

Obra de arte digital: corpo e espaço¹

Cláudia Grijó Vilarouca²

Otávio Guimarães Tavares³

Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

A fim de compreender melhor o modo de operar das obras de arte digitais, este artigo discute dois de seus aspectos fundamentais, quais sejam, a interação – pensada a partir do corpo, sob o viés fenomenológico de Merleau-Ponty – e o espaço, no sentido do vivido, não dual. Mostraremos que um espaço pensado dualisticamente é uma ilusão e uma adesão a um transcendentalismo, conduzindo a uma crença da existência de outros planos para além da obra, em detrimento da materialidade desta.

Palavras-chave

Obra de arte digital; interação; corpo; espaço.

Abstract

Aiming to better comprehend how digital works of art operate, this article discusses two of its fundamental aspects, or be it, the interaction – as held from the body, through the phenomenological writings of Merleau-Ponty – and space, in the sense of a non dualistic being. We will argument that a dualistically thought space is an illusion and a transcendentalist adhesion, leading to the belief in the existence of other planes beyond that of the work, despite its own materiality.

Key words

Digital work of art; interaction; body; space.

Existe uma mudança de sensibilidade no século XX. De modo geral, as obras de arte são um indício disso. Na arte, vimos drásticas alterações em seus modos de fazer, a tal ponto que se questionou seu estatuto de arte. Logo, foi preciso redefini-la para que seu conceito

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Processos e Estéticas em Arte Digital: Circuit bending, Instalações Interativas e Curadorias Distribuídas”, do IV Simpósio Nacional da ABCiber.

² Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Literatura, em Teoria Literária da UFSC, integrante da equipe do Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura Linguística (NUPILL/UFSC) e professora substituta de Letras-Língua e Literatura Francesa nesta mesma instituição. Email: claudia.vilarouca@gmail.com

³ Doutorando em Teoria Literária na Universidade Federal de Santa Catarina, desenvolvendo pesquisa sobre as similaridades entre a produção artística barroca e digital. Desenvolveu mestrado intitulado "A Interatividade na Poesia Digital". Foi editor da Revista *Texto Digital* (ISSN 1807-9288) e é membro do Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística (NUPILL/UFSC). Email: nonada1@gmail.com

puddesse abarcar os diferentes objetos de artistas que reivindicavam seu lugar no mundo da arte. Arthur Danto nos esclarece melhor:

O advento das pinturas pós-impressionistas suscitou um episódio destes. Nos termos da teoria artística vigente [teoria da imitação], era impossível aceitá-las como arte, excepto como arte inepta. (...) Para conseguir que fossem aceites *como* arte, (...) era necessário, pois, não tanto uma revolução do gosto, como uma revisão teórica de proporções bastante consideráveis, que envolvia não apenas a inclusão destes objectos no domínio artístico, mas também a ênfase em novas características significativas das obras de arte (...). (DANTO, 2007, pg. 82)

Essa revisão ainda tem sido efetuada e concordamos em parte com Danto quando diz que a teoria é que vai dar suporte para os novos objetos que logo passam a ser considerados artísticos. Porém, acreditamos que também é preciso uma alteração no gosto, visando certo tipo de público (ainda que seja limitado). Afinal, a arte é para ser ou vista ou tocada ou ouvida ou compreendida ou para motivar uma ação (como declara o próprio Danto em seu livro de 1986, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*).

Essa alteração não surge *ex-nihilo*, mas vai se constituindo na medida em que nos habituamos a esses objetos ou às diferentes perspectivas que nos são oferecidos. Isso cabe muito bem nas reflexões que temos realizado sobre os objetos digitais que nascem como arte. Lembremos que o papel da teoria tem relevância na formação do gosto. Por essa razão, é importante revisá-la, questioná-la. Neste trabalho, nos interessa um modo de operar das obras de arte digitais que implica a contestação de certos pressupostos. Um deles é o de que a obra de arte digital estaria abrigada em outro plano espacial.

Dada a amplitude do tema, este trabalho irá tratar de duas características que são essenciais às obras de arte das quais trataremos: a interação e a espacialidade. Estas serão pensadas, mais especificamente, pelo viés do corpo, segundo a noção merleau-pontyana.

O Virtual

Virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Um ambiente 3D ou um ambiente navegável pelo leitor é algo real. Existe uma falácia causada por imaginar que aquilo que ocorre no computador é outro mundo, que nossa interação com esse ambiente seria o de interagir com algo virtual. Isso nos leva à dicotomia (nos moldes platônicos) de cingir o

mundo em dois, quando em realidade não existem dois mundos, mas sim o mundo único que habitamos. Não há outro real que está "dentro" ou "além" da tela do computador; uma realidade que seria uma espécie de reprodução ou cópia do "nosso". Do contrário, recairíamos na dualidade medieval, tal como propõe Margaret Wertheim em seu livro *Uma história do espaço: de Dante à internet* (1999). Aliás, essa dicotomia foi posta em xeque desde o início do século XX, não apenas pela filosofia, mas no âmbito da própria arte.

Ora, lembremos que nossa interação com os objetos e ambientes computacionais é algo que ocorre “aqui”. Mexer em um objeto 3D via um mouse é tão real quanto levantar uma pedra, o que ocorre é que se trata de ações e objetos diferentes.

Na arte digital, essa discussão implica repensar o próprio estatuto da espacialidade e da interação com as obras.

A questão é: porque tendemos a pensar o que vemos no computador como fora do nosso plano? Se aceitamos o “virtual” como oposição ao real, no computador, então também deveríamos concordar que a pintura da esquina de uma cidade como no quadro *Nightwalks* (1942) de Edward Hopper também seria um “mundo virtual”.

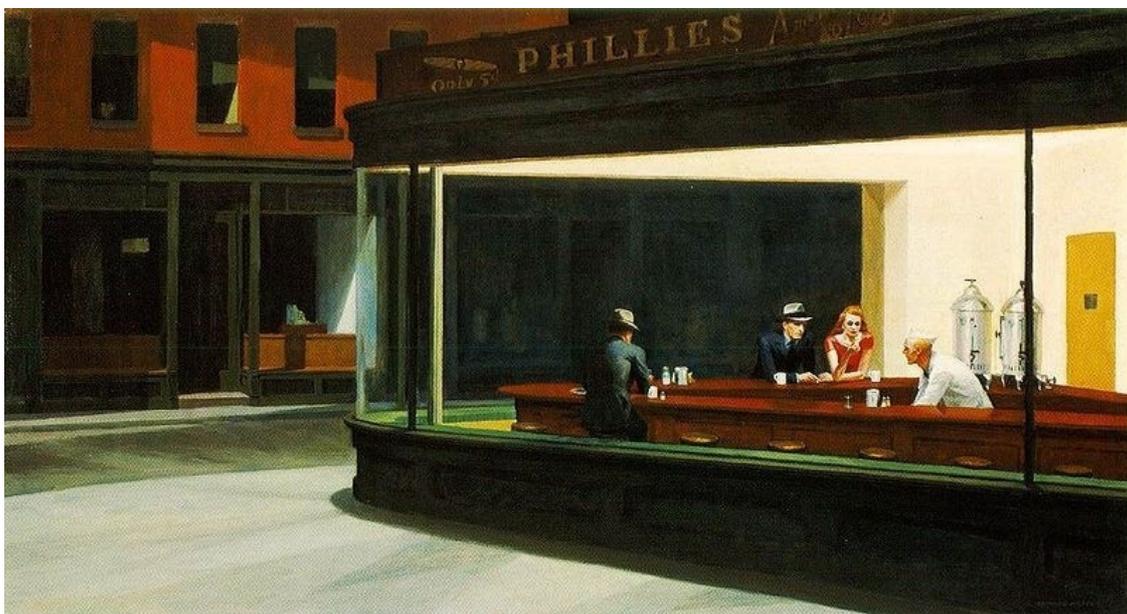


Imagem 01: *Nightwalker* de Edward Hopper.

Não seria aquela pequena lanchonete com três pessoas no balcão e o atendente meio que abaixado detrás deste, enquanto a noite lentamente passa em silêncio, um “mundo virtual”? Sendo assim, em que sentido existe algo no meio digital que é diferente da pintura?

Parece-nos que existe uma ilusão do corpo com relação ao mundo (espaço) das criações digitais gerado pela existência de movimento dos seus elementos e pela capacidade de interação – mais ou menos direta e material – do usuário com (a movimentação) desses elementos. Vale pensarmos nas experiências do surgimento do cinema. Primeiro, evoquemos aquele pequeno filme dos Irmãos Lumière, *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (exibido pela primeira vez em 1896).



Imagem 02: *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*

Diz-se que ao ser exibida pela primeira vez a imagem de uma locomotiva em movimento, muitos espectadores tentaram fugir da sala ou gritaram por medo de que a locomotiva fosse sair da tela⁴. A reação a essas imagens, que pareciam saídas da tela (um objeto em nosso mundo que nos dava a impressão de possuir um "interior", sendo um lugar de onde saem outros objetos, quase como uma transcendência), têm algo de similar com o modo como se tem reagido ao contato com o meio digital. Iremos nos ater, neste trabalho, na percepção da tela e de imagens, para tentar compreender os mecanismos de ilusão produzidos pelo próprio corpo.

⁴ Independentemente de acreditarmos ou não nessa história, o principal é admitir que houve um bom grau de espanto com a exibição. Para mais detalhes, conferir o site (em francês): <http://joy.nujus.net/w/index.php?page=nocinema+-+Lumi%C3%A8re+1>

Primeiramente, temos que reconsiderar o ato de *ver*. Este implica algo que vai além do que a ciência diz que é a visão, algo que demanda mais do que as funções maquinais dos órgãos que são destinados à visão. Com efeito, trata-se de um ato do corpo inteiro. Por exemplo, Merleau-Ponty (2006), recuperando a noção de Husserl, afirma que quando vejo um cubo eu nunca terei a visão de todos os seus lados simultâneos – meu olhar é sempre localizado e limitado – porém, graças a minha experiência no mundo, sei que existem os outros lados, sei até mesmo como serão estes outros lados (também por uma inferência geométrica). Enfim, sei que existe outro lado, um “detrás” da mesa que eu não vejo, no entanto, tenho conhecimento de que há esse “detrás”. No caso de uma pintura de um cubo eu não tenho um “detrás”, não existe algum outro lado, mas eu, acostumado à experiência de um cubo, projeto esses outros lados ali onde eles não estão. No caso do digital, imaginemos que esse cubo seja um objeto criado em um ambiente 3D como um VRML, como no *Soneto 2* de Gilberto Prado e Alckmar Santos⁵:

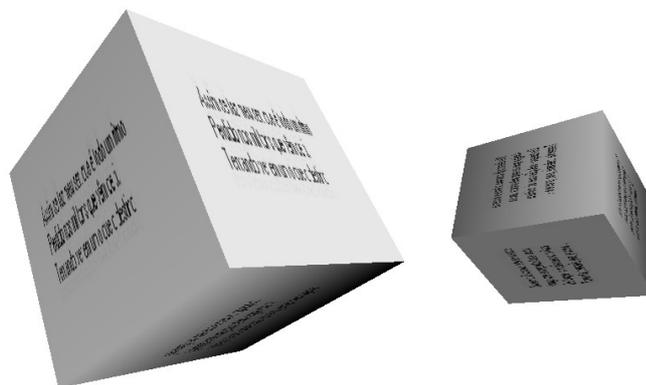


Imagem 03: *Sonetos 2* de Gilberto Prado e Alckmar Santos.

Eu tenho não só sua imagem, mas também tenho o direito de movimentá-la, de girá-la, e ver os seus outros lados (com efeito, o que faço é mover a imagem que nunca terá outro lado, concretamente falando). Ou seja, nesse caso, certa interação nos dá a impressão de outra realidade, de que há algo por detrás daquilo que vemos.

De qualquer modo, eles não são verdadeiramente 3D; eles estão achatados na tela.

Interação

⁵*Soneto 2*: <http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper01/soneto2/soneto2.wrl>

Tudo isso se fará mais claro se passarmos às obras digitais. Mais especificamente, temos em mente o *Palavrador*⁶, criado no meio digital por um grupo interdisciplinar no 38º Festival de Inverno da UFMG em julho de 2006. O *Palavrador* é um ambiente tridimensional, contendo som, poemas declamados, imagens, vídeos e criaturas movidas por algoritmos genéticos, entre outras coisas, no qual o usuário pode navegar livremente na forma de um cubo alado. Em sua primeira versão (que podia ser baixada e utilizada em um computador comum) a interação se dava por meio do teclado⁷. Havia teclas para posicionamento, locomoção, ângulos do foco (perspectiva) etc. Ou seja, um controle relativamente simples e interação em um meio movente.



Imagem 04: *O Palavrador*.

No primeiro momento de contato com a obra, o usuário pode se encontrar um pouco desconfortável ou incapaz de se mexer corretamente dentro daquele ambiente. Não é tarefa fácil coordenar os movimentos do cubo e é preciso construí-los calculando objetivamente uma possibilidade de percurso na tela. Todavia, à medida que esse usuário continua a “leitura”

⁶ *Palavrador*: <<http://www.ciclope.art.br/?p=37>> e <<http://1maginari0.blogspot.com/2009/03/palavrador.html>>.

⁷ Existe uma versão intitulada *Palavrador Open Book 2.0*, que integra essa versão antiga com sensores de luz e tateis para criar uma espécie de grande livro-objeto.

daquela obra, à medida que ele continua a movimentar o cubo do *Palavrador*, vai-se perdendo essa mediação objetiva que em algum momento interpôs teclado e tela à experiência de ler ou usar a obra, para um estágio em que movimentar o cubo na tela passa a ser o como o ato de movimentar qualquer objeto. Rompe-se qualquer objetivação do movimento e se passa a experimentar aquela obra dentro de sua síntese corporal, ou dentro do seu campo fenomenal.

Contato e Antecipação

Continuamos no caminho da fenomenologia proposta por Maurice Merleau-Ponty (2006) para melhor entendermos nosso contato com a obra e, inevitavelmente, com sua espacialidade. Conforme o filósofo francês, quando vou tocar um objeto meu corpo se prepara para isso, ele antecipa a sensação daquele objeto que pretendo tocar. Quando estendo meu braço para pegar um copo, meu corpo antecipa aquela superfície lisa e fria que está no final do meu ato, ele antecipa o contato. Entretanto, essa antecipação não é objetivamente calculada ou prevista. Ela existe com relação ao hábito, à minha estrutura geral de estar-no-mundo.

Para Merleau-Ponty (2006), o hábito compreende minha abertura ao mundo, minha capacidade corpórea de me apropriar de coisas no mundo e torná-las parte do meu ser-no-mundo (isso inclui a reorganização da espacialidade, do qual trataremos mais adiante). O hábito é o que permite que meu andar seja um ato não objetivado por um intelecto calculante. Quando ando, apenas necessito andar. Não há nem mesmo um pensar em andar, nem um querer andar (no sentido de um querer objetificado). Todas essas ações se desfizeram quando meu corpo compreendeu, em algum momento de minha infância, a estrutura geral desse ato.

"Apropriamo-nos" de coisas no mundo, pois é o hábito que permite, por exemplo, ao pegarmos um lápis para escrever, que não tenhamos de pensar sobre todos os traços das letras ou nas formas esféricas que irão construir aquelas imagens. O lápis, no caso, não é estranho ao nosso corpo, muito menos uma prótese de meu corpo ou algo anexado a ele, ele é meu corpo, ele faz parte da minha síntese corpórea tanto quanto meu próprio braço ou perna, ele está compreendido como parte do meu corpo e não há mediação alguma nessa relação.

É esse mesmo tipo de modo de ser do meu corpo que permite com que eu controle o cubo do *Palavrador* sem precisar objetificar esse ato quando me habito a ele. Ele é como meu ato de andar, sem mediação, sem distância, pois mesmo aquela distância aparente dos

apetrechos de teclado, tela, e tudo mais, são como o lápis ou como uma bengala de um cego, compreendidos já como parte do corpo. Nas palavras do próprio Merleau-Ponty:

a conexão entre os segmentos de nosso corpo e aquela entre nossa experiência visual e nossa experiência tátil não se realizam pouco a pouco e por acumulação. Não traduzo os “dados do tocar” para “a linguagem da visão” ou inversamente; não reúno as partes de meu corpo uma a uma; essa tradução e essa reunião estão feitas de uma vez por todas em mim: elas são meu próprio corpo (MERLEAU-PONTY, 2006, pg. 207).

O engano que tenta interpor mediações entre meu ato e o que percebo são frutos de um intelectualismo que tenta erguer uma imagem de mundo, que imagina uma segregação impenetrável entre uma *res cogitans* e uma *res extensa*.

O Palavrador

O computador não é mediador entre mim e o *Palavrador*, nem é uma forma de usar o *Palavrador*, ele é parte do *Palavrador*. Não existe *Palavrador* sem o computador. Ou como diz Arthur Danto: "As pessoas, tal como as obras de arte, devem pois ser consideradas irreduzíveis a partes de si e, nesse sentido, são primitivas." (2007, pg. 86). O *Palavrador* e o computador – aparato técnico – são uma totalidade não-disassociável que constitui uma obra.

Ele se realiza como obra de arte apenas quando há interação material. Disso decorre que: a) o que há no digital é tão concreto quanto o que há no nosso mundo circundante; b) não há necessariamente "outro" espaço no meio digital. Relativo ao primeiro item, já expomos anteriormente a ilusão da existência de um "fora" de nossa realidade.

Logo, conforme o item b, não pode haver outro espaço que já não seja esse na qual traçamos nossa existência. Do contrário, não seria "habitável". Por mais que o hábito, do qual tratamos há pouco, nos permita o apoderamento de algo no mundo, tal ocorre porque existe já um mundo para nossa percepção.

Apesar de, por exemplo, Margaret Wertheim empreender uma forte crítica ao dualismo que teria se instaurado com o "mundo ciber", ela não escapa de uma cisão de caráter ontológico ao dizer que "o ciberespaço *não está sujeito às leis da física* e portanto não está preso pelas limitações dessas leis" (2001, pg.167). Seguindo nosso raciocínio do modo como

tem se desenvolvido até o momento neste artigo, diríamos que o ciberespaço não está, pois não existe.

Torcer o Espaço

M. C. Escher, em uma palestra preparada para o público norte-americano em 1964, mas nunca proferida, fala a respeito de uma série de suas gravuras que ele intitula “the conflict between two and three dimensions” (ESCHER, 1989, pg. 65), sobre as quais diz:

Our three-dimensional space is the only true reality that we know. The two-dimensional is every bit as fictitious as the four-dimensional, for nothing is flat, not even the most finely polished mirror. And yet we stick to the convention that a wall or a piece of paper is flat, and curiously enough, we still go on, as we have done since time immemorial, producing illusions of space on just such plane surfaces as those (ESCHER, 2008, pg. 14-15)⁸.

Vejamos a litogravura de M. C. Escher intitulada *Balcony* (de 1945).

⁸ “Nosso espaço tridimensional é a única realidade que conhecemos. O bidimensional é tão fictício quanto o quadridimensional, pois nada é plano, nem mesmo o espelho mais polido. Entretanto, ainda nos agarramos à convenção de que uma parede ou uma folha de papel é plana e, curiosamente, nós ainda continuamos, como temos feito desde tempos imemoriais, produzindo ilusões de espaço em tais superfícies planas como essas.” (tradução nossa)

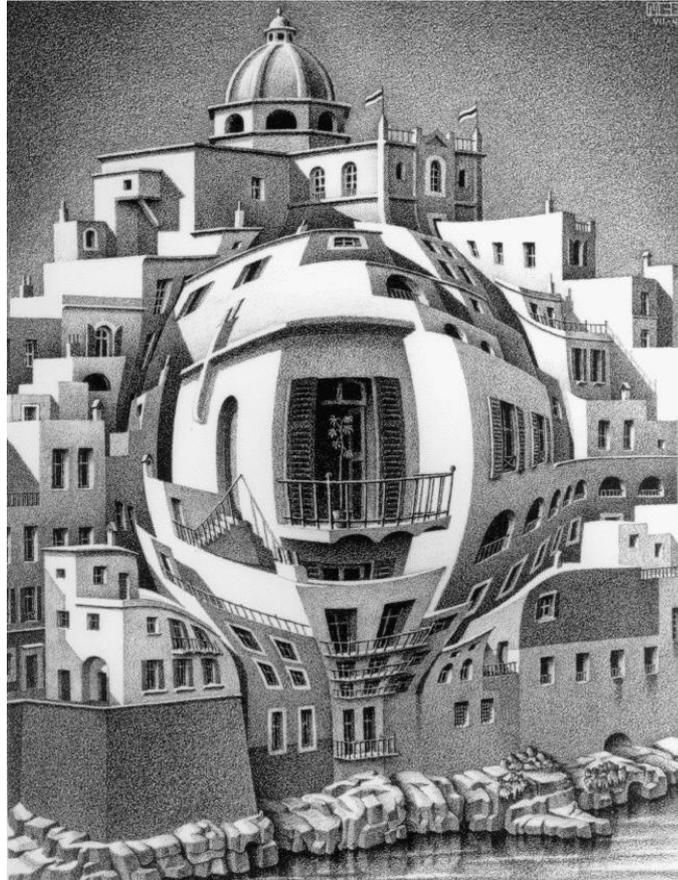


Imagem 05: *Balcony* de M. C. Escher

Nesta gravura temos uma superfície aparentemente 2D na qual está desenhada uma cidade clara ao estilo mediterrâneo. Essa cidade, por ter uma arquitetura fortemente geométrica, nos dá uma impressão de algo 3D. Segundo Escher, é uma tentativa de quebrar o plano do papel pelas formas cúbicas das casas (mas obviamente, como vimos na citação no próprio Escher, isso não rompe a bidimensionalidade). Entretanto, no meio da imagem surge uma magnificação, como se o papel tivesse uma bolha ou como se alguém tivesse dado um soco na parte de trás deste, dando uma impressão espantosa de tridimensionalidade sobre a superfície do papel. Mas essa aparente tridimensionalidade não adiciona a da cidade, mas a planifica, pois ressalta a superfície plana em que a cidade foi desenhada ou o caráter plano da aparente tridimensionalidade das casas. Logo, ele nos chama a atenção de que tudo aquilo é uma imagem sobre um papel, porém através da sobreposição de duas construções de tridimensionalidade. Ou como nos diz o próprio Escher: “the paper remains flat and I have created only the illusion of an illusion” (ESCHER, 1989, pg. 66)⁹.

⁹ “O papel permanece plano e eu criei apenas uma ilusão de uma ilusão.” (tradução nossa)

Há um jogo com a possibilidade de profundidade em um plano. Ao aceitarmos entrar no jogo do artista, pode haver certo desconforto em nossas certezas espaciais. A antecipação sensorial é alimentada e frustrada constantemente. Assim, podemos até duvidar de nossa percepção. Contudo, a imagem enquanto um objeto, emoldurado ou não, em cima de uma mesa ou pendurado na parede não nos causa esse desconforto perceptivo, no sentido do estranhamento de que há algo que não "encaixa" no mundo. Está de acordo com as leis da física, ainda que pendurado de cabeça para baixo. Considerando, no entanto, a imagem propriamente dita, ela causa tanto estranhamento quanto ler um texto ao contrário.

Algo semelhante pode ocorrer no meio digital. Ver uma obra como o *Palavrador*, apesar do elaborado ambiente em 3D e da interação material que exige, em termos de percepção, não é algo tão distante assim do que vemos em uma tela de cinema – mais especificamente, o de ver imagens em movimento. A experiência que temos de um e de outro se diferencia, é bom lembrar, somente no tipo de ação que cada um desses meios solicita. As criações desses meios, bem como o modo de lidar com eles, dependem de toda uma experiência humana já efetuada.

Habitar o Espaço

O problema que nos leva a pensar outro mundo à parte é gerado pelo fato que ainda nos prendemos a uma transcendência. Tentamos pensar um mundo sem ponto de vista, ou com todos os pontos de vista possíveis. Tentamos sair de nosso ponto de vista, mas, de fato, estamos sempre atrelados a ele. Isso porque, como nos mostra Merleau-Ponty (2006), não podemos prescindir de nossa corporeidade; não haveria espaço para mim, para nós, sem nosso corpo.

A ilusão de dualismo se dá porque não vivemos todos os momentos de nossa vida no meio digital, nem poderíamos. Disso decorre que ainda estamos nos acostumando a um modo de lidar com imagens, textos, sons, tudo ao mesmo tempo, em um mesmo local, de acordo com nossa vontade e com as possibilidades materiais das quais dispomos. Poderíamos dizer que é um "canto" do espaço que não foi completamente explorado. Todavia, deve-se levar em consideração que "[o]s lugares do espaço não se definem como posições objetivas em relação

à posição objetiva de nosso corpo, mas eles inscrevem em torno de nós o alcance variável de nossos objetivos ou de nossos gestos." (MERLEAU-PONTY, 2006, pg.199)

Não existe “mundo” virtual, não existe “para além”. Com isso, a experiência de uma obra de arte é uma experiência presente aqui e agora que afeta meu corpo aqui e agora, sem criar outro mundo. O 'aqui' “designa a instalação das primeiras coordenadas, a ancoragem do corpo ativo em um objeto, a situação do corpo em face de suas tarefas” (MERLEAU-PONTY, 2006, pg.146). Logo, a arte é uma forma indireta de nos levar a experiências que não podemos normalmente ter. Na arte, pode-se torcer o espaço, seja ela como na gravura de Escher ou o ambiente do *Palavrador*.

Referências Bibliografia

DANTO, Arthur. Mundo da Arte. In: *O que é a arte?* (org. de Carmo D'Orey). Lisboa: Dinalivro, 2007. p. 79-99

_____. *The Philosophical disenfranchisement of art*. New York: Columbia University, 1986.

ESCHER, M. C. *The Graphic work of M. C. Escher*. South Korea: Taschen, 2008.

_____. *Escher on Escher: exploring the infinite*. New York: Harry N. Abrams, 1989.

MARINHO, Francisco Carlos de Carvalho et alii. *Palavrador*. Disponível em <<http://www.ciclope.art.br/pt/downloads/palavrador.php>>. Acesso em: 27 janeiro 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

PRADO, Gilberto; Santos, Alckmar. Soneto 2. Disponível em: <<http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper01/soneto2/soneto2.wrl>>. Acessado em: 25 junho 2011.

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço : de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.