espectador.

Uma terceira obra que gostaríamos de acrescentar ao estado da arte, é o filme *Shirin* (2008) do realizador iraniano Abbas Kiarostami. *Shirin* é um filme de natureza ensaísta e uma obra *sui-generis* na carreira cinematográfica de Kiarostami (na verdade, de toda a história do cinema). A estrutura do filme é composta unicamente por uma sucessão de planos em *close-up* de rostos femininos a verem um filme numa sala de cinema. O filme que as mulheres assistem é baseado no romance persa do século XII, *Khosrow e Shirin*, de Nizami Ganjavi (1141-1209) e o filme de Kiarostami é exclusivamente composto pela reação emocional das mulheres ao desenvolvimento da história do filme. Nunca se vê qualquer imagem do filme *Khosrow e Shirin*, pelo que a presença deste filme, na obra de Kiarostami, está refletida no seu impacto sobre a audiência feminina (são 115 mulheres), que se vai envolvendo emocionalmente com o filme, e pelo seu áudio, que vai sugerindo imagens ao espectador.

⁶⁷ A fotografia de maior dimensões pertence à série *Audiences*, intitulada *Audience 1, Florence* (2004) com 179,5 x 286,5 cm.

Note-se que *Shirin* é um filme de ficção. As mulheres que aparecem no filme são conhecidas atrizes iranianas e uma europeia (Juliette Binoche). Sabe-se que Kiarostami não as filmou numa sala de cinema, mas em sua casa, e que, na verdade, as atrizes não estavam a ver um filme sobre a lenda de *Khosrow e Shirin*, mas a responder emocionalmente a direções específicas do realizador iraniano.⁶⁸ Nesse sentido, Kiarostami apresenta-nos um filme sobre a receção de um filme, mais especificamente sobre a receção de um filme por parte de uma audiência feminina. Na verdade, podemos dizer que *Shirin* é um estudo poético sobre *spectatorship* feminino, bem como sobre a riqueza e complexidade da paleta emocional e intelectual implicada na receção de uma obra fílmica.



Figura 4. Shirin (Kiarostami, 2008). Screenshot do autor.

Como afirma Kiarostami, numa entrevista concedida à revista *Off Screen*, conduzida por Khatereh Khodaei (2009):

[*Shirin*] “Foi uma resposta a uma tentação antiga, tão antiga que remonta aos dias em que comecei a realizar. Para mim era tudo sobre a audiência. Creio que a razão disso está relacionada com o facto que, sem público, nenhuma produção tem razão de ser. (...) O que estou a dizer é que, no momento em que uma audiência é afectada por um filme, a criação está

⁶⁸ O documentário *Taste of Shirin* (2009) de Hamideh Razavi, é sobre o filme de Kiarostami e revela pormenores do *making-of*.

nesse momento, não no filme em si.”⁶⁹ (*Shirin as described by Kiarostami*, para. 7)

Shirin é um filme-espelho, pois Kiarostami mostra à sua audiência como as audiências se comportam quando assistem a um filme (neste caso, um drama romântico). A sala de cinema é um espaço paradoxal: é público e privado em simultâneo. Apesar de estar acompanhado pelo resto da audiência, o espectador de cinema tende a perder a sua autoconsciência e a manifestar emoções que teria pudor em manifestar noutra espaço público. A sala de cinema promove a imersão do espectador no que está a ver, e nesse sentido, enquanto o filme durar, é como se o resto da audiência desaparecesse. Em *Shirin* ela está diante de nós.

O quarto exemplo do nosso estado da arte trata-se da série fotográfica *Boston, Massachusetts* (1985-86) do fotógrafo americano Lee Friedlander. A série está incluída na obra *At work*, que é composta por seis projetos individuais de Friedlander, sendo que *Boston, Massachusetts* é aquela que é relevante para o nosso estado da arte.

Boston, Massachusetts foi comissionado pelo *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), que desafiou Friedlander a refletir, visual e artisticamente, o novo espaço social de escritório, cujo modelo se alterou com a introdução do computador. Friedlander criou um conjunto de imagens de matriz semelhante: retratos a preto e branco de pessoas sentadas a uma secretária a olhar compenetradamente para o ecrã do seu computador. As suas expressões são idênticas, estão todas absortas pela informação que está no ecrã. Em alguns casos o olhar é vago, o que vem evidenciar a despersonalização do trabalho e o sentimento de alienação na relação homem-máquina.

⁶⁹ Tradução do autor. Na fonte: “[*Shirin*] was a response to an old temptation, a very old one dating back to the days when I had become a director. It was all about watching the audiences. I believe it has its root in the fact that, in the absence of an audience, no production could be dubbed a production on its own. (...) What I am saying is that the moment an audience is affected by a movie, the creation is that special moment, not the film itself.”



Figura 5. *At work*. Boston, Massachusetts. (Benson&Friedlander, 2002, p. 17).

Nas imagens que compõem a série *At work, Boston, Massachusetts* o objeto que monopoliza a atenção do trabalhador, o ecrã de computador, está fora de campo. O destino do olhar daquelas pessoas é-nos vedado pela composição de Friedlander, que prefere centrar atenções nos rostos alienados e no espaço envolvente, ambos iluminados pela luz dura do seu flash. Como teve oportunidade de escrever Alan Trachtenberg, no catálogo da exposição:

“Vemos pessoas a olhar algo que não vemos... e daqui vem o brilhantismo cómico destas imagens, eles não conseguem ver o mesmo que nós: os seus

próprios rostos enquanto que os seus olhos, corpos e mãos executam comandos e obedecem a sinais invisíveis para nós.”⁷⁰ (1988, p. 9).

As imagens de Friedlander são especialmente poderosas tendo em conta, não só a época em que foi produzida - a década de 1980, mas também o lugar, aparentemente desinteressante – o escritório. A série *At work, Boston, Massachusetts* força a sua audiência ao confronto com as implicações que a tecnologia tem na sociedade e na relação que o sujeito mantém com ela, não só no trabalho como também no lazer. Lee Friedlander continuou a retratar trabalhadores noutros contextos e, posteriormente, a série *At work, Boston, Massachusetts* foi incluída num conjunto maior de imagens de Friedlander que deu origem ao livro *Lee Friedlander: At work* (2002).

Uma última adição ao estado da arte é o vídeo-arte *Eternity* do artista brasileiro Khalil Charif (2011). *Eternity* trabalha o tema da receção da obra de arte, por parte de uma massa de público turístico, que cada vez mais frequenta os principais museus das grandes cidades. Charif capta o frenesim do público e o aparato tecnológico que levam consigo com vista a registar aquele momento. O artista investiga o fascínio por objetos icónicos na atual era da tecnologia digital. Em *Eternity* o objeto de fascinação turística é a obra de Leonardo da Vinci *Mona Lisa*, patente no Louvre em Paris. À semelhança de *Audiences*, de Thomas Struth, aqui também o objeto de culto não está diretamente presente. No caso da obra de Charif, o quadro de da Vinci aparece mediada e de relance nos pequenos ecrãs das máquinas fotográficas, *smartphones* e outros aparelhos que o público leva consigo.

⁷⁰ Tradução do autor. Na fonte: “We look at people looking at something we do not see...and from this comes the brilliant comedy of the pictures, they cannot see what we see: their own faces as their eyes and bodies and hands act out commands or otherwise respond to signals invisible to us.”



Figura 6. Eternity (Charif, 2011). Screenshot do autor.

Charif parece-nos intrigado com a razão que tem levado o público dos museus a insistir em tirar fotografias das obras que visitam⁷¹. No caso específico da *Mona Lisa*, uma das obras mais mediáticas da história da arte, a pergunta é pertinente, uma vez que há inúmeras reproduções fotográficas disponíveis *online* ou, mais oficialmente e com mais qualidade, na loja do museu. Este fenómeno social, que se tem vindo a evidenciar com a crescente portabilidade dos equipamentos de registo (atingindo agora o seu cúmulo com o advento dos *smartphones*) assume que as pessoas fotografam para preservar o momento (que é, afinal, o papel tradicional da fotografia). As pessoas fotografam como afirmação daquele momento. Mas, neste caso, parece-nos que a câmara também adia a própria experiência de contemplação, no sentido em que aquela massa de público tira fotografias para ver o que está diante dela mais tarde. Então, o que interessa não é a qualidade do registo fotográfico, mas a possibilidade de, primeiro, afirmar “eu estive lá” e, segundo, aceder ao mundo que está em seu redor noutra oportunidade, criando um arquivo de experiências. Como afirma Wolfgang Tillmans (2004):

“Reagimos a coisas e situações que gostamos com o desejo de as preservarmos e/ou de as comunicarmos. O seu registo nasce, muitas vezes, a

⁷¹ A National Gallery de Londres decidiu autorizar o registo fotográfico por parte dos visitantes, pois perceberam que proibi-lo era inconsequente. Estava a ser impossível distinguir entre os visitantes que tiravam fotos ilícitas às obras de arte com o seu *smartphone* e as que o usavam dentro das normas (incluindo a utilização da própria *app* do museu).

partir de um sentido de afeição – queremos mais disto, não menos. E, ao fotografar, nós criamos mais daquilo que fotografamos. Isto é satisfatório e, atualmente, tecnicamente mais fácil que nunca.” (comunicação pessoal, 25 de maio 2014. Anexo VI, p. I)

1.4 Síntese das Entrevistas

De acordo com os objetivos propostos de divulgação de *inputs* intelectuais de curadores e artistas a respeito do tema de investigação, realizámos um conjunto entrevistas a especialistas do campo de ação da nossa tese. São eles os curadores Andreas Beutin e Bernard Serexhe, do ZKM; Manuela Naveau e Martina Mara, do ARS Electronica; e os artistas Mariano Sardón e Wolfgang Tillmans.

A divulgação das entrevistas completas está em anexo e, neste subcapítulo, apresentamos um resumo do fundamental daquilo que foi comunicado e que consideramos matéria essencial para a resolução da nossa tese.

Todos os entrevistados concordam que, no seu início, a tecnologia era algo central às obras *Media Art*, pois havia uma fascinação geral pelas suas potencialidades e o computador era uma ferramenta que não se conhecia tão bem pois não estava disponível à generalidade da audiência. Mas hoje, defendem, isso já não se verifica e os artistas têm que produzir obras que vão para além da interatividade superficial uma vez que as pessoas estão habituadas a lidar com objetos interativos no seu dia-a-dia. O que deve ser valorizado é o conteúdo, o sentido da obra, sendo a tecnologia um meio para chegar a um fim. Ainda assim, Manuela Naveau considera que a tecnologia continua a ser um fator importante, pois chama a atenção das pessoas. No entanto, ressalva, é um aspeto secundário, pois o fundamental é o facto de que a *Media Art* possibilita a abertura da obra ao público. Sobre este tema, e de acordo com a sua experiência, Naveau afirma que apesar de tudo é difícil levar as pessoas até à participação. Assiste-se frequentemente a uma retração perante um objeto artístico que carece de um *input* por parte da audiência. Naveau constata que as pessoas gostam de ter a possibilidade de participação mesmo que depois escolham não participar. No mesmo sentido, Bernard Serexhe tem verificado que existe, principalmente na audiência mais velha, um certo receio em abordar a obra interativa sem ter a certeza de como funciona, preferindo assistir às interações dos outros antes de partir para a sua própria interação. Por outro lado, afirma Serexhe, os chamados

digital born arriscam mais e interagem com as obras usando a sua intuição e lógica de acesso. Andreas Beutin concorda que usabilidade da obra é fundamental para o seu sucesso, pois tem que ver com a sua acessibilidade. Atualmente, nota Beutin, os consumidores querem tecnologia que funcione *out-of-the-box*, pois gostam de coisas descomplicadas. Passa-se o mesmo com as obras interativas – quando não se consegue comunicar imediatamente com a obra, por norma, há desinteresse e passa-se à seguinte. Sobre o tema da acessibilidade da obra, Mariano Sardón acrescenta que esta não é uma questão específica à arte interativa mas transversal a toda a indústria iconográfica. Sardón dá o exemplo de Hollywood, que produz filmes previsíveis e fáceis de assimilar, mas haverá sempre um outro modo de fazer cinema, mais desafiante. Passa-se o mesmo em relação à arte interativa mas, para a obra ter um certo nível de complexidade, o artista deve ambicionar envolver as pessoas num tipo de interação diferente daquele que as pessoas estão habituadas nas suas experiências quotidianas, e que são definidas pela indústria. Contudo, Manuela Naveau salienta que não se pode esquecer que a interação é instrumentalizada e que o *input* do espectador é condicionado pelas ferramentas disponíveis. Segundo Naveau, é precisamente aí onde o artista deve operar, de modo a usar a tecnologia de forma inesperada e surpreendente, questionando o seu uso e aquilo que damos como adquirido. Martina Mara concorda com este ponto e salienta a importância da obra usar a tecnologia de novas formas, de modo a afetar a nossa forma de pensar. Já Wolfgang Tilmans defende que a interatividade é um termo que ainda não está à altura do que promete, pois muitas vezes ainda é uma ação de sentido único ou com uma amplitude de possibilidades escassa.

Sobre a questão do aspecto lúdico das obras interativas, Andreas Beutin nota que, de acordo com a sua experiência, as audiências apreciam o fator jogo que encontram em algumas obras, e acrescenta que o espectador gosta de assumir o papel de *Homo Faber*, ou seja, de ser implicado na produção de significados. Ainda assim, para lá da importância do lúdico, a obra tem que ter, segundo Beutin, uma interatividade visual de modo a atrair o espectador para a interação. Isto porque, no seu quotidiano, o espectador lida com tecnologias muitas vezes mais avançadas do que aquela empregue nas obras que visitam, o que pode levar a um certo desinteresse se não houver um investimento no aspeto visual da obra. A mesma linha de pensamento tem Serexhe, que nota que as pessoas habituaram-se à tecnologia, também os próprios artistas, e o fascínio inicial esmoreceu. Então o valor da obra está

no seu conteúdo, no *design* e no sentido, sendo a tecnologia é apenas uma ferramenta. Martina Mara percebe por que razão o lúdico é um termo difícil para os artistas, contudo não considera que seja necessariamente mau, principalmente do ponto de vista do museu, que está sempre atento à quantidade de espectadores que o visita. Por seu lado, Manuela Naveau refuta a crítica, que considera estar muito estabelecida, que a *Media Art* não se interessa por questões sociopolíticas e que é pouco mais do que uma forma de entretenimento. Naveau admite que, no início, havia muita experimentação e os projetos eram, de um ponto de vista histórico, despreocupados com o conteúdo nem com questões sociopolíticas, evidenciando o seu lado lúdico. Mas as coisas mudaram bastante, e a boa arte, declara Naveau, seja de que género for, transmite significados e é isso que atrai os espectadores, nada mais. Para além disso, é importante realçar o papel dos artistas de *Media Art* na desconstrução das obras de arte enquanto objeto se compra e coleciona. A abertura da obra, e respetiva renúncia ao elitismo do ‘cubo branco’, levou as obras até ao espaço público e às audiências gerais. E isso foi, segundo Naveau, importantíssimo. Este tema da abertura da obra é algo que fascina Mariano Sardón, devido às experiências particulares de cada um dos espectadores que o artista não controla. Isto leva-nos não só à questão da imprevisibilidade mas também à questão do desejo da expressão da individualidade, que Sardón considera uma atitude muito pós-moderna.

Face à questão do excesso de visualidades e por que razão o ser-humano produz tantas imagens, Andreas Beutin deu-nos três razões. Primeiramente, porque sabemos que o cérebro do ser humano tem uma capacidade limitada de manter imagens na mente e que há um medo inconsciente de perder memórias. Depois, acrescenta Beutin, também há a necessidade de se provar que esteve lá, o que leva a que se aceda à experiência sempre com a mediação de um aparelho. Em terceiro lugar, Beitin aponta um outro fator importante: a satisfação no uso das tecnologias de comunicação mais recentes. As pessoas ainda estão fascinadas pelas potencialidades das novas tecnologias e por isso há uma obsessão, mas também uma grande agradabilidade, em as usar. Em concordância, Bernard Serexhe afirma que a passagem do analógico para o digital fez com que a sociedade se viciasse em tecnologia e se tornasse dependente da cultura digital. Por seu turno, Wolfgang Tillmans responde que produzimos imagens porque reagimos a coisas e situações que gostamos com o desejo de as preservar e de as comunicar. Afirma Tillmans que tirar uma fotografia nasce de um sentido de afeição e, ao fotografar, estamos a criar mais daquilo que fotografamos.

Para além disso, tecnicamente, é hoje mais fácil do que nunca fotografar, para além de ser verdadeiramente satisfatório, o que justifica a sua sobre-produção. Já Martina Mara afirma que corrente saturação de estímulos visuais trouxe também a valorização das coisas poéticas. Mara acredita que a fotografia poderá ter esse papel de pequenas ilhas de calma, como lhe chama, para ajudar a sujeito de se concentrar a se balancear. Andreas Beitin também acredita que a contemplação de arte fotográfica pode vir a ter um papel importante de escape ao frenesim das visualidades interativas que irão, prevê, de forma ainda mais flagrante que hoje, estar presente em virtualmente todas as experiências quotidianas do ser-humano. Sobre este tema, Bernard Serexhe afirma que, no que toca à fotografia tradicional, as audiências continuam a querer contemplar imagens interessantes, que considera ser, de certa forma, o estado de arte da sociedade. Afirma Serexhe que a fotografia tem a capacidade de refletir sobre o que chamamos de realidade e por isso haverá sempre, como houve no passado, um interesse pela fotografia, apesar de se confinar à estaticidade e tudo o resto parecer evoluir para a interatividade. Em concordância, Wolfgang Tillmans defende que as pessoas continuam a gostar daquilo que a imagem estática faz. Explica Tillmans que a imagem-movimento controla o nosso tempo, exerce um poder sobre nós, e a imagem estática transfere esse controle para a audiência. Beitin afirma também que cabe ao museu saber transmitir a grande força da imagem estática, que é, no seu entender, a capacidade de concentrar, numa imagem só, todo o significado da obra.

Por seu lado, Manuela Naveau não compreende por que razão se coloca em causa a capacidade da imagem fotográfica atrair audiências pois ainda há muitas outras formas de arte que obrigam o espectador a sentar-se e a contemplar, como a pintura, a escultura, mas também a música e o teatro, por exemplo. Ainda assim, Naveau reconhece que cada vez mais as audiências estão habituadas a serem entretidas e que estão menos disponíveis para se relacionarem com imagens que não estão em movimento, o que é um problema. Mariano Sardón defende que a importância da imagem estática é precisamente de operar num sentido diferente da interatividade. Para Sardón, o sujeito precisa de variedade pois afinal vive-se num mundo parco, apesar da ilusão de que não. Para além disso, Sardón termina a entrevista afirmando que o ser-humano não se desenvolveu na direção de descartar o velho em prol do novo. As coisas têm complexidade e vários tempos, por isso a fotografia ainda é, e continuará a ser, importante num mundo dominado por tecnologias mais recentes.

Capítulo 2. OBRA

A série fotográfica produzida no âmbito desta investigação, retrata momentos, espontâneos e não-encenados, de interação entre espectadores e obras de arte interativa.

Fotografámos espectadores de oito obras seleccionadas previamente, quatro patentes no ZKM (*Zentrum für Kunst und Medientechnologie*) em Karlsruhe, Alemanha, e quatro na ARS electrónica, em Linz, Áustria.

No ZKM fotografámos a receção das obras:

- *Bar Code Hotel*, de Perry Hoberman, 1994.
- *Bubbles*, de Wolfgang Münch e Kiyoshi Furukawa, 2000.
- *Small Fish*, de Kiyoshi Furukawa, Masaki Fujihata e Wolfgang Münch, 1999.
- *The Legible City*, de Jeffrey Shaw, 1988-1991.

Na ARS Electronica fotografámos a receção das obras:

- *The Blind Robot*, de Louis-Philippe Demers, 2013.
- *Angles Mirror*, de Daniel Rozin, 2013.
- *Air Drawing*, ARS Electronica Futurelab, 2009
- *Touchadle*, ARS Electronica Futurelab, 2010

A estrutura aberta de cada uma das obras seleccionadas permite, apesar de condicionada pela narrativa e pelos próprios dispositivos tecnológicos, uma vasta amplitude comportamental na sua receção a partir da atividade participativa do espectador. Na comunicação com a obra, o corpo-espectador tem um potencial para mover, pensar e sentir que, na terminologia anglo-saxónica, se denomina de *embodiment* (corpo-em-relação). O *embodiment* implicado na interação do espectador com a obra produz um deslocamento do foco de atenção, que passa do objeto artístico em si para a própria situação relacional que se cria, uma vez que o espectador passa a ser uma imagem dentro da obra, produzindo, por essa via, a sua diferença (Plaza, 2003). O reconhecimento da importância do corpo do espectador na significação das obras interativas deve ser realçado, como afirma Nathaniel Stern (2013):

“Temos que evitar concentrar-nos apenas nos signos e imagens que surgem no ecrã ou na interface, evitar de privilegiar a tecnologia e aquilo que

ela oferece. Temos que nos envolver com a qualidade e estilos de movimentos ensaiados com a arte interativa.”⁷² (p. 15-16).

Stern afirma que não se deve somente prestar atenção ao que a arte interativa é enquanto objeto tecnológico gerador de signos, mas também ao que a arte interativa faz ao espectador enquanto molda o potencial do seu corpo para o *embodiment*. Esta abordagem, a que Stern chama de ‘corpo implícito’, permite uma forma mais completa de analisar a obra de arte interativa e apreender a verdadeira amplitude do seu potencial. Ao integrar o corpo-espectador na significação da obra, Stern transcende a análise tradicional à arte interativa, uma vez que se extrapola para domínios de ‘inter-atividade’ e ‘relacionalidade’⁷³. Ambos se focam no potencial de *embodiment* que emerge no encontro entre o espectador e a obra e salientam a potencialidade de mover-pensar-sentir por parte do recetor, enquanto experiencia arte interativa.

Desta forma, a série fotográfica apresentada no âmbito desta tese capta, a partir das oito obras previamente selecionadas, situações de *embodiment*. Procurou-se registar momentos relacionais produzidos no âmbito da receção das obras selecionadas, que careciam de uma ação (*input*) por parte do espectador para existirem na sua plenitude. Isto colocou o espectador no duplo papel de rececionar a obra e de a formalizar enquanto partícipe. Esse papel ambivalente do espectador de arte interativa vem evidenciar a divergência em relação à receção de arte fotográfica, em que a primeira privilegia a tutilidade (ação) e a segunda a visualidade (contemplação).

2.1 Memória técnico-poética

A série fotográfica apresentada convoca, para o mesmo espaço e tempo, dois espectadores distintos: o de arte interativa (que é o espectador que está *na* fotografia) e o de arte fotográfica (que é o espectador que está *diante* da fotografia). Como tal, o espectador da obra fotográfica assume-se aqui como um duplo espectador, no sentido em que se trata de um espectador a observar outro espectador. É nessa dinâmica que

⁷² Tradução do autor. Na fonte: “We must get away from concentrating only on the signs and images on the screen or the interface, away from privileging the technology and what it affords. We must engage with the quality and styles of movement that are rehearsed with interactive art.”

⁷³ *Inter-activity e relationality*, na terminologia usada por Stern.

emerge a importância da figura do meta-espectador, que é quem receciona a obra fotográfica para observar o outro espectador (fotografado) a se relacionar com outra obra artística (de natureza interativa). A defrontação entre o corpo do meta-espectador e o corpo do espectador que está na imagem contemplada põe em evidência a discrepância entre os dois modos de ser espectador e facilita o processo de auto-reflexão, no qual o meta-espectador acaba por se debruçar sobre a sua própria forma de se relacionar com a obra fotográfica, de uma forma convencional e novecentista.

Contudo, na particularidade desta obra, assistimos aqui a um reverso de papéis, pois o corpo imóvel é o do espectador de arte interativa (pois está refém da natureza estática do *medium* fotográfico) e o livre é o de arte fotográfica, favorecido com o *empowerment* do movimento e da livre circulação pelo espaço museológico.

Para garantir um registo documental e não-intrusivo dos momentos de interação, optámos por fotografar com luz naturalmente presente no espaço onde a obra estava inserida. A intenção desta abordagem foi não desvirtuar o ambiente natural da obra e não intimidar ou inibir o espectador na sua interação.

Em alguns casos, a luz ténue do ambiente natural da obra não nos permitia um registo fotográfico adequado e a seleção final das obras a fotografar teve em consideração a exequibilidade do registo fotográfico. Prevendo ambientes difíceis de fotografar, e numa tentativa de minimizar limitações técnicas, foi escolhido um equipamento fotográfico que conseguisse satisfatoriamente lidar com luzes baixas. No nosso caso, as fotografias foram realizadas com uma câmara digital *reflex full-frame*, com uma lente *prime* de distância focal 50mm e de abertura de diafragma máxima de f:1.8. A ficha técnica de cada fotografia que faz parte da seleção final está disponível no subcapítulo seguinte, onde podemos confirmar a necessidade de utilização de ISO altos e aberturas máximas, de forma a otimizar as condições lumínicas existentes.

De acordo com os objetivos traçados, abordávamos o primeiro espectador que demonstrava interesse naquela obra em particular. A razão-de-ser de fotografar apenas o primeiro espectador que manifestasse interesse na obra interativa foi de nos cingir à estratégia de tentar não escolher o espectador a fotografar nem fotografar vários para escolher um, o que, em ambos os casos, implicava um *casting* que não pretendíamos de todo. Se enveredássemos por essa via, estaria e tomar decisões, ainda que inconscientes, que eram irrelevantes para o conceito da obra e sucesso da investigação, por exemplo na base da indumentária do espectador (se a roupa distrai

do assunto ou se complementa bem o fundo) ou na base do grupo etário (para garantir uma certa diversidade ou homogeneidade de idades) ou na base da performance de cada espectador (para escolher a performance mais confiante ou extrovertida). Assim, o nosso método empresta um certo sentido de casualidade sobre quem fotografamos, o que vai ao encontro dos nossos objetivos de sermos tradutores fiéis de interações reais entre o espectador e a obra de arte interativa. De notar que algumas pessoas, apesar de acederem ao nosso pedido de as fotografarmos, ficaram um pouco constrangidas com o facto de estarem a ser fotografadas. No entanto esse constrangimento passava com o evoluir da interação, à medida que o espectador se ia vinculando com a obra interativa e ficava inteiramente focado na sua ação. Geralmente essa evolução de estado, do constrangimento para a completa imersão na obra, foi um processo rápido e todas as imagens que elencam a série final retratam espectadores em pleno desfrute da obra, imersos na sua experiência de interação.

2.2 Ficha técnica

Todas as fotografias foram impressas a jacto de tinta em papel fotográfico (*Hahnemühle Photo Rag* 188 gms/m²), com as dimensões de 100x80 cm.

O que aqui se apresenta de seguida é uma reprodução da obra fotográfica original para efeitos de divulgação da ficha técnica de cada imagem.⁷⁴

⁷⁴ A obra original será mostrada sob a forma de exposição, coincidindo com a defesa de tese.



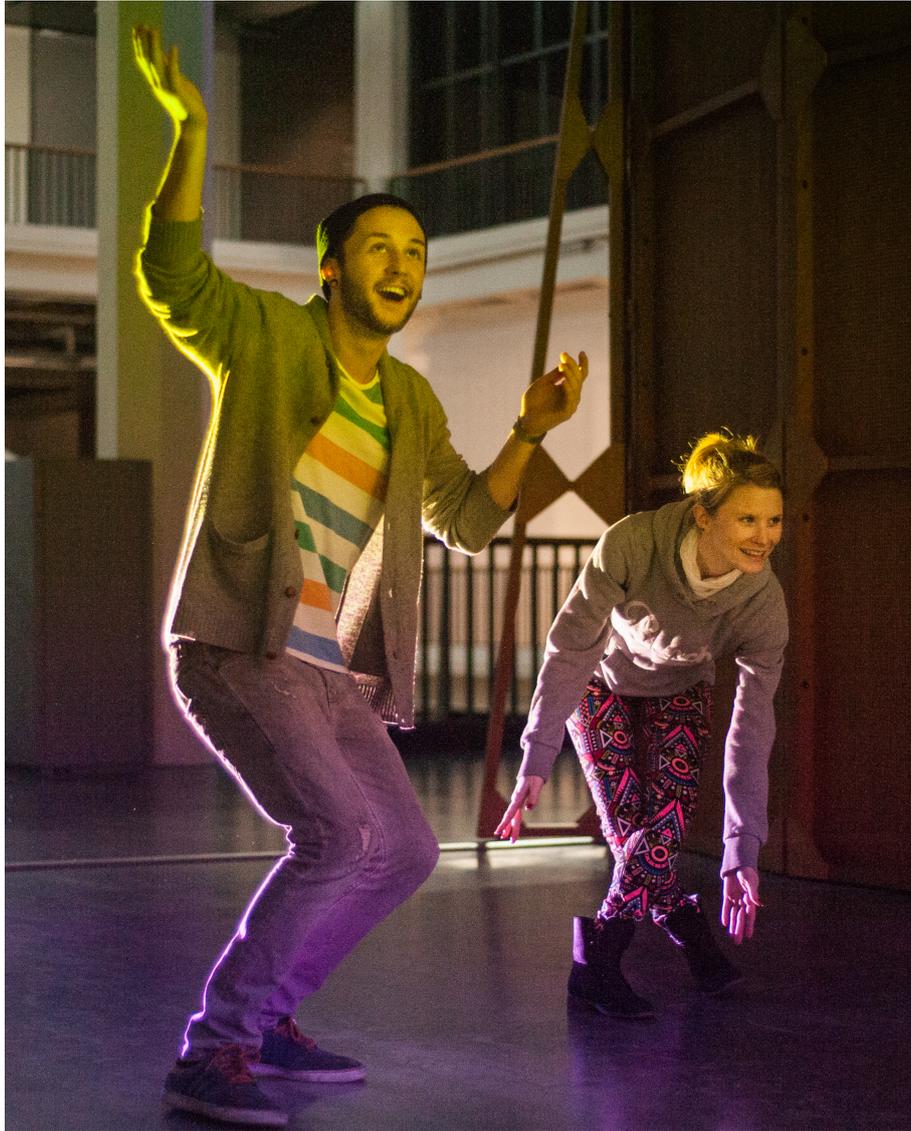
Recepção: Air Drawing.

1/125 sec; f:1.8 ; 800 ISO



Recepção: Touchadle.

1/100 sec; f:2.2 ; 2500 ISO



Recepção: Bubbles.

1/640 sec; f:1.8 ; 4000 ISO



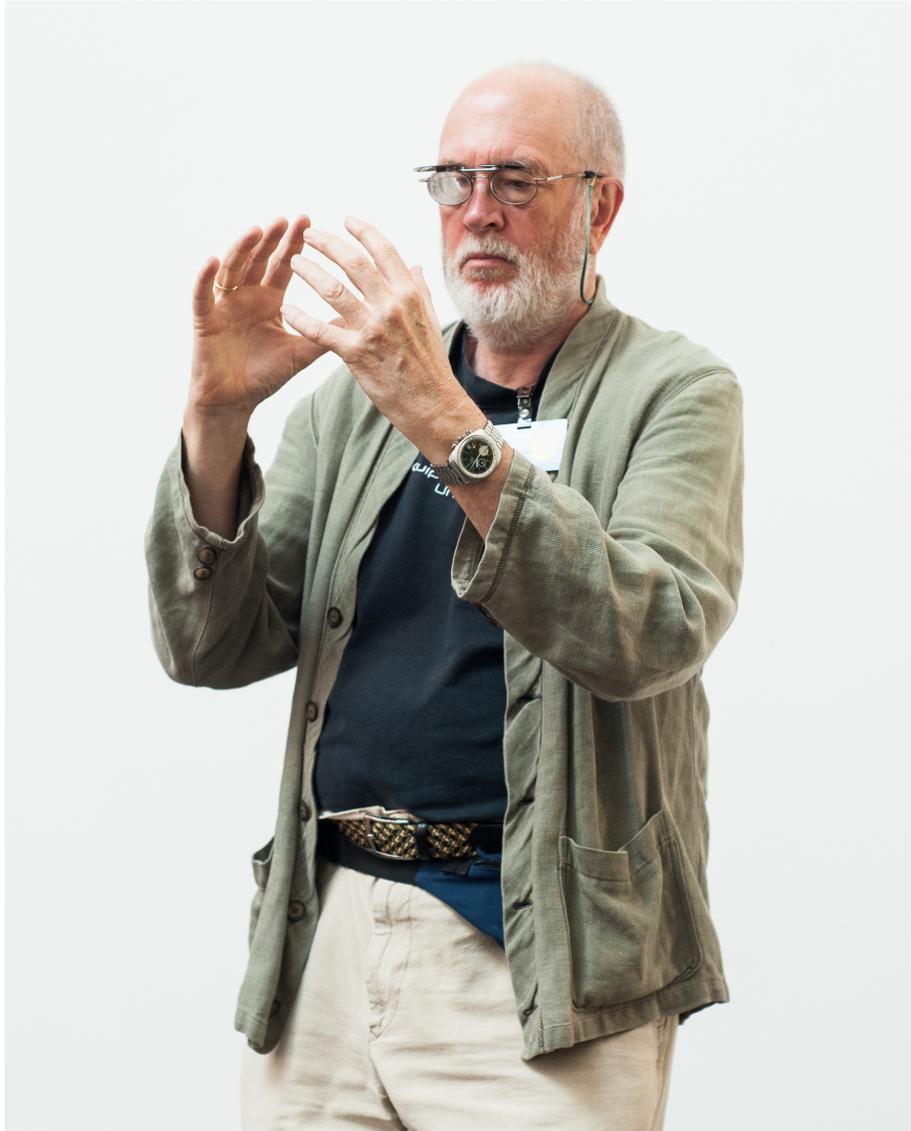
Recepção: *Bar Code Hotel.*

1/25 sec; f:1.8 ; 3200 ISO



Recepção: The Blind Robot.

1/60 sec; f:1.8 ; 3200 ISO



Recepção: Angles Mirror
1/125 sec; f:4.0 ; 800 ISO



Recepção: Small Fish.

1/30 sec; f:1.8 ; 3200 ISO



Recepção: The Legible City.

1/40 sec; f:1.8; 6400 ISO

Capítulo 3. CONCLUSÕES

A tecnologia sempre foi evoluindo ao longo dos tempos e foi-nos apresentando novas ferramentas para experienciar o mundo, tornando as anteriores obsoletas. Contudo, vivemos hoje numa época sem precedentes, pois em nenhum outro período da nossa história a tecnologia evoluiu tão exponencialmente e criou tanto impacto no nosso quotidiano como agora. Aparelhos que há poucos anos eram inacessíveis ao cidadão comum, estão hoje incorporados no dia-a-dia de cada vez mais indivíduos na sua relação com o mundo. É a partir do início da viragem do século XXI que esses avanços tecnológicos mais se fizeram notar, não só pela penetração generalizada no tecido social, mas sobretudo pela sua democratização. Sem dúvida que o aparelho que mais contribuiu para esta viragem de paradigma foi o computador. O seu advento impactou, de sobremaneira e transversalmente, a vivência quotidiana do sujeito (no trabalhar, no comunicar e no jogar) mas também, e atendo-nos no foco desta tese, na relação entre arte e espectador.

A influência da máquina-computador no mundo das artes visuais provocou, desde o primeiro momento, a obliteração dos modelos tradicionalmente estabelecidos⁷⁵. A interatividade apareceu como nova-condição para a receção da obra de arte, fruto de um desejo coletivo em flexibilizar os limites impostos pela obra de arte tradicional. Nesse encalce, o admirável esforço dos primeiros artistas que incluíram o computador nos seus processos, ainda quando este não estava difundido na sociedade, proporcionou ao espectador a rara oportunidade de se relacionar com tecnologia que até então estava fora do seu alcance. Este facto, por si só, funcionava como um inquestionável fator motivacional para o relacionamento com a obra, o que fez com que a tecnologia se tornasse protagonista da obra, ofuscando (e até, em muitos casos, substituindo) a sua significação conceptual, uma vez que a inclusão do computador no processo de criação da obra fez com que a sua receção se centrasse sobre a interface enquanto dispositivo de comunicação.

⁷⁵ Que se estabeleceram definitivamente na década de 1960, com a proliferação de movimentos artísticos (como o *Fluxus* e o *Happening*, por exemplo).

No entanto, a dependência do computador na execução e recepção da obra faz com que tanto o artista como o espectador fiquem submetidos às suas possibilidades predeterminadas, o que veio tornar evidente a ligação entre imagem e máquina. Enquanto que o espectador continua a ser um elemento exterior ao sistema operativo da obra, a interface está diretamente relacionada com o sujeito, pois apresenta-se como um meio de comando onde se efetiva a simbolização de um outro universo definido por uma ação. É o *input* do espectador que gera a narrativa da obra, e esta é continuamente transformada e dirigida pelo espectador, na sua comunicação com o sistema (via interface). Deste modo, instala-se uma dinâmica de ação-reação, pois o sistema da obra toma o espectador como sua referência e fica totalmente dependente do seu *input*. Assim, o espectador tem o poder sobre a obra de arte interativa, pois pode criar um vasto conjunto de narrativas baseadas na especificidade de cada interação. Neste processo, o espectador acaba por questionar e avaliar o sistema operacional da obra e a sua capacidade de comunicação mediante o resultado obtido a partir do seu *input*. Ou seja, as cogitações referenciais do espectador não incidem tanto sobre a significação conceptual da obra mas mais sobre questões de usabilidade e operabilidade técnica. Tudo isto faz deslocar o centro de interesse da obra do mundo externo, o espaço que se presta à representação, para os mecanismos funcionais do sistema. Esta situação gera um equívoco generalizado; aquele em que se julga a qualidade da obra pela sua técnica, estabelecendo-se uma relação de implicação entre uma boa imagem e uma imagem tecnicamente potente (a nível de velocidade de processamento e resolução linear, por exemplo). Ou seja, a obra tende a não ser julgada pelo que mostra (o conteúdo), mas pelos seus processos (a forma). Isto é, o valor não está tanto na mensagem, mas no *medium*. A recorrência deste equívoco fez com alguns autores, mais explicitamente o teórico francês Marc le Bot (1986), alertassem para o facto que as obras interativas, de tão embrenhadas na tecnologia, estão expostas a uma catástrofe de sentido. De facto, em muitos casos, a intenção artística não é transmitida de forma inequívoca e essa indeterminação conceptual tem sido uma peculiaridade constante na generalidade das obras interativas. Esta análise evidencia um problema epistemológico para a arte interativa – o de tanto o autor como o recetor se centrarem de tal forma nos mecanismos operacionais, que se corre o risco de uma desvinculação do significado obra, ou seja, de se confundir realização artística por capacidade técnica.

Contudo, a recente possibilidade de portabilidade fez com que se tenha verificado uma proliferação de aparelhos extraordinariamente complexos e avançados, sobretudo *laptops*, *tablets* e *smartphones*, o que tornou a vanguarda da tecnologia ubíqua. A complexidade desses aparelhos está oculta nos meandros do seu sistema e a interação é feita através de uma interface que se tornou cada vez mais intuitiva e imediata. De fato, a tecnologia vive, hoje, no paradoxo de produzir equipamentos cada vez mais complexos ao nível técnico, mas com manuseamentos mais simples e rápidos para os seus utilizadores. Ou seja a usabilidade dos dispositivos tecnológicos assenta em dois pilares: na facilidade e na rapidez, o que cria a expectativa de gratificação instantânea nos usuários. Aliás, a substituição da noção de tempo pela noção de velocidade é o fator determinante no acesso à informação digital. Como Paulo Bernardino Bastos (2010) salienta, o tempo que advém das novas tecnologias é marcado, inequivocamente, pelo presente, e a usabilidade baseia-se agora em conveniência, onde a instantaneidade pauta a vida do sujeito influenciado pela proliferação de novos meios digitais. Isto veio implantar uma nova forma de conceção espaço-temporal que cria expectativas de imediatez na usabilidade desses aparelhos, que passa agora a ser fundada numa interação instantânea e não-linear. Delimitando este assunto para a receção de arte interativa, o curador Andreas Beutin diz-nos o seguinte:

“A facilidade da interação com a obra é parte importante do seu sucesso, pois tem que ver com acessibilidade. É um fato que hoje em dia as pessoas não leem manuais de utilização dos aparelhos que compram. Estes têm que ser de uso intuitivo e funcionar sem complicações. É também essa a mentalidade do espectador atual: a audiência não quer aprender sobre como interagir com a obra, ela quer chegar e comunicar imediatamente com a obra. Se isso não acontecer num primeiro contato, por regra, há desinteresse na obra e passam à seguinte.” (Comunicação pessoal, 25 de Março, 2013. Anexo I, p. III)

Além disso, como referido no 2º capítulo, o relacionamento diário do sujeito com tecnologia tem sido pautado por uma usabilidade fortemente marcada pelo cariz lúdico e por uma sobre-dominância do ego, o que vem ajudar a perceber a relação obsessiva e patológica que o sujeito cria com os seus *gadgets*.

Tudo isto fez com que se verifique, na contemporaneidade, uma predisposição cultural que tem pautado o relacionamento entre espectador e arte interativa, uma vez que os impulsos narcísicos, a fascinação pela vertente lúdica da tecnologia e o crescente interesse por ambientes imersivos geram certas expectativas no espectador –

expectativas legítimas de uma experiência fruída, aprazível e customizada, pois é assim a sua relação quotidiana com tecnologia.

Emergido das transformações ocorridas nas práticas artísticas e socioculturais, o novo-espectador está, mais do que nunca, consciente do seu poder ativo e valoriza a possibilidade de participação e interpretação da obra de maneira autónoma, isto é, de oferecer o seu *input* de modo a influir diretamente na dramatologia da obra. Assim, conclui-se que o universo das redes sociais, que agora domina vários aspetos da contemporaneidade, valoriza a cultura de auto-adoração⁷⁶ e que a gramática da obra interativa, ao promover a exteriorização da individualidade do espectador, constitui-se como um forte fator motivacional e parte relevante no processo de significação artística. Como a especificidade de cada interação traduz-se numa obra única, o que vem corresponder às expectativas socioculturais do sujeito, o espectador sente que deixa a sua impressão *individual* na obra – a obra é customizada por si e torna-se, verdadeiramente, ligada a si.

Nesse espaço relacional que se cria, continua a existir um papel destinado ao artista (que faz ou propõe) e um papel destinado ao espectador (que desfruta), mas as fronteiras tornaram-se permeáveis: o artista deixou de controlar totalmente a formalização da obra, delegando ao recetor uma parte da responsabilidade de autoria. A arte deve, pois, preservar o propósito de criar novas sociabilidades e espaços relacionais, incentivando o espectador a assumir o esforço requerido à atitude de ação e compromisso necessários à efetivação da obra. Aqui reside a nova motivação de relacionamento com a obra de arte – deixou de ser pela tecnologia empregue e passou a ser pela expectativa de envolvimento (*engagement*) no processo artístico, isto é, pela legitimidade da participação que caracteriza o sujeito contemporâneo. Veja-se a posição da curadora Manuela Naveau sobre este assunto:

“Por um lado há um desejo de participar e um desejo de fazer parte, por outro, quando lhes é oferecida [aos espectadores] essa possibilidade, há uma grande retração. O que as pessoas querem é ter a possibilidade de participar, mas depois, muitas vezes, escolhem não participar. No fundo gostam da ideia de que outros podem participar.” (Comunicação pessoal, 21 de março 2013. Anexo III, p. II)

⁷⁶ *Selfie* e *FOMO*, por exemplo, são termos que surgiram no nosso léxico recentemente (o dicionário Oxford adicionou-as em 2013) e são o paradigma da cultura egocêntrica que caracteriza o universo das redes sociais.

De facto, o computador, enquanto dispositivo de controle, oferece ao seu usuário um *empowerment* que deixou de ser prescindível e, nesse seguimento, o espectador almeja adquirir o controlo sobre a obra de arte, sendo a operabilidade da interface o processo que efetua essa intenção. Ora, a ação da interatividade entre o espectador e a obra é uma experiência necessariamente dominada pelo aspeto físico, no sentido em que implica um agir performativo ao espectador. Por essa razão, a imagem torna-se um território de navegabilidade e de experimentações e, nesse processo, o foco de atenção desloca-se do objeto em si para a situação relacional que se cria, causada pela abertura comportamental que a arquitetura não-linear da obra oferece. Assim, o espectador, pela ação física do corpo, entra em tempo real no espaço imagético, convertendo o local que tradicionalmente era de contemplação em espaço de imersão. Isto direciona-nos até uma questão pertinente para a resolução da tese – perceber se os modos de ação e receção são conciliáveis. A questão é pertinente porque o espectador é colocado na posição ambivalente de perceber a obra e de agir sobre ela, ou seja, é produtor e, simultaneamente, também espectador da obra. Qualquer tentativa de resposta satisfatória a esta questão encaminha-mos até aos princípios da endofísica, desenvolvidos pelo cientista alemão Otto Rössler⁷⁷. A implicação é oportuna uma vez que a endofísica parte do reconhecimento do mesmo paradoxo – que o sujeito é, simultaneamente, parte integrante do universo e também seu observador. Rössler afirmava que, sendo parte integrante do mundo, o sujeito não o pode aceder imparcial e objetivamente como observador externo e dessa forma retirar toda a subjetividade inerente a uma observação a partir do seu interior (Giannetti, 2006). Ou seja, a ambição de aceder a uma visão completa do mundo passaria necessariamente pela impossibilidade de nos colocar fora dele.⁷⁸ A extrapolação da endofísica para a dinâmica da arte interativa é evidente – o espectador é partícipe da obra e com ela desenvolve uma relação de interdependência. Como tal, o modo de receção da obra pelo espectador é regulada por dois fatores: por um lado, pelo seu ponto de observação interno, dada a sua integração na obra; por outro, por estar em modo atuante, o que interfere com a cognição da obra se considerarmos que os modos de ação e contemplação não são conciliáveis. Por este prisma, considera-se

⁷⁷ O relacionamento das especificidades da arte interativa com a teoria da endofísica foi primeiramente traçada por Peter Weibel no texto *Virtuelle Realität: der endo-zugang zur Elektronik* (1993).

⁷⁸ Rössler propõe a utilização do computador para criar endossistemas (sistemas internos) virtuais e assim aceder externamente a esse mundo simulado.

que o espectador em ação não tem acesso à obra na sua dimensão total, uma vez que se encontra ‘dentro’ dela. Porque a obra interativa inclui o espectador que a formaliza, o acesso aos dois elementos (o objeto artístico e o sujeito) que compõem a obra é alcançado somente enquanto observador externo do momento de interação, isto é, na condição de meta-espectador. É, pois, nessa segunda dimensão de observação, enquanto espectador do espectador em ação, que se acede ao *corpus* global da obra interativa.

A obra produzida no âmbito desta tese enfatiza a importância da figura do meta-espectador uma vez que a sua recepção implica ser espectador de um outro espectador. Isto verifica-se porque a série fotográfica convoca, para o mesmo espaço e tempo, dois tipos de espectadores que geralmente não cruzam o mesmo espaço museológico – o espectador de arte interativa (o que está representado *nas* imagens produzidas) e o espectador de arte fotográfica (o que está *diante* das imagens produzidas). É a partir da promoção desse confronto que se pretende pôr em evidência a discrepância entre os dois modos de recepção: o da imagem fotográfica, com uma recepção ligada à observação meramente visual do objeto artístico, onde a interatividade, a existir, é implícita e intelectual, e o da arte interativa, onde a participação é explícita e inequívoca. Nesse viés, a confrontação promovida pela obra aqui apresentada pretende potenciar um processo retroativo de reflexão sobre a recepção da arte fotográfica contemporânea. Essa reflexão é facilitada pela já referida condição de meta-espectador, cujo ciclo se completa, no entanto, apenas quando as nossas fotografias são elas próprias percebidas pelo espectador fotográfico num contexto expositivo tradicional.

No auge das tecnologias digitais, e perante o que foi discutido nesta tese, é válido concluir que o modo de recepção tradicional e novecentista inerente à arte fotográfica tradicional coloca uma certa resistência às novas audiências, principalmente os chamados *digital born*, ou nativos digitais⁷⁹, que têm vindo a demonstrar um progressivo afastamento da fisicalidade do mundo e dificuldades em

⁷⁹ Também denominados de *geração Z*, é a geração que nasceu a partir do final da década 1990, quando a Internet se começou a difundir pelo mundo Ocidental, e que cresceram em plena profusão de aparelhos digitais. Como tal, o que especifica esta geração é a sua desenvoltura com a tecnologia digital e dinâmicas interativas, que usam desde tenra idade.

se relacionar prazenteiramente com obras estáticas, que exigem uma receção baseada na observação. Sobre este assunto, Beitin afirmou:

“É uma mudança de paradigma, pois antes a interatividade estava apenas na nossa cabeça – ao olhar para uma imagem, e dependendo do conhecimento de cada um, reconstruímos a história por de trás da imagem. É bem mais fácil usar uma obra realmente interativa, pois basta carregar num botão, ou algo do género, para entrar num diálogo imediato com a obra ao invés de estar perante uma obra com a qual esse diálogo só seja possível intelectualmente.” (Comunicação pessoal, 25 de Março 2013. Anexo II, p. I)

A pré-disposição cultural para o toque interativo e para o desejo de envolvimento no processo criativo resulta que o consumo de arte estática fique relacionado com o desejo de esquivação ao frenesim dos estímulos visuais que assolam o quotidiano do sujeito. A nossa fotografia surge, neste contexto, como uma ideia de resistência e de contramovimento, uma imagem técnica vinculada com a estabilidade do estático, do permanente, depurada de artificios, devolvendo o espectador para o papel tradicional de contemplação silenciosa e para a distância solene da obra de arte, cujo paradigma foi quebrado, definitivamente, pelo advento da arte interativa. Como a arte não é evolutiva, no sentido em que as formas de arte mais recentes não substituem necessariamente as anteriores, a tese produz, de uma forma assumidamente anacrónica, uma obra fotográfica a partir de obras interativas. Apesar de cronologicamente a arte interativa surgir muito depois da fotografia, a nossa obra fotográfica surge depois da arte interativa e, nesse enlace, prova-se a possibilidade de discutir questões sobre arte interativa recorrendo a uma forma de arte estática, como é o caso da fotografia, reforçando a sua perenidade depois do mundo das novas tecnologias. A característica anacrónica da nossa tese segue a sugestão lançada por Arthur Danto (1998), quando afirma que a arte, com os vários movimentos de ruptura que surgiram na década de 1960, entrou num período pós-histórico, uma vez que a tradicional narrativa linear, em que um movimento substitui um outro, deixou de se verificar.⁸⁰ Afirma Danto:

“Eu realmente pretendia proclamar que um certo tipo de encerramento tinha ocorrido no desenvolvimento da história da arte, em que uma era de magnífica criatividade, que durou talvez seis séculos no Ocidente, havia chegado ao fim, e que qualquer arte que fosse feita daí adiante seria marcada

⁸⁰ Danto utiliza os exemplos dos *ready-mades* de Duchamp e as *Brillo Boxes* de Warhol para simbolizar o momento a que provocativamente chamou ‘o fim da arte’, no sentido em que essas obras vieram demonstrar que a arte deixou de ter uma direção discernível para onde progredir.

por aquilo a que eu estaria preparado para chamar de carácter pós-histórico.”⁸¹
(1998, p. 21)

Parece-nos assim evidente que a cronologia não é uma lógica que se aplique à produção artística contemporânea e que a fotografia tradicional, que se destina a ser apenas contemplada passivamente, pode ter um papel a desempenhar sobre o novo mundo da comunicação digital e interativa.

O objeto da investigação em arte que integra uma componente prática caracteriza-se por ser especialmente complexo, uma vez que lida com linguagens metafóricas e não é alicerçado apenas em conhecimento formal. Assim, concluímos esta dissertação com a convicção de que, quando a investigação percorre domínios como os desta tese, e quando a apresentação de resultados adquire a forma de objeto artístico, o conhecimento produzido não pode ser desambiguo e incontestável. O resultado fica sujeito à atividade interpretativa de cada espectador, o que o faz aproximar mais de uma poética e os significados transmitidos não pressupõem o requisito de aceitação universal. Não acreditamos ser função da obra artística oferecer conclusões explícitas e inequívocas, nem impor uma verdade ou uma visão do mundo ao seu espectador, mas sim oferecer matéria de pensamento sobre o seu campo de ação. Como refere Le Bot:

“A arte é contrária a toda a comunicação porque não visa nenhum poder, nenhuma apropriação ou uso. Faz-nos crer que todo o pensamento não é conhecimento. A arte não é saber. A arte mostra-nos que o pensamento é ambivalente. Ao mesmo tempo que ela quer saber – isto é, que quer possuir e fazer uso - ela deseja a desapropriação e o incomum. A outra relação de pensamento pode ser nomeada de forma positiva: o pensamento estabelece com o real uma relação de presença, de face a face, de fascínio. A arte estabelece uma relação passional com a realidade, e não uma relação de poder.”⁸² (1986, p. 42)

⁸¹ Tradução do autor. Na fonte: “I really meant to proclaim that a certain kind of closure had occurred in the historical development of art, that an era of astonishing creativity lasting perhaps six centuries in the West had come to an end, and that whatever art was to be made from then on would be marked by what I was prepared to call a post-historical character.”

⁸² Tradução do autor. Na fonte: “L’art est contraire a tout communication parce qu’il ne vise ni pouvoir, ni appropriation, ni usage. Il faut penser que le tout de la pensée n’est pas le savoir. L’art n’est pas le savoir. L’art fait penser que la pensée est ambivalente. En même tempe qu’elle désire savoir – c’est-à-dire posséder et faire usage – elle désire la dépossession et l’inusuel. Cette autre relation de pensée peut être nommée positivement : la pensée de l’art établit avec le réel une relation de présence, de face a face, de fascination. L’art établit une relation passionnelle avec le réel, non une relation de pouvoir.”

As imagens aqui expostas não são apenas uma tese mas também uma realidade, uma existência. São criadoras de lógica e demonstram, sobretudo pela sua presença, a influência que têm sobre o espectador. As fotografias apresentadas manifestam a transição do digital e interativo para um novo pós, em que a fotografia tradicionalmente mostrada e contemplada volta a ter lugar. Esta manobra artística, mais do que quaisquer palavras, é eloquente, diz o que diz acerca da cultura digital, da evolução da arte, da forma como a observamos e da linearidade da sua evolução.

À luz de novas técnicas museológicas e interativas, a fotografia *per se* pode ser considerada um dos *media* obsoletos suscetíveis de integrar os museus e arquivos que têm sido realizados no sentido de os reunir e preservar como algo em risco de extinção (*vide The dead media archive* de Bruce Sterling). No entanto as fotografias realizadas constituem um manifesto e uma evidência de que persiste, da nossa parte e da comunidade em geral, um grande interesse pela captação e exposição tradicional da fotografia artística, que mantém uma importante função crítica no seio do ecletismo artístico do século XXI. Por isso, este conjunto de fotografias, não virtuais mas físicas, constitui uma parte essencial desta tese sobre a *media* arte interativa.

Bibliografia

- Araújo, D. J. (2014). *Compreendendo imagens: percepção, análise e criação*. Brasília: Universidade de Brasília. Acedido em http://www.academia.edu/6279412/Compreendendo_imagens_percepção_análise_e_criação
- Aumont, J. (2009). *A imagem*. Lisboa: Texto & Grafia
- Baitello Jr, N. (1998). Comunicação, mídia e cultura. *São Paulo em Perspectiva*, 12(4). 11-16.
- Baitello Jr, N. (2000a). *O olho do furacão. A cultura da imagem e a crise da visibilidade*. CISC – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. Disponível em <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewdownload/7-baitello-junior-norval/9-o-olho-do-furacao-a-cultura-da-imagem-e-a-criese-da-visibilidade.html>
- Baitello Jr, N. (2000b). *As imagens que nos devoram. Antropofagia e iconofagia*. CISC – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. Disponível em <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/en/biblioteca/finish/7-baitello-junior-norval/5-as-imagens-que-nos-devoram-antropofagia-e-iconofagia.html>
- Baitello Jr, N. (2005a). *A era da iconofagia. Ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Hackers Editores.
- Baitello Jr, N. (2005b). As núpcias entre o nada e a máquina. Algumas notas sobre a era da imagem em lugar do corpo. Em G. B. Krause (Ed.), *Literatura e ceticismo* (pp. 25-41). São Paulo: Annablume.
- Baitello Jr, N. (2007). Podem as imagens devorar corpos? *Sala Preta*, 7, 77-82.

- Baitello Jr, N. (2008). Corpo e imagem: comunicação, ambientes, vínculos. In D. Rodrigues (Ed.), *Os valores e as atividades corporais*. São Paulo: summus. (pp. 95–112).
- Baitello Jr, N. (2010). *A serpente, a maçã e o holograma: esboços para uma teoria da mídia*. São Paulo: Paulus.
- Barker, E. (2016, Junho 7). This is the best way to overcome fear of missing out. Acedido em <http://time.com/4358140/overcome-fomo/>
- Barthes, R. (1977). The death of the autor. *Image-music-text* (pp. 142-148). Londres: Fontana Press
- Barthes, R. (2007). *A câmara clara*. Lisboa: Edições 70.
- Bastos, P. B. (2006). *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX: a imagem, a tecnologia e a arte*. (Dissertação de doutoramento). Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal. Acedido em <http://ria.ua.pt/handle/10773/4762>
- Bastos, P. B. (2010). Arte e tecnologia: intersecções. *Revista ARS*, 8(16), 39-63.
- Basualdo, C. (2007). The unstable institution. Em P. Marincola (Ed.), *What makes a great exhibition?* (pp. 52-61). Chicago: University of Chicago Press.
- Bate, D. (2013). The digital condition of photography: cameras, computers and display. Em M. Lister (Ed.), *The photographic image in digital culture* (pp. 77-94). Londres & Nova Iorque: Routledge.
- Baudrillard, J. (1990). *A transparência do mal: ensaios sobre os fenómenos extremos*. São Paulo: Papirus.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Baudrillard, J (2001). *A ilusão vital*. Rio de Janeiro: Editora Record.
- Baudrillard, J. (2008). *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70
- Baudrillard, J. (2009). The precession of simulacra. Em J. Storey (Ed.), *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader* (pp. 409-415). Harlow: Pearson
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Belting, H. (2005). Image, medium body: a new approach to iconology. *Critical Inquiry*, 31, 302-319.
- Belting, H. (2011). *A verdadeira imagem*. Porto: Dafne.
- Belting, H. (2014). *Antropologia da imagem*. Lisboa: KKYM.
- Benjamin, W. (2006). O autor como produtor. Em J. Barrento (Ed.), *A modernidade* (pp. 271-293). Lisboa: Assírio & Alvim.

- Benjamin, W. (2007). A Obra de arte na época da sua possibilidade de reprodução técnica. Em J. Barrento (Ed.), *A modernidade* (pp. 207-241). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Benson, R., & Friedlander, L. (2002). *Lee Friedlander. At work*. Nova Iorque: D.A.P
- Berger, J. (1980). *Modos de ver*. Lisboa: Edições 70.
- Best, S., & Kellner, D. (1999). Debord, cybersituations and the interactive spectacle. *SubStance*, 28(3), 129-156.
- Bishop, C. (2005). Heightened perception. *Instalation Art* (48-81). Londres: TATE Publishing.
- Boissier, J. (2009). A imagem-relação. Em K. Maciel (Ed.). *Transcinemas* (pp. 116-142). Rio de Janeiro: Contracapa.
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: perspectives on artistic research and academia*. Leiden: University Press.
- Bourriaud, N. (2006). Relational aesthetics. Em C. Bishop (Ed.), *Participation. Documents of contemporary art* (pp. 160-171). Londres & Cambridge, MA: Whitechapel Gallery & MIT Press.
- Campelo, C. R. (2012). O corpo como metáfora. *Revista Ghrebh*, 18. Acedido em <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/en/ghrebh-18-kamperianas.html>
- Carr, N. (2010a). The jugler's brain. *The Phi Delta Kappan*, 92(4), 8-14.
- Carr, N. (2010b). *The shallows: what internet is doing to our brains*. Nova Iorque & Londres: W. W. Norton & Company.
- Carlos, A. (2007). *Realidade à vista: caracterização da arte fotográfica perceptiva*. (Dissertação de Doutoramento). Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal.
- Castels, M. (2004). Informationalism, networks, and the network society: a theoretical blueprint. Em M. Castels (Ed.), *The network society: a cross-cultural perspective* (pp. 7-51). Northampton: Edward Elgar.
- Chaffey, D. (2015, Junho 11). *Insights from KPCB US and global internet trends 2015 report*. Acedido em <http://www.smartinsights.com/internet-marketing-statistics/insights-from-kpcb-us-and-global-internet-trends-2015-report/>
- Charif, K. [K. Charif]. (2011, Maio 16). *Eternity* [Ficheiro Video]. Acedido em <https://vimeo.com/groups/1615/videos/23822595>
- Cristofaro, R. (2004). A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual de Edmond Couchot. *Porto Arte: Revista de Artes Visuais*, 13(21). 127-130.
- Contrera, M. S. (2002). *Mídia e pânico*. São Paulo: Annablume.

- Contrera, M. S. (2016). Imagens endógenas e imaginação simbólica. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, 23 (1). Acedido em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/21350/13701>
- Contrera, M. S. & Baitello Jr. N. (2010). A dissolução do outro na comunicação contemporânea. *MATRIZES*, 4(1), 101-111.
- Costello, B. (2007). A pleasure framework. *Leonardo*, 40(4), 370-371.
- Couchout, E. (1997). A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. Em D. Domingues (Ed.), *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias* (pp. 135-143). São Paulo: Fundação Editora da UNESP.
- Couchout, E. (2003). A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora UFRGS.
- Crary, J. (1990). Spectacle, attention, counter-memory. *October*, 50, 97-107.
- Crary, J. (1992). *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Crary, J. (2001). *Suspensions of perception: attention, spectacle and modern culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cruz, M. T. (2009). From participatory art forms to interactive culture: towards a critique of the aesthetic economy. *The International Journal of the Arts in Society*, 4, 1833-1866.
- Cuming, R., Friedlander, L., & Groover, J. (1988). *Three on technology: new photographs*. Cambridge, MA: MIT List Visual Arts Center.
- Danto, A. C. (1964). The artworld. *The Journal of Philosophy*. 61(19), 571-584.
- Danto, A. C. (1998). After the end of art. Contemporary art and the pale of history. *Three decades after the end of art* (pp. 21-39). Nova Jersey: Princeton University Press.
- Debord, G. (1999). *Internacional situacionista. Textos completos en castellano de la revista internationale situationniste (1958-1969). Vol. 1. La realización del arte*. Madrid: Literatura Gris
- Debord, G. (1997). *Sociedade de espetáculo*. Lisboa: Contraponto
- Debord, G. (2006). Towards a situationist international. Em C. Bishop (Ed.) *Participation: documents of contemporary art* (pp. 96-101). Londres & Cambridge, MA: Whitechapel Gallery & MIT Press.

- Debray, R. (1994). *Vida y muerte da la imagen - historia de la mirada en Occidente..*.
Barcelona: Paidós Ibérica.
- De Certeau (2011). *The practice of everyday life* (3ª edição). Berkeley & Los Angeles: University of California Press
- Didi-Huberman, G. (2008). *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: António Machado Libros.
- Dubois, P. (1996). *O ato fotográfico e outros ensaios*. Campinas: Papirus.
- Duttlinger, C. (2007). Between contemplation and distraction: configurations of attention in Walter Benjamin. *German Studies Review*, 30, 33-54.
- Eco, U. (1991). *Obra aberta* (8ª edição). São Paulo: Editora Perspectiva.
- Eco, U. (2006). The poetics of the open work. Em C. Bishop (Ed.), *Participation: documents of contemporary art* (pp. 20-40). Londres & Cambridge, MA: Whitechapel Gallery & MIT Press.
- Edmonds, E. (2010). The art of interaction. *Digital Creativity*, 21(4), 257-264.
- Fatorelli, A. (2010). Fotografia contemporânea – corpo, afecção e imagem. *Contemporanea, Revista de Comunicação e Cultura*, 8(1). Acedido em <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3702>
- Fatorelli, A. (2012). Imagem e afecção. *Galaxia*, 23, 48-58.
- Felici, X, M. (2009). *Cómo se lee una fotografía: interpretaciones de la mirada*. Madrid: Catedra.
- Flusser, V. (1985). *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec.
- Flusser, V. (1986). The photograph as post-industrial object: an essay on the ontological standing of photographs. *Leonardo, Volume 19* (4), 329-332.
- Flusser, V. (1994). *Los gestos: fenomenología y comunicación*. Barcelona: Herder
- Flusser, V. (2008). *Universo da imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablumme.
- Foucault, M. (2007). *Microfísica do poder* (23ª edição). Rio de Janeiro: Graal.
- Friday, J. (2001). Photography and the representation of vision. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 59(4), 351- 362.
- Fried, M. (2002). Art and objecthood. Em C. Harrison, & P. Wood (Eds.), *Art in theory 1900-2000, an anthology of changing ideas* (pp. 835-845). Oxford: Blackwell.

- Fried, M. (2008). Thomas Struth's Museum Photographs. *Why photography matters as art as never before* (pp. 115-142). New Haven & Londres: Yale University Press.
- Gardiner, M. (2000) *Critiques of Everyday Life*. Nova Iorque & Londres: Routledge.
- Giannetti, C. (1997). Fisiones y fusiones: arte, cultura y nuevos medios. *Letra Internacional*, 53, 31-64.
- Giannetti, C. (2001). Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego. *Anàlisi*, 27, 151-158.
- Giannetti, C. (2003). Los museos, las tecnologías y la virtualidad. *Sublime: arte + cultura contemporánea*, 9, 44-47.
- Giannetti, C. (2006). *Estética digital. Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: Editora C\ Arte.
- Giannetti, C. (2011). Operadores e socialização link: reflexões sobre sujeitos, telas, dispositivos e interfaces. *Revista ARS*, 9(18), 75-82.
- Gil, A. C. (2006). *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Editora Atlas
- Gips, T. (1990). Computers and art, issues of content. *Art Journal*, 49(3), 228-232.
- Gombrich, E. H. (1994). The visual image; its place in communication. *The image and the eye. Further studies in the psychology of pictorial representation* (137- 161). Londres: Phaidon.
- Gombrich, E. H. (2009). *A História da Arte* (16ª edição). Rio de Janeiro: LTC.
- Greenfield, P. (2009). Technology and informal education: what is taught, what is learned, *Science*, 323(5910), 69-71.
- Groys, B. (2009). Comrades of time. *E-flux journal*, 11. Acedido em <http://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/>
- Hein, G. (2002). *Learning in the museum*. Nova Iorque & Londres: Routledge.
- Janson, H. W. (2010). *A nova história da arte de Janson. A tradição ocidental* (9ª edição). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Jauss, H. R. (1978). *Pour une esthétique de la réception*. Paris: Gallimar.
- Joly, M. (1996). *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papyrus Editora
- Judd, D. (2002). Specific objects. Em C. Harrison, & P. Wood (Eds.), *Art in theory 1900-2000, an anthology of changing ideas* (pp. 824-828). Oxford: Blackwell.

- Kamper, D. (1997). Os padecimentos dos olhos. Em M. C. Almeida, E. A. Carvalho, & G. Castro (Eds.). *Ensaio de complexidade* (pp. 131-137). Porto Alegre: Sulina.
- Kerckhove, D. (1997). *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Khodaei, K. (2009, Janeiro). Shirin as described by Kiarostami. *Off Screen, volume 13*(1). Acedido em http://offscreen.com/view/shirin_kiarostami
- Kiarostami, A. (Realizador & Produtor). (2008). *Shirin*. [Longa-metragem]. Irão: Mk2.
- Klein, A. (2003). Conversando com as máquinas. *Revista Ghrebh, 2*(3). Acedido em <http://www.cisc.org.br/revista/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=248>
- Klein, A. (2006). A publicidade para além das imagens: o retorno do paleolítico. *Revista Interin, 2*(2). Acedido em <http://interin.utp.br/index.php/vol11/article/view/140/125>
- Krauss, R. (1966, Maio). Allusion and illusion in Donald Judd. *Artforum, 4*(9). 24-26.
- Le Bot, M. (1986). L'art ne communique rien à personne. *Art et communication* (pp. 141-144). Paris: Osiris
- Levin, D.M. (Ed.). (1993). *Modernity and the hegemony of vision*. Los Angeles: University of California Press.
- Lindinger, C., Mara, M., Obermaier, K., Aigner, R., Haring, R., & Pauser, V. (2013). The (st)age of participation: audience involvement in interactive performances. *Digital Creativity, 24*(2), 119-129.
- Lovejoy, M. (2005). *Digital currents: art in the electronic age*. Nova Iorque & Londres: Routledge.
- Luhmann, N. (1995). Why Does Society Describe Itself as Postmodern?. *Cultural Critique, 30*. 171-186.
- Luhmann, N. (2000). *The reality of the mass media*. Palo Alto, CA: Stanford University Press.
- Machado, A. (1993). Fotografia em mutação. *Jornal Nicolau, 7*(15), 14-15.
- Machado, A. (2001). Repensando Flusser e as imagens técnicas. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges* (pp. 34-55). Rio de Janeiro: Rios.
- Machado, A. (2007). *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Malraux, A. (1996). *Le musée imaginaire*. Paris: Gallimard Education
- Manovich, L. (1995a). *The labour of perception*. Acedido em

- <http://manovich.net/index.php/projects/the-labor-of-perception>
- Manovich, L. (1995b). *Archeology of a computer screen*. Acedido em <http://manovich.net/index.php/projects/archeology-of-a-computer-screen>
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Nova Iorque & Londres: Bloomsbury.
- McClellan, A. (2003). *Art and its publics: Museum studies at the millennium*. Oxford: Blackwell.
- McLuhan, M. (2005). The medium is the message. *Understanding media. The extensions of man* (2ª edição) (pp. 7-23). Oxford: Routledge
- McLuhan, M. (2000). *The reality of mass media*. Stanford: Polity Press.
- Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *The Primacy of Perception*. Evanston: Northwestern University Press.
- Merzenich, M. (2004, Fevereiro). *Michael Merzenich: growing evidence of brain plasticity* [ficheiro video]. Acedido em https://www.ted.com/talks/michael_merzenich_on_the_elastic_brain?language=en#t-18648
- Miranda, J. B. (1998). Da interactividade. Crítica da nova mimesis tecnológica. Em C. Giannetti (Ed.), *Ars telemática: telecomunicação, internet e ciberespaço* (pp. 179-233). Lisboa: Relógio d'Água.
- Miranda, J. B. (2007). *Teoria da cultura*. Lisboa: Edições Sécuro XXI.
- Moles, A. (1981). *A criação científica*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Moles, A. (1990). *Arte e computador*. Porto: Edições Afrontamento.
- Nardelli, E. (2014). A viewpoint on the computing-art dialogue: the classification of interactive digital artworks. *Leonardo*, 47(1), 43-49.
- Paul, C. (2002). Renderings of digital art. *Leonardo*, 35(5), 471-484.
- Perniola, M. (2008). *Los situacionistas. Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX*. Madrid: Ediciones Acuarela
- Pinto, J. G. (2013, Maio 5). Arte e interatividade. Acedido em <http://www.artecapital.net/opiniao-126-jose-gomes-pinto-ecati-ulht--arte-e-interactividade>
- Plaza, J. (2003). Arte e interatividade: autor – obra – recepção. *Revista ARS*, 1(2), 8-29.

- Popper, F. (1993). The place of high-technology art in the contemporary art scene. *Leonardo*, 26(1), 65-69.
- Prior, N. (2004). Having one's Tate and eating it: transformations of the museum in a hypermodern era. Em A. McLellan (Ed.), *Art and its publics: museum studies at the millennium* (pp. 51-74). Oxford: Blackwell.
- Razavi, H. (Realizador & Produtor). (2009). *Taste of shirin*. [Curta-metragem]. Irão: Mk2.
- Robins, K. (2005). Will image move us still?. Em M. Lister (Ed.), *The photographic image in digital culture* (pp. 29-50). Nova Iorque & Londres: Routledge.
- Rosenblum, N. (1997). *A world history of photography* (3ª edição). Nova Iorque & Londres: Abbeville Press.
- Santaela, L. (2001). Os três paradigmas da imagem. Em L. Santaela, & W. Noth (Eds.), *A imagem: cognição, semiótica e mídia* (pp. 157-186). São Paulo: Iluminuras.
- Sasson, J. (2004). Photographic materiality in the age of digital reproduction. Em E. Elizabeth, & J. Hart (Eds.), *Photographs object histories – on the materiality of images* (pp. 196-213). Nova Iorque & Londres: Routledge.
- Schaeffer, J. M. (1996). *A imagem precária: sobre o dispositivo fotográfico*. Campinas: Papyrus Editora.
- Shanken, E. A. (2002). Art in the information age: technology and conceptual art. *Leonardo*, 35(4), 433-438.
- Sheringham, M. (2010). *Everyday life. Theories and practices from surrealism to the present*. Oxford: Oxford University Press.
- Silva, R. (2008). Uma percepção do olhar: os três paradigmas da imagem à luz da semiótica peirceana. *Revista Comunicação & Educação*, 13(3), 19-27.
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Santa Cruz: Museum 2.0
- Stallabross, J. (2010). Museum photography and museum prose. *New Left Review*, 65, 93-125.
- Stern, N. (2011). The implicit body as performance, analysing interactive art. *Leonardo*, 44(3), 233–238.
- Stern, N. (2013). *Interactive art and embodiment. The implicit body as performance*. Canterbury: Gylphi.
- Sterling, B. (n.d.). The Dead Media Project. Acedido em <http://www.deadmedia.org>

- Struth, T. & Zellerhoff, M. (2011). Thomas Struth 32 - Virtual Tour [website].
Acedido em <http://thomasstruth32.com/smallsize/index.html>
- Struth, T. (Fotógrafo). (1989-1992). *Museum photographs 1* [Série fotográfica].
Acedido em
http://www.thomasstruth32.com/smallsize/photographs/museum_photographs_1/index.html
- Struth, T. (Fotógrafo). (1996-2001). *Museum photographs 2* [Série fotográfica].
Acedido em
http://www.thomasstruth32.com/smallsize/photographs/museum_photographs_2/index.html
- Struth, T. (Fotógrafo). (2004-2005). *Audiences* [Série fotográfica]. Acedido em
<http://www.thomasstruth32.com/smallsize/photographs/audiences/index.html>
- Tiburi, M. (2008). A máquina de mundo. Uma análise do conceito de aparelho em Vilém Flusser. *Revista Ghrebh, 11*. Acedido em
<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/en/ghrebh-11-comunicacao-imagem-e-tecnica-vilem-flusser.html>
- Virilio, P. (1991). *The aesthetics of disappearance*. Nova Iorque: Semiotext(e).
- Virilio, P. (1994). *A máquina de visão*. São Paulo: José Olympio.
- Yarnold, A. (2009). *Aura, craft and labour: the critical dialogue between photography and painting*. (Dissertação de Doutoramento). University of Wolverhampton, Wolverhampton, Reino Unido.
- Walker, C. (2010). Experiencing flow: is doing it together better than doing it alone? *The Journal of Positive Psychology, 5*(1), 3-11.
- Weibel, P. (1993). Virtuelle realitat: der endo-zugang zur elektronik. *Cyberspace – zum medialen gesamtkunstwerk* (pp. 15-46). Munique: Boer Verlag.
- Weibel, P. (1999). On the history and aesthetics of digital image. Em T. Druckrey (Ed.), *Ars electronica: facing the future* (pp. 51-65). Cambridge, MA: MIT Press
- Weibel, P. (2006a). The post-media condition. *AAVV, Postmedia Condition, cat*, (p. 98). Madrid: Centro Cultural Conde Duque.
- Weibel, P. (2006b). The museum of the future. Em S. Basar, & M. Miessen (Eds.), *Did someone say participate?* (pp. 173-186). Cambridge, MA: MIT Press.
- Worts, D. (2003). On the brink of irrelevance. Art museums in contemporary society. Em L. Tickle, V. Sekules, & M. Xanthoudaki (Eds.), *Researching visual arts*

education in museums and galleries: An international reader (pp. 215-232).

Cambridge, MA: MIT Press.

Wright, R. (1989). The image in art and 'computer art'. *Leonardo*, 2, 49-53.

Zamboni, S. (1998). *A pesquisa em arte. Um paralelo entre arte e ciência*. Campinas:

Autores Associados.

ANEXO – Entrevistas Completas

Divulgamos as entrevistas completas a cada um dos especialistas convidados.

Todas as entrevistas foram realizadas presencialmente, com a exceção de Wolfgang Tillmans cuja comunicação nos fez chegar via *email*, e seguiram um alinhamento de perguntas traçadas de antemão. Contudo, as especificidades do diálogo dialógico fez com que, espontaneamente, se tenham entreposto outras questões inicialmente não-previstas, e que surgiam oportunamente. Isto fez com que o molde da entrevista acabasse sempre por adotar uma estrutura imprevisível, característico das conversas face-a-face.

Todas as comunicações foram realizadas na língua inglesa, pelo que o que se apresenta seguidamente é uma tradução livre feita por nós.

O áudio das entrevistas, não-editado e no original em inglês, está disponível em:
<https://jmp.sh/nOnJFQO>

ANEXO I

Entrevista a Andreas Beitin

Diretor do museu de arte contemporânea do ZKM, em Karlsruhe, Alemanha.

Questão: Trabalha como curador aqui no ZKM desde 2010. Que desafios enfrentam os museus de arte contemporânea?

Beitin: Os museus têm um problema nos dias de hoje, que se vai refletir também no futuro, que é o de atrair jovens para os seus programas. Os chamados *digital natives* estão habituados à imagem-movimento e à interatividade dos conteúdos. Talvez esteja enganado mas acho que vai ser difícil que estes jovens frequentem museus daqui a 10 ou 15 anos para ver apenas obras estáticas na parede, que é o caso da pintura e da fotografia, mesmo que as fotografias mostrem pessoas a se relacionar com obras interativas, como o seu trabalho. É uma mudança de paradigma, pois antes a interatividade estava apenas na nossa cabeça – ao olhar para uma imagem, e dependendo do conhecimento de cada um, reconstruímos a história por de trás da imagem. É bem mais fácil usar uma obra realmente interativa, pois basta carregar num botão, ou algo do género, para entrar num diálogo imediato com a obra ao invés de estar perante uma obra com a qual esse diálogo só seja possível intelectualmente.

Q: Referiu os *digital natives*, ou os *digital born*, que é, a meu ver, a grande diferença desta nova geração para a geração anterior, e que será difícil atrair essa nova geração para espaços museológicos...

B: Talvez esteja errado, talvez a evolução siga um caminho onde, em 10 ou 20 anos, as pessoas procurem a contemplação e as imagens estáticas, exatamente porque estão inundadas pela imagem-movimento. Estamos sempre à procura de algo oposto ao estabelecido, e se estamos rodeados de imagens em movimento, talvez fiquemos contentes por ir ao museu ver apenas imagens estáticas.

Q: Então concorda que a fotografia pode ter esse papel de contrarreação ao sobre-estímulo da vida quotidiana, e que esse papel pode vir a ser ainda mais importante no futuro do que é atualmente?

B: Sim, talvez. Vamos ver. Por um lado estamos sempre à procura de algo novo, de algo que nos atraí mais do que aquilo que existe, mas talvez um dia iremos numa direção oposta, e iremos procurar uma experiência de contemplação e de silêncio.

Q: O espectador atual está inserido num contexto muito diferente do que estava à apenas alguns anos atrás. Hoje a tecnologia digital está omnipresente e existe um acesso generalizado a aparelhos muito complexos tecnologicamente nas nossas tarefas diárias. Como vê a relação deste novo espectador com a *media-art* em relação ao espectador do início do século, para quem a tecnologia não era tão acessível.

B: Nos últimos 10 ou 15 anos o espectador mudou muito, pois as pessoas estão mais habituadas a lidar com objetos interativos. Antes o espectador ia ao museu para admirar objetos artísticos e mais nada. Nós sentimos aqui, na ZKM, que os espectadores gostam da arte interativa e que disfrutam dessa experiência. Às vezes torna-se problemático pois, como sabe, temos 2 museus aqui na ZKM: o museu dos media, onde se mostram muitas obras interativas, e o museu de arte contemporânea, que se baseia em obras de arte tradicionais, como pintura e escultura e, algumas vezes os espectadores tocavam nessas obras de arte pois pensavam que na ZKM, por ser um instituto ligado à arte interativa (temos o maior acervo do mundo dessa categoria de arte) o podiam fazer.

Pela minha experiência, as pessoas gostam quando podem ser *Homo Faber*, ou seja, sujeitos implicados num processo produtivo, ainda que seja uma imagem efémera. Por exemplo, tivemos aqui na ZKM um caso muito bem sucedido de uma instalação interativa, realizada por um grupo de artistas holandeses, onde o espectador manejava uma espada com luz (à semelhança daquelas usadas pelas crianças nas brincadeiras) e os movimentos da espada eram gravados e criavam desenhos num ecrã do outro lado da sala. Quando o espectador estava satisfeito com a imagem final, podia carregar num botão e decidir enviá-la para o website da instalação ou apagá-la definitivamente. Foi uma obra de sucesso porque, na minha opinião, as pessoas podiam interagir e, mais importante ainda, podiam produzir eles mesmos uma obra de arte que viam mais tarde no *website*, ou seja, era real, existia num lugar, ainda que apenas digital. Joseph Beuys disse, no final da década de 1960, que todas as pessoas são artistas. Claro que o que ele quis dizer é que todos têm o potencial de serem artistas.

Q: Apesar dos aparelhos que povoam o nosso dia-a-dia serem muito avançados tecnologicamente, a sua utilização tende a ser cada vez mais intuitiva. Percebemos a necessidade da indústria em criar aparelhos que funcionem *out-of-the-box*.

Atualmente, se um usuário necessita de ler o manual de instruções, o aparelho não é considerado *user-friendly* e está condenado ao fracasso comercial.

Se concorda com esta análise, acha que os artistas *media-art* partilham esta preocupação da indústria, no sentido de fazer peças que resultem para o público?

B: Concordo que a facilidade da interação com a obra é parte importante do seu sucesso, pois tem que ver com acessibilidade. É um fato que hoje em dia as pessoas não leem manuais de utilização dos aparelhos que compram. Estes têm que ser de uso intuitivo e funcionar sem complicações. É também essa a mentalidade do espectador atual: a audiência não quer aprender sobre como interagir com a obra, ela quer chegar e comunicar imediatamente com a obra. Se isso não acontecer num primeiro contato, por regra, há desinteresse na obra e passam à seguinte.

Q: Como podem os artistas agradar a este público? Pela tecnologia empregue na obra, pelo lado conceptual ou pelo aspeto lúdico da obra?

B: O aspeto lúdico é importante, mas também estou convencido que tem que existir uma interatividade visual, de modo a que o espectador seja atraído para a interação. Em casa lidamos com tecnologias que, não tendo nada que ver com arte, são muitas vezes formas mais avançadas de tecnologia do que obras de arte que mostramos aqui, o que pode causar um certo desinteresse na obra. Então os artistas têm que apresentar obras que vão para além da interatividade superficial e, como disse antes, tornar a audiência em produtores de coisas e de significados.

Q: Nota-se uma tendência de, perante um espetáculo (que pode ser estar perante uma obra de arte que nos fascina), aceder à experiência mediado por um aparelho de registo audiovisual (*smarphone, tablet, etc.*) como se as pessoas dessem primazia à sua relação com esses aparelhos ao invés do acontecimento em si.

Na sua opinião, porque é que isso acontece (o aceder, voluntariamente, à experiência mediada por uma interface técnica), e de que forma isso influi na recepção da obra de arte.

B: As pessoas estão mais interessadas em trabalhar com os dispositivos do que em se relacionar diretamente com a obra de arte. Vemos isso de forma muito clara

com as obras mais populares, como a *Monalisa*, de Da Vinci – temos uma sala cheia de pessoas viradas para um pequeno quadro a olhá-lo através dos ecrãs das máquinas que têm na mão.

Quando estive na Nova Zelândia, há 30 anos atrás, diverti-me a ver os turistas japoneses a tirar fotografias. Eles não tinham muito tempo e tiravam fotografias a tudo. Naquela altura eu também questioneei o porquê daquele comportamento - por que razão eles não desfrutavam o momento, a coisa em si, em vez de tirar fotografias sem parar? Talvez porque o cérebro do ser-humano tem uma capacidade limitada de manter imagens na mente e, exatamente porque estamos rodeado de imagens a toda a hora, o medo inconsciente de perder as mais importantes faz com que tiremos fotografias obsessivamente. Há uma outra razão, que se pretende com a necessidade de provar que se esteve lá. É de fato uma pena que se aceda a uma experiência colocando uma aparelho entre nós e a situação que motiva a nossa presença, mas julgo que também não devemos descurar um outro fator – a satisfação no uso das tecnologias mais recentes. Os *smartphones*, por exemplo, são aparelhos que evoluíram muitíssimo desde que surgiram. A câmara dos modelos mais recentes têm uma qualidade incrível. É inegável que as pessoas ainda estão fascinadas pelas suas potencialidades. O mesmo se passou quando surgiu o vídeo – muitos artistas, que nunca tinham trabalhado com a imagem-movimento, usaram câmaras para fazer os seus próprios filmes. As pessoas têm interesse em se ver num ecrã e penso que é isso que acontece atualmente – as pessoas têm mais interesse em ver algo através do ecrã do que a coisa em si.

Q: Dentro do universo das imagens técnicas, a fotografia é o único *medium* que está refém à sua natureza estática. Como é que o espectador atual se relaciona com arte fotográfica, sendo esta sempre um objeto estático?

B: É muito importante o museu conseguir comunicar todo o interesse da obra ao espectador que visita o museu. Por exemplo, não nos podemos esquecer que o fotógrafo tem a sempre possibilidade de mostrar inúmeras imagens mas que ele decide mostrar apenas uma. Essa escolha é importante, a de concentrar todo o significado numa imagem só, aquela que se mostra. Penso que essa é a grande força da imagem estática e cabe ao museu passar essa mensagem.

Por outro lado, a condição estática da imagem é sempre discutível, pois perante uma imagem fotográfica, a interatividade, ou pelo menos alguma forma de movimento, surge sempre no nosso cérebro.

Comunicação pessoal a 25 de março 2013

ANEXO II

Entrevista a Bernard Serexhe

Curador chefe do *Media Museum* do ZKM, em Karlsruhe, Alemanha.

Serexhe: Antes de começar, uma das perguntas que é importante responder é: por que precisamos de tantas imagens atualmente? O que estão elas a substituir? Para onde nos levam? Parece-me que nos tornámos viciados nestas imagens, viciados no uso desta tecnologia, como *smartphones* ou computadores. A nossa sociedade, que saiu da cultura analógica para a digital, tornou-se dependente, de modo geral, desta tecnologia, da cultura digital, em *hardware* e *software* e, uma grande questão: qual o interesse e o lucro por de trás de tudo isto?

Em 1997 nós abrimos o *Media Museum* na ZKM. Na nossa primeira exposição percebemos que a audiência estava muito interessada naquilo que se chamou de arte interativa (que é uma terminologia complexa) mas que muitos não sabiam bem o que era. Um exemplo: nessa exposição tínhamos um projetor colocado ao nível do chão, que estava programado para passar imagens de 30 em 30 segundos. Veio um senhor, com talvez 80 anos, que esperou um pouco e depois lhe deu-lhe um toque com o pé, levando a projeção para o vazio - deixou-se de ter imagem. Fui ter com ele para lhe explicar que devia esperar pela próxima imagem, que o equipamento não estava avariado. O senhor disse que lhe deu um pontapé porque estava numa exposição de arte interativa, e que se sentiu autorizado. Tenho um outro exemplo que é o inverso deste. Na obra *Eligible City* de Jeffrey Shaw, alguns espectadores informados sobre a obra, sabiam o que tinham que fazer – montar-se na bicicleta, pedalar e ir guiando pela cidade de letras. Mas uma grande parte dos espectadores que entrava na sala não fazia isso e, porque a imagem no ecrã não se mexia, pensavam que a obra estava avariada. Estas duas situações manifestam uma atitude do público em meados dos anos 1990. Hoje em dia julgo que nenhuma destas situações aconteceria, porque durante este período de 15 anos o público aprendeu a se relacionar com a obras de arte interativas. Às vezes, nas nossas exposições aqui no *Media Museum*, temos obras de mistas, isto é, obras de natureza interativa e obras não interativas. Para evitar que o público toque nas obras de arte não interativa, temos que colocar um aviso.

Q: Qual é a importância da facilidade de uso das obras interativas?

S: Temos dois tipos diferentes de artistas: o que usa tecnologia existente (*smartphones, mouses, touchscreens, etc*) e o que cria e inventa interfaces, o que é mais caro e pode ser de uso mais complicado. Mas há muita arte interativa que não é auto-explanatória. Aqui no ZKM notamos que os jovens sabem como interagir com a interface pela intuição, são os *digital-born*. Pessoas com mais de 40 anos, muitas vezes, têm um certo receio em tocar, ou receio em mostrar que não sabem como funciona. Há uma certa timidez e preferem ver os outros a interagir primeiro antes de arriscarem a sua própria interação.

Q: Como podem os artistas satisfazer a audiência de hoje? Pela tecnologia, pela ideia ou pelo aspeto lúdico?

S: No início dos anos 1990, quando a tecnologia do computador começou a ser usada mais generalizadamente por artistas, a audiência ficava fascinada pela aquela nova ferramenta, que não conheciam tão bem. Hoje em dia, com os jogos de computador, por exemplo, com os *smartphones*, as pessoas ficaram acostumadas a este tipo de tecnologia. Também os próprios artistas também se acostumaram à tecnologia e a fascinação esmoreceu, não é tão forte, como o era na década 1990. Então o que se torna fascinante para a audiência é o conteúdo. Talvez esteja a simplificar um pouco, mas durante a segunda metade da década 1990, as pessoas estavam verdadeiramente fascinadas pelas capacidades do computador. Tal não se verifica hoje, porque todos o usam nas suas tarefas diárias, e estão mais interessadas no conteúdo da obra de arte. Para o artista é o mesmo. Nos meados dos anos 90, os projetores vídeo tornaram-se mais baratos e quase todos os artistas que trabalhavam com o vídeo começaram a projetar imagens de grande dimensão na parede do museu (ainda que a resolução da imagem vídeo não fosse adequada para grandes dimensões). Hoje já não temos essa limitações e os projetores tornaram-se ainda mais baratos, mas, curiosamente, já não há a fascinação pelas grandes projeções. Então, é o conteúdo que valoriza as obras, o *design*, o sentido. A tecnologia é apenas uma ferramenta.

Q: Acha que o espectador atual, sobre-estimulado pela tecnologia, pode ter alguma resistência em se relacionar com arte fotográfica, sendo esta um objeto estático?

S: Depende do que estamos a falar. Se estamos a falar de fotografia tradicional, por exemplo, a documental, artística, etc, que são impressões que se podem por na parede, diria que as coisas não mudaram muito - as pessoas continuam a apreciar imagens interessantes, que são, num certo sentido, o espelho da sociedade, o seu estado da arte. Hoje reflete-se muito sobre aquilo que Jean Baudrillard chamou de *simulacrum*, e sabemos que temos construído realidades. Ainda assim, a fotografia tem vindo a refletir, num noutro nível, sobre o que chamamos de realidade. Por outro lado, se estivermos a falar de fotografia enquanto técnica, seja de captar, de manipular ou apresentar imagens, por exemplo no cinema (que é, num certo sentido, fotografia), ou em instalações multimédia, então o mundo artístico tem um novo instrumento, que depende da possibilidade de fazer fotografias digitais. É fácil integrar imagens digitais em obras de arte, enquanto que com a fotografia analógica, isso não se verifica. Então podemos dizer que a fotografia tornou-se um *medium* democrático, pois todos têm a possibilidade de tirar fotografias, e todos tiram fotografias, com o *smarphone*, *tablets*, todos têm essa possibilidade. As possibilidades evoluíram muito com o advento da fotografia digital, tanto ao nível da captura de imagens como ao nível da pós-produção.

Num certo sentido é uma aparelho de documentação, noutro sentido é a tecnologia de representação preferida por artistas.

As obras de arte digitais, são obras que instigam uma *performance*. Não são estáticas. O próprio computador, que está por detrás da obra, no momento da apresentação, está a desempenhar uma performance. Caso contrário não haveria imagem. O espectador, que neste caso é o usuário da obra, está a fazer uma performance, uma ação, de modo a comunicar com a obra de arte. Nesse momento e lugar, esse espectador é o coautor da obra. Este facto levanta a questão sobre conservação das obras de arte digitais. Como se preserva a autenticidade da obra digital? O hardware e software estão em constante mudança e devemos tentar preservar a ideia, o conceito, a substância do trabalho em si, e toda a apresentação da obra pode acontecer como uma nova performance, com um novo equipamento, mas baseada na mesma ideia (como se passa com a música). Esta é a grande dificuldade da preservação da obra de arte digital, o rápido obsolescência dos suportes. Se não encontrarmos a solução para este problema, seremos forçados a aceitar que não há

uma autenticidade estável da obra de arte, como se verifica numa pintura. Numa obra de arte digital, isso não existe.

Comunicação pessoal a 28 de março 2013

ANEXO III

Entrevista a Manuela Naveau

Curadora da ARS Electronica em Linz, Áustria.

Questão: Enquanto curadora da ARS Electronica, a Manuela não tem muita experiência com fotografia, certo?

Naveau: Não tenho experiência com a fotografia na maneira como é normalmente usada, mas temos muitos projetos interessantes onde os artistas usam fotografia nos seus projetos de *media art*. O primeiro projeto que me vem à cabeça, é um projeto que desenvolvi com o Future Lab (departamento de inovação tecnológica da ARS Electronica) que é uma aplicação chamada *wildcards*, que possibilita ao espectador documentar fotograficamente, com um *smarphone*, a sua experiência com a obra. As imagens geradas são imediatamente partilhadas *online* e até partilhadas com o próprio artista, que desta forma pode acompanhar a sua obra, mesmo que não esteja lá. Outra coisa interessante é que o espectador pode *costumizar* a imagem que coloca *online* da obra, escolher a cor de fundo, etc., e também deixar um comentário. A aplicação *wildcards* gera assim um arquivo fotográfico de diferentes participações e pontos de vista das obras de arte. É interessante notar que quando desenvolvemos esta aplicação, em 2011, fornecíamos os *smarphones* à audiência, mas hoje isso já não é necessário, pois por regra todos trazem um no bolso.

Outro exemplo que me lembro é o trabalho *Image Fulgurator* do artista Julius von Bismarck. São intervenções subversivas usando o *medium* fotográfico. Ele alterou o funcionamento da sua câmara e programou-a para, no momento que uma outra pessoa tira uma fotografia com flash, projetar, naquele instante, uma imagem, ou uma palavra, no objeto que está a ser fotografado, geralmente monumentos históricos. De certa forma ele subverteu a sua máquina para subverter a fotografia do outro. Este é um bom exemplo porque o interessante é o processo, não tanto o resultado final. É o processo que me interessa enquanto curadora.

Q: Como é que o espectador atual, sobre-estimulado pela tecnologia, se relaciona com arte fotográfica, sendo este sempre um objeto estático?

N: É uma discussão que não compreendo. Nós ainda temos a pintura, a escultura, a música, o teatro. Ainda temos estas formas de arte que obrigam o espectador a sentar-se e a contemplar. Claro que as audiências estão cada vez mais habituadas a serem entretidas, o que é um problema. Pode ser um cliché, mas parece-me que as pessoas estão menos disponíveis para se relacionar com imagens que não estão em movimento. Mas atenção, aquelas formas de arte ainda existem, e têm audiência. Aliás, noto que, no caso da pintura, há um *revival* - as exposições têm muita procura. Por exemplo, à um *hype* à volta de Gerhard Richter.

Sinto que a crítica, muito estabelecida, de que a *media art* é pouco mais do que uma forma de entretenimento para o espectador e que não se interessa por questões sociopolíticas, não tem qualquer fundamento. Sinto sempre essa crítica, mas nunca percebo porque existe. Para cada vez mais pessoas da minha geração, a *media* faz parte do dia-a-dia, então não percebemos essa discussão. No fundo, acho que a audiência, seja de fotografia ou de *media art*, vai à procura das boas ideias, e elas podem ou não estar lá, mas isso não depende do tipo da obra.

Q: A audiência quer participar, vem com essa expectativa?

N: Sim, a audiência está habituada a participar, mas pela minha experiência também posso dizer que é muito difícil levar as pessoas até à participação. Por um lado há um desejo de participar e um desejo de fazer parte, por outro, quando lhes é oferecida essa possibilidade, há uma grande retração. O que as pessoas querem é ter a possibilidade de participar, mas depois, muitas vezes, escolhem não participar. No fundo gostam da ideia de que outros podem participar. Repare, a participação teve um grande *hype* nos anos 90, e os artistas foram instrumentalizados pelas instituições para ‘abrirem’ a sua arte à audiência porque é um fator que atrai público. Na verdade há aqui uma implementação negativa – nós pensamos que podemos participar, mas é uma participação guiada e limitada pelas ferramentas disponíveis. Não é uma participação real, no sentido de ser totalmente livre. É uma ilusão de participação. Mas sim, as pessoas que visitam o ARS Electronica vêm com expectativas de participação e de disfrutar uma experiência divertida.

Q: O artista preocupa-se com o aspeto lúdico da obra?

N: O que eu acho interessante na discussão da abertura da obra de arte, é que nasceu quando os artistas se esforçaram para sair do cubo branco, visto como um

território extremamente elitista. Os artistas ocuparam o espaço público e procuraram chegar até à audiência “normal”. Isto foi uma situação muito importante nos anos 1960 e 1970. O que os artistas como John Cage, Nan June Paik, até mesmo Yoko Ono, por exemplo, fizeram foi abrir a arte para o público e isso foi crucial para o mundo da arte. Mas o mundo da arte era controlado pelo mercado, pois as obras precisam de ser vendidas. Como a obra de arte aberta não é estável, existe enquanto houver participação ou interação, o que é que se vende? E como se arquiva e coleciona? A *media art* trouxe esse problema ao mundo da arte.

Mas o mais importante é perceber que a *media art* foi um avanço lógico na desconstrução das obras de arte enquanto objeto que se compra, coleciona, etc.

No início a *media art* usava ferramentas e tecnologias que ninguém tinha, como os *Satellite art projects*, por exemplo, e ainda hoje a tecnologia é um fator importante, pois chama a atenção das pessoas. É uma segunda atração – não é só a obra, é também o seu *medium*.

Claro que no início os artistas estavam só a experimentar e que havia muitos projetos que eram, do ponto de vista atual, lúdicos pois não se preocupavam com o conteúdo, com a forma, nem com questões sociopolíticas. Entretanto as coisas mudaram bastante. Sem conhecer muito bem a fotografia, sabe-se que no início também foi muito criticada pela sua natureza automática, vista apenas como um *aparatus*. Passado 150 anos a fotografia já não é vista assim, e penso que o mesmo se vai passar com a *media art*, que apenas tem 50 anos...

Estou fortemente contra esta distinção entre *media art* e, digamos, *high art*, em que uma é lúdica e a outra é política. O mais importante, insisto, é que a arte, em geral, se abriu ao público.

Q: Como surpreender o público, quando estamos rodeados de tecnologia incrível?

N: No início era mais fácil surpreender o público ao nível da tecnologia. Hoje em dia, a tecnologia faz parte do nosso quotidiano e não é tão fácil. Então o artista, para continuar a surpreender a sua audiência, tem que usar a tecnologia de maneira surpreendente, inesperada. Então não é a tecnologia por si que surpreende o público, mas a forma como é utilizada. A tecnologia que usamos diariamente oferece-nos possibilidades enormes e impensáveis até há poucos anos, mas também nos limita, pois cada tecnologia só te possibilita fazer as coisas daquela maneira. É aí que o

artista pode surpreender o público, usar a tecnologia existente de forma criativa. Ou então, como fez Thomas Thwaites, questionar o uso da tecnologia e aquilo que tomamos como garantido - em *The toaster project*, ele tenta fabricar uma tostadeira sem os componentes originais de uma tostadeira...

Comunicação pessoal a 21 de março de 2013

ANEXO IV

Entrevista a Martina Mara

Socióloga e investigadora no ARS Electronica – Future Lab.

Questão: Nos últimos anos as evoluções da técnica têm sido tantas e tão extraordinárias, que começa-se a ficar um pouco dormente às maravilhas da tecnologia. Já pouco nos espanta, verdadeiramente. Vive-se hoje na era do ‘tudo é possível’.

Como podem os artistas *media art* agradar a este público? Pela tecnologia que empregam ou pelo fator jogo?

Mara: Nós, no Future Lab, também nos estamos a perguntar o que é a *media art*, hoje em dia. No início a *media art* era especial pelo mero uso da tecnologia, que naquela altura era novidade para a audiência e causava grande impacto. Hoje em dia, tem razão, já não tem nada de especial empregar a tecnologia na arte. A obra tem que ter mais do que apenas a tecnologia pela tecnologia, tem que ter conceito. E é assim que deve ser, pois se estamos a falar de arte, a tecnologia não deve ser a natureza da obra. Claro que terá o seu papel importante, mas é mais importante usá-la de novas maneiras, mudar a nossa perspectiva sobre a tecnologia, afetar e criar impacto na nossa maneira de pensar. E isso é muito difícil de alcançar. De acordo com as minhas observações, a *media art* tem tentado recriar a sua identidade, repensar o que é *media art*. É o que temos tentado fazer aqui na ARS Electronica.

Q: Como interpreta a relação entre o jogo e a *media art*?

M: Grande parte da arte que se produz aqui na ARS Electronica, tem de facto um certo aspeto lúdico, também porque trabalhamos com escolas e gostamos de criar arte que seja também um pouco como um jogo. Mas para alguns artistas, jogo é um termo difícil, pois eles não querem conectar o seu trabalho com o lúdico. Contudo, eu considero que o lado lúdico da obra, o lado do jogo, não é necessariamente mau, especialmente para o museu, que está sempre atento à quantidade de espectadores que o visita.

Q: Dentro do universo das imagens técnicas, a fotografia é o único *medium* que está refém à sua natureza estática. Mesmo dentro do universo digital, onde as imagens vivem em ecrãs, temos que falar em ficheiros e não em fotografia.

Como é que o espectador atual, sobre-estimulado pela tecnologia, se relaciona com arte fotográfica, sendo este sempre um objeto estático?

M: Por um lado, o estilo de vida digital conduz-nos a uma sobre-estimulação: gravamos tudo, recebemos centenas de emails, notificações, *posts*, etc. Por outro lado, noto que as pessoas cada vez mais valorizam as coisas poéticas. Procuram uma contrarreação ao excesso. Eu penso que todos precisam de um espaço para se retirarem do frenesim que o digital trouxe. Pequenas ilhas de calma, para nos concentrar e focalizar, para nos balancear. Talvez a fotografia possa ser essa ilha.

Q: Por ser um objeto estático, uma imagem que sabemos que não vai desaparecer diante os nosso olhos e transformar-se noutra imagem?

M: A fotografia é estática enquanto objeto final, por assim dizer, mas até chegar a esse ponto há um crescendo de ações e expectativas que não se relacionam necessariamente com calma. A imagem é estática, mas ações que antecedem e procedem a fotografia não.

Q: Considera que o fato de o espectador criar a *sua* obra de arte quando se relaciona com arte interativa, é uma mais-valia da obra, uma vez que vivemos numa cultura marcada pela dominância do ego e da customização de experiências?

M: Atualmente eu vejo duas culturas. Ou melhor, uma cultura um pouco bipolar. Por um lado somos uma cultura da autoapresentação, que é necessária, pois sabemos que as pessoas, por exemplo os nossos chefes, colegas de trabalho e família, vão querer ver os nossos perfis nas redes sociais. Por outro lado, somos uma cultura muito virada para a comunidade, para o ativismo social. Por exemplo o movimento *Copyleft*, que são pessoas que defendem que os direitos de autor não são importantes, que tudo deve ser usado por todos, em prol da partilha de ideias criativas, sem querer ver nomes associados. É um movimento de colaboração geral, de hierarquia horizontal, no qual o todo é mais importante que as partes.

É certo que cada espectador produz o *seu* resultado, no momento da interação. É um resultado potencialmente irrepetível. O meu input no sistema é sempre um

resultado único. Para perceber a obra de arte interativa, a audiência tem que perceber o efeito causa-efeito. Sem esse conhecimento, então a obra perde o sentido.

Comunicação pessoal a 22 de março de 2013

ANEXO V

Entrevista a Mariano Sardón

Artista *media art* e professor na Universidad Nacional de Tres de Febrero de Buenos Aires. É também coordenador de Arte Interativa no Espacio Fundación Telefónica de Argentina.

Questão: A relação da audiência com tecnologia transfigurou-se nos últimos anos...

Sardón: Sim, as pessoas hoje estão equipadas com tecnologia complexa, e usam-na a toda a hora, mas usam-na para aceder a informação. É a informação que contextualiza a relação com o aparelho-objeto que têm nas mãos. As pessoas veem os objetos tecnológicos como um veículo para aceder a toda àquela informação que está disponível. Antes era mais uma relação baseada no objeto em si, agora é sobre aquilo que o objeto torna disponível.

Q: A tecnologia está sempre a evoluir e a apresentar-nos feitos incríveis. Sabemos que todo o equipamento que surge hoje, em breve será ultrapassado por outro, um pouco mais rápido ou um pouco mais potente....

S: Em certo sentido podemos pensar que é verdade o que disse, mas a raiz dessa percepção da tecnologia tem que ver fundamentalmente com o *marketing*. A conceção da tecnologia varia em diferentes momentos ou épocas. Hoje julgamos que temos equipamentos muito mais potentes, mais precisos, o que tem piada porque, apesar de isso ser verdade até certo ponto, continuamos a usar as mesmas conceções de há décadas atrás. Por exemplo, a imagem digital continua a ser uma disposição de pixéis. Independentemente da tecnologia que a usa, aquela conceção é a raiz da imagem digital e quando a tens que a manipular, continuamos a lidar com números binários. Então podemos adotar um discurso que nos coloca na direção do *marketing*, no sentido em que desejamos ter o último equipamento por ser o melhor, mas a conceção da tecnologia mantém-se estável ao longo dos anos. Um exemplo, tive que comprar para um projeto um conjunto de ecrãs, e decidi comprar ecrãs LCD. Surgiu a questão se não seria melhor usar ecrãs LED, por usarem uma tecnologia mais recente. Tem piada porque é o mesmo objeto! São a mesma coisa, fazem o mesmo, só o modo de

iluminar é um pouco diferente. Têm a mesma concepção. Então que há a ideia que a tecnologia está sempre em desenvolvimento e a produzir equipamentos novos, mas o que muda é o design envolvido na tecnologia, claro que a indústria tenta criar a ideia que o último equipamento é aquele que precisamos... mas quando se estuda a tecnologia, ou quando nos envolvemos com a tecnologia como artistas é que se pode ver qual é a estratégia inicial da tecnologia.

Q: Perante isso tudo, com o marketing a seduzir as pessoas para a última novidade tecnológica, como pode o artista captar a atenção das audiências? Pela tecnológica, pelo conceito ou pelo lúdico?

S: Essa é uma questão muito importante. Todos nós estamos habituados à tecnologia e a modos de interação predefinidos. O artista tenta envolver as pessoas noutra tipo de experiência e por vezes tentamos partilhar com a audiência uma experiência de interação que pode ser muito diferente daquela interação definida pela indústria. Quando preparamos uma instalação ou um objeto interativo temos que ter em consideração este tipo de coisas, porque as pessoas se relacionam com objetos interativos a todo o instante. Quando abordam uma obra de arte interativa, as pessoas fazem-no de acordo com as suas experiências, por exemplo tocam em todos os ecrãs que encontram no museu, pois esse é o seu modo de interação predefino, mas pode acontecer que aquela obra exija outro tipo de interação que não aquela. Por outro lado, trabalhar com interatividade em arte é uma forma de estar envolvido com várias dimensões de interatividade, pois trabalhamos com objetos e definimos interfaces que tem várias materialidades, de ser um ecrã, movimento ou outro contexto, estamos incluir dimensões simbólicas nos objetos que criamos. Para mim esse é o aspeto mais importante para a arte.

Q: Quando produz uma obra, tem preocupações de usabilidade, no sentido de ser fácil à audiência o seu relacionamento com a obra?

S: Às vezes sim, mas pode existir diferentes níveis de complexidade na interação talvez queiras que a audiência passe por esses diferentes níveis, no sentido de as desafiar para outro nível de interação. Às vezes acontece, às vezes não, mas colocamos à disposição da audiência essa possibilidade.

Q: Os objetos que as pessoas usam no seu dia-a-dia são muito complexos, mas de uso intuitivo. Já ninguém quer ler manuais de instruções. Essa é a sua audiência, pessoas que não estão habituadas a sentirem complicações de usabilidade... se sentirem resistência, reagem de modo negativo a esse objeto.

S: É verdade, mas esse problema estende-se para toda a arte iconográfica. No cinema, por exemplo, temos a previsibilidade de Hollywood; são imagens fáceis para o espectador, mas continuam a existir outros modos de fazer cinema, mais desafiantes para as audiências. Na arte interativa passa-se o mesmo: a indústria tenta homogeneizar padrões de interação, mas há outras possibilidades. Claro que se as obras seguirem certos padrões de interação podem ser bem-sucedidas mas... e a arte?

Q: Há uma analogia entre o teatro e a performance do espectador necessária à comunicação com a obra. A obra apenas acontece quando o espectador atua. Essa performance pertence à obra de arte?

S: Eu prefiro pensar no tipo de experiência que quero propor à minha audiência, e depois, a partir daí, podem surgir experiências particulares que não controlo. A maneira como eu penso que a audiência deve se relacionar com as minhas obras é o conteúdo da interação, mas depois há a importância da imprevisibilidade que me fascina.

Q: Cada interação é específica e única, isso é importante na era da web 2.0?

S: Sim, as pessoas estão motivadas para a expressão da sua individualidade. É uma atitude muito pós-moderna – eu expesso-me apesar dos outros.

Q: A arte contemplativa, com um envolvimento mais intelectual que físico, tem uma desvantagem?

S: É complicado dizer. A contemplação passa por passar tempo suficiente perante uma imagem, há imobilidade da obra e da audiência, o que é uma experiência diferente da arte interativa. A minha preocupação é a formatação para certas formas de interagir, ver ou pensar, supostamente temos muitas opções mas no final vivemos num universo “pobre”. A importância da imagem estática é que opera num sentido diferente da arte interativa, mas ambas são importantes. O nosso corpo precisa disso, a nossa mente também. Precisamos de variedade pois vivemos num mundo parco. A fotografia é muito importante, pois não temos tempo para ver o mundo e, de certa

maneira, de aprender sobre o mundo. A fotografia dá-nos essa possibilidade, à sua maneira.

No início da *media art* havia a tendência de sobrevalorizar o novo e descartar o velho, mas já não é assim. O ser-humano não se desenvolveu nessa direção, a de esquecer o velho em prol do novo, ou de desvalorizar o antigo, porque a novo é melhor, como se a arte fosse linear e gradual. As coisas têm complexidade, há vários tempos. Um conceito de hoje é espalhado no tempo e no espaço. Na tecnologia usamos vários processos que vamos buscar ao passado. Por exemplo na robótica, usam as leis de Newton, o que não é nada novo! O que é novo é a conceção, mas há sempre uma mistura de tempos num objeto novo. Então que não podemos rejeitar o velho, porque estamos a perder partes do novo também.

Comunicação pessoal a 8 de setembro de 2013.

ANEXO VI

Entrevista a Wolfgang Tillmans

Fotógrafo. Vencedor do prémio Turner, no ano 2000.

A entrevista a Tillmans ocorreu numa dinâmica diferente das outras. Na impossibilidade de termos uma reunião presencial, Tillmans pediu-me que lhe enviasse as perguntas por email, ao qual respondeu com um texto corrido sem se referir explicitamente a nenhuma questão em particular. Ainda assim, não queríamos deixar de partilhar esta comunicação pessoal de Tillmans, que achamos pertinente no âmbito desta dissertação.

Tillmans: Eu acho que atualmente está a acontecer duas tendências em simultâneo: um impulso de agressão e um impulso de afeição. Fotografar, por natureza, não é uma ação neutra; não costuma passar despercebida. Uma pessoa age, as outras permanecem passivas. Isto põe o fotógrafo em controlo. Ele ou ela sente-se confortável num mundo inseguro e instável, onde se assiste a uma mudança de interação social. A partir do momento em que sou visto com uma câmara, sou visto a tirar uma fotografia. Ao fazer isso também recolho informação para o futuro.

Por outro lado, reagimos a coisas e situações que gostamos com o desejo de as preservarmos e/ou de as comunicarmos. O seu registo nasce, muitas vezes, a partir de um sentido de afeição – queremos mais disto, não menos. E, ao fotografar, nós criamos mais daquilo que fotografamos. Isto é satisfatório e, atualmente, tecnicamente mais fácil que nunca.

Um terceiro aspeto pode ser uma afirmação de eu (*self*), no sentido em que eu sou, eu estou, eu vi, estou vivo, tenho um papel ativo, faço parte. Tudo isto é um pouco fútil mas muito humano, é uma ação contra a morte.

Sobre a questão do *medium* fotográfico estar refém da sua natureza estática, o certo é que nem todas as imagens são imagem-movimento. Na verdade a maior parte são estáticas. Interatividade é um termo que ainda não está à altura do que promete. Muitas vezes é uma ação de sentido único. Interatividade acontece muito também com imagens estáticas. A atração das imagens estáticas advém da linhagem da pintura

e desenho. Pessoas, durante milhares de anos, transformaram momentos em tempo-real da sua vida para imagens estáticas. Esta atividade não vai desaparecer por causa dos vídeos no *Facebook*. De certa forma, é muito interessante notar que bilhões de sujeitos estão, neste momento, a produzir uma quantidade incalculável de fotografias, que não seriam feitas no passado. Há agora um conhecimento mais vasto sobre fotografia como meio de comunicar aquilo que somos. Isto vem desafiar o papel singular do artista que usa fotografia – mas a arte tem sempre comunicado com os meios de cada época e por isso, esta alteração no modo de usar a imagem desafia os artistas a assumirem isso nas suas considerações, como, por exemplo, a televisão teve um impacto na pintura.

A fotografia não tem nenhuma espécie de *handicap* em relação às artes interativas porque considero que as pessoas continuam a gostar daquilo que uma imagem estática faz. A imagem-movimento controla-nos porque exerce poder sobre o nosso tempo. Capta a minha atenção mas, em simultâneo, fico suscetível ao facto de que não controlo a duração daquilo que me é dado a ver. Pelo contrário, a imagem estática deixa esse controle sobre o tempo para a sua audiência. Uma boa imagem estática ainda se destaca das demais; não desaparece no fluxo interminável das imagens em movimento.

Comunicação pessoal, via email, recebida a 25 de maio de 2014.