

EMILIO MARTINEZ ARROYO

BIA SANTOS



A participação como processo
cognitivo: Reflexões a partir da
Exposição Cidades Interativas

Tradução: Bia Santos

RESUMO

O surgimento da cibernética tem transformado o papel do espectador na obra. A nova subjetividade, surgida a partir das possibilidades que oferece interatividade e a novas tecnologias, se converte no tema principal das instalações interativas e transforma os processos perceptivos passivos em processos cognitivos.

PALAVRAS-CHAVE

Espectador; percepção; cognição; participação; nova subjetividade.

A PARTICIPAÇÃO COMO PROCESSO COGNITIVO: REFLEXÕES A PARTIR DA EXPOSIÇÃO CIDADES INTERATIVAS

A popularização da cibernética coloca o espectador no ponto central, desencadeante da experiência, que em boa parte dos casos não existe sem sua participação, sem sua performance, transformando seu papel de espectador no de PARTICIPANTE, performer. Diluindo a obra como objeto final na obra como processo em continua mudança, em função de sua interação com seus participantes e que em algumas situações, especialmente na internet, vão mais além, podendo converter-se em co-autores coletivos, transformando sua condição de consumidor na de criador. Esta situação é, em muitos textos críticos, a solução ideal do paradoxo da anunciada morte da arte. Celebrada em alguns discursos brilhantes do âmbito da CIBERCULTURA que se sente ameaçada pelo impulso visto como devorador da arte e de tudo o que ela representa.¹

Contudo me parece justo ressaltar o papel da SUBJETIVIDADE como realização coletiva no âmbito da cibernética e especialmente da telemática diante, ou junto, a imagem do sujeito criador próprio da tradição artística. Do mesmo modo que a chamada de atenção sobre posturas imobilistas de vinculação dos novos meios aos velhos sujeitos ou ao também chamado “SUJEITO HISTÓRICO”, sem ter em conta a especificidade do meio, e sua capacidade de alteração radical deste “sujeito histórico”.

“Quero dizer que o trabalho teórico em torno da cibernética – é emblemático o de Pierre Lévy – parece esquecer que todas as promessas de inovações digitais e televisivas podem parecer diminuídas se não se reconhece a força de uma subjetividade até agora reprimida e precisamente por isso capaz de romper em pedaços a continuidade da modernidade. Na Itália, intelectuais reconhecidos como Umberto Eco ou Furio Colombo fizeram sua escolha: falam dos novos meios relacionados com velhos sujeitos, quer dizer, do “sujeito histórico” daquele saber, que acreditam indiferente às inovações. Trata-se de escolher a posição oposta a esta”.²

Em todo este debate se desconsidera a capacidade dos novos dispositivos técnicos para propor novas formas de representação. Interessante seria diferenciar os termos TELEMÁTICA e CIBERNÉTICA, ambos usados em algumas ocasiões indistintamente. A telemática relacionada com as redes é antes uma parte de um conceito mais geral que denominamos cibernética e em que operam de distintas formas dois conceitos comuns, a INTERATIVIDADE e uma NOVA SUBJETIVIDADE. Conceitos próprios de uma nova cultura visual, que frequentemente têm sido analisados como se se

¹ Encontramos uma boa exposição desta postura em ABRUZZESE, 1997, especialmente em sua oposição às teses propostas por GARRONI, 1996.

² ABRUZZESE, 1997.

comportassem nas mesmas condições em telemática e cibernética, e mais especificamente no caso que nos ocupa em internet ou em instalações interativas, contudo as análises de um meio não nos servem para o outro.

Este campo traz novamente a reflexão entre as controvertidas relações entre arte e ciência, conceitos em ocasiões tratados como antagônicos, mas que não deixam de ser campos do saber estreitamente vinculados ao âmbito do conhecimento. “Mas na atualidade à parte de reconhecer-lhes uma autonomia, lhe atribuem um processo de interatividade dentro do desenvolvimento humano”.³ Ainda que historicamente a autoridade da arte tenha sido questionada em relação ao domínio do modelo da ciência, na atualidade seria inútil questionar sua legitimidade ou pertinência e sua contribuição no âmbito da cibernética.

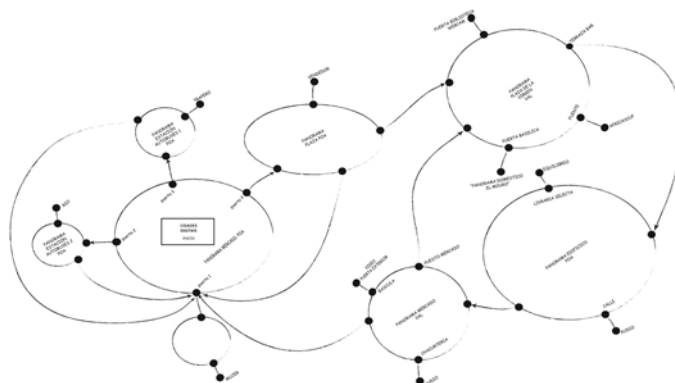
Nosso conhecimento da representação que nos chegou através da ARTE é ineludível e, nesse sentido, utilizar os conceitos próprios da arte pode ser muito estimulante. A capacidade da arte para estimular o desenvolvimento intelectual e cognitivo, sua experiência na formação de imagens, o relativo, o simbólico, a linguagem, não pode ser evitado. Os novos meios tecnológicos introduzem novos modelos de representação, contudo o modelo da perspectiva foi o mais utilizado de todos eles desde sua invenção até nossos dias, a fotografia e o cinema foram reforçaram ainda mais o domínio da representação perspectiva, a partir do vídeo e dos sistemas informáticos, aparecem modelos da representação suficientemente atrativos para experimentar neste âmbito.

Tem a máquina a capacidade de converter-se em sujeito? Que tipo de sujeito? A interação homem-máquina implica em qualquer caso dois sujeitos, dois sistemas autônomos. A produção de imagens através de máquinas requer um programa ou SISTEMA prévio. O sistema implica uma ORDEM e uma codificação. A percepção re-codifica tanto a imagem como a estrutura técnica ou material em que nos é apresentada. “Introduzir ordem, estruturar, dar forma constitui uma função própria e característica do processo criativo a partir da informação”.⁴ A *percepção requer participação*, nos propõe A. Muntatas, em um de seus projetos artísticos que foi desenvolvido em diversas partes do mundo. Em qualquer caso a percepção implica COGNIÇÃO. A instalação *Cidades interativas*, resultado do projeto **Interfaces digitais em arte contemporânea. Desenvolvimento dos sistemas interativos com tecnologias informáticas e sua aplicação nas artes plásticas**, dos grupos de pesquisa Labluz da Universidade Politécnica de Valencia – Espanha e do grupo de pesquisa em artes visuais da Universidade Federal de Porto Alegre – Brasil, explora a possibilidade interativa da obra como parte do processo cognitivo do espectador sobre as realidades concretas das duas cidades, Valencia e Porto Alegre.

A partir de vídeos, fotografias e animações, obtidas nas cidades de Valencia e Porto Alegre se constrói um Panorama Interativo que propõe ao espectador algumas reflexões sobre as relações sociais, arquitetônicas, políticas entre as duas cidades.

³ JUANOLA I TERRADELLAS, 1997, p. 15.

⁴ Ibidem, p. 25.



Esquema de navegação – panorama I

Os panoramas apresentados na exposição proporcionavam ao espectador a possibilidade de perder-se em um labirinto de imagens, onde os chamados *pontos quentes* geram *hiperlinks* nos quais poderíamos saber por onde começar a navegação, porém não saberíamos por onde acabar.

Através do dispositivo digital como um “*mouse-aéreo*” o espectador tinha a possibilidade de mover-se no espaço expositivo no qual a navegação não se fazia a partir de um ponto estático da sala, e sim de modo que o movimento da imagem e do usuário gerassem uma percepção da obra em movimento.

REFERÊNCIAS

ABRUZZESE, Alberto. *Arte y nuevas tecnologías*. CIC nº3, Servicio de Publicaciones de la UCM, p. 195-204, 1997.

GARRONI, Emilio. *Arte telemática. Signos y lenguaje*. TELÉMA, año II, nº 6, 1996.

JUANOLA I TERRADELLAS, Roser. *Arte, ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativa italiana*. Arte, Individuo y sociedad, n. 9, 1997.



EMILIO MARTINEZ ARROYO

Professor catedrático da Faculdade de Belas Artes da Universidade Politécnica de Valência - Espanha, Doutor em Belas Artes. Coordenador do projeto de pesquisa Interfaces digitais, sua pesquisa centra-se entre as novas tecnologias e o espaço público.



BIA SANTOS

Mestra em Artes Visuais, doutoranda do programa em Artes Visuales y Intermedias da Universidade Politécnica de Valência — Espanha. Realiza diferentes atividades independentes com respeito à Arte e sua difusão. Desenvolve pesquisa em torno do Universo Feminino e suas relações entre o público e o privado, suas intervenções no ciberespaço.