

A RECEPÇÃO COLETIVA E SUAS TRANSFORMAÇÕES: Da participação afetiva em salas de cinema à participação efetiva em instalações interativas

GOMES, Fernanda de Oliveira
Doutoranda, UFRJ
infernanda@yahoo.com

RESUMO

A partir de uma análise realizada por Walter Benjamin sobre a recepção coletiva que passa a ser determinada na Modernidade, principalmente com a consolidação do Cinema como produto da Indústria Cultural, este trabalho procura identificar as transformações que reposicionaram o espectador e que levaram à mudanças comportamentais nos espaços de recepção. Dessa forma, após uma apresentação da noção de participação afetiva, debatida por Edgar Morin, este estudo propõe uma atualização para a dinâmica comunicacional, que privilegia a interlocução entre participantes de propostas midiáticas e artísticas através, principalmente, do surgimento de novas formas de sociabilidade criadas por dispositivos técnicos. Em seguida, algumas instalações interativas são identificadas como recortes experimentais do cenário contemporâneo, dentro de uma cultura participativa. Torna-se possível então verificar o intuito de uma interação dinâmica performática, assim como a instauração de um clima de comentário, partilha e criação em espaços de recepção.

Palavras-chave: Recepção. Interação. Espectador.

1 APRESENTAÇÃO

Quando pensamos nas antigas situações de recepção das imagens cinematográficas, visualizamos enormes salas com telas grandiosas diante de fileiras, fileiras e fileiras de cadeiras, onde os espectadores ficavam uniformemente distribuídos. Dentro da organização espacial destes templos de distrações, o tamanho da tela já impunha respeito e distância, colocando os espectadores em seus devidos lugares. Obedientes eles se sentavam e durante o tempo de exibição ali permaneciam, com os olhos fixos naquela grande fonte de luz e som. Qualquer movimento poderia distraí-los do que realmente importava: as sequências de imagens que já chegavam prontas para serem consumidas.

Para entender melhor a passagem de uma recepção coletiva disciplinada, que dispensa a influência comportamental dos espectadores na formatação final da obra, para uma recepção coletiva performática, que abre espaço para a atividade criativa também no âmbito espectral, procuramos levantar algumas questões importantes dentro de uma revisão bibliográfica. Primeiramente destacamos algumas discussões realizadas por Walter Benjamin (1996), que observou a passagem da experiência individual para a experiência coletiva, a partir do surgimento do Cinema.

No processo de consolidação da sala de cinema como espaço de recepção coletiva, novas questões vão surgindo. Jonathan Crary (2001) ressalta uma contínua prática de “pedagogia do espectador”, que ensina como reagir a níveis diferentes de representação e ilusão. Após as experimentações com os dispositivos de exibição de imagens cinematográficas, o objetivo passou a ser o de criar espectadores que pudessem administrar com facilidade a condição representacional do mundo oferecido.

Do modelo de recepção coletiva, típico do final do século XIX e de boa parte do século XX, propomos uma espécie de salto performático para os ambientes criados pelos artistas interativos, que privilegiam em suas obras o encontro: encontro entre imagens, espectadores e dispositivos. David Rokeby (1997, p. 67), define a interatividade a partir da forma como as conseqüências de nossas ações e decisões são refletidas e devolvidas. Uma tecnologia interativa é um meio através do qual nós nos comunicamos com nós mesmos, como um espelho. As instalações interativas que compõem o corpo deste

trabalho foram escolhidas por apresentarem este forte aspecto de espelhamento. Observamos uma substituição da imagem espetacular pela imagem especular, ou seja, a imagem ou silhueta do espectador que se torna a força ativa da obra. Essa modalidade de ação e reação criativa, que acontece em algumas instalações interativas, evidencia uma representação performática dos espectadores para eles mesmos, projetada em um espaço de recepção coletiva contemporânea que privilegia as individualidades.

2 ORGANIZANDO A RECEPÇÃO COLETIVA

O caráter coletivo da recepção do cinema foi o principal ponto que direcionou a organização do ambiente e a produção de imagens que afetariam seus espectadores em um mesmo tempo e espaço. As reações individuais deveriam se controlar mutuamente, formando uma reação comum, sem grandes diferenciações e entrando muito bem na dinâmica social e cultural da Modernidade, que exercitava a coletividade como prática social. O cinema figura então como parte da violenta reestruturação da percepção e da interação humana promovida pelos modos de produção e pelo intercâmbio industrial capitalista. Ele surge em uma cultura emergente do consumo e do espetáculo, representando o ápice de um novo estágio na ascensão do visual como discurso social e cultural.

Chegamos então ao uso figurativo da massa, que nos trabalhos de Walter Benjamin se encontra na noção de uma “enervação coletiva” da tecnologia e do papel do cinema nesse contexto. Para o autor, o problema não residia no conceito de enervação como tal, que implica na interpenetração tecnológica do “espaço do corpo com o da imagem” (BENJAMIN *apud* HANSEN, 2001, p. 427). A questão girava em torno da tentativa de tentar fazer o indivíduo moderno comum entrar nesse processo e fazer do cinema um campo de testes. A busca era por uma afinidade estrutural entre as massas e o cinema, fundamentada na especificidade perceptiva e fenomenológica desse meio de comunicação. Segundo o autor, ao eliminar a distância do espectador, que até então era mantida em todas as artes, o cinema representaria um meio artístico voltado para a recepção das massas.

O conceito das massas formulado por Benjamin, em seu famoso ensaio sobre a reprodutibilidade da obra de arte, publicado em 1955, deriva fundamentalmente das qualidades estruturais da reprodução técnica, que implica na uniformidade e na repetição, através de uma analogia entre linha de montagem e recepção cinematográfica, sem levar em conta o perfil social, psicosssexual e cultural do público

que frequenta o cinema. A massa, como sujeito do cinema, não possibilita a distinção entre classes sociais, gêneros e gerações.

Como anunciou Benjamin (1996), as mudanças na estrutura da recepção, provocadas por transformações sociais, seriam mais tarde utilizadas por novas formas de arte. Ele se voltou para as produções que tinha à mão, basicamente a pintura e o cinema e, percebendo as diferenças na ordem da recepção destas duas formas de representação, identificou uma passagem da experiência individual para a experiência coletiva, relacionando-a com as reconfigurações do espaço. “Uma sala vazia pode ser agradável numa galeria de quadros, mas é inconcebível no cinema” (BENJAMIN, 1996, p. 185). Segundo o autor:

Os pintores queriam que seus quadros fossem vistos por uma pessoa, ou poucas. A contemplação simultânea de quadros por um grande público, que se iniciou no século XIX, é um sintoma precoce da crise da pintura, que não foi determinada apenas pelo advento da fotografia, mas independentemente dela, através do apelo dirigido às massas pela obra de arte (BENJAMIN, 1996, p.188).

3. A RECEPÇÃO CINEMATOGRAFICA E A PARTICIPAÇÃO AFETIVA

Para Benjamin, a Modernidade privou os indivíduos de uma faculdade que “parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências” (BENJAMIN, 1996, p. 198). O autor afirmava que as ações da experiência estavam em baixa e o processo de criação das narrativas estava se perdendo com a difusão do romance, da imprensa e, finalmente, do cinema. Ao espectador cabia apenas receber as imagens cinematográficas com poderes afetivos que justificavam um espetáculo.

Na origem da recepção cinematográfica há então um mecanismo de participação afetiva, que Edgar Morin (2008) também chama de “projeção-identificação”. Porém, como ressalta o autor, a impressão da vida e da realidade próprias das imagens cinematográficas não se separou de um primeiro impulso de participação. Como exemplos podem ser resgatadas as primeiras recepções das imagens de um trem chegando, produzidas pelo cinematógrafo Lumière. Na medida em que os espectadores viram “cenas de um realismo espantoso” (MORIN, 2008, p. 151) eles se sentiram, ao mesmo tempo, atores e espectadores. A histórica sessão de 28 de dezembro de 1895 representa bem este fenômeno de inclinação à participação, ou seja, a uma reação diante de imagens projetadas. Edgar Morin chama então a atenção para a declaração de H. de Parville: “... perguntamos a nós próprios se somos simples espectadores, ou atores

de cenas de tão espantoso realismo” (MORIN, 2008, p. 152).

A incerteza com relação à natureza das imagens projetadas, vivida durante as primeiríssimas sessões cinematográficas, revela cenas interessantes para este estudo: pessoas fugindo, gritando, senhoras desmaiando, a partir do estímulo das imagens. Mas estas pessoas acabavam caindo em si, pois o cinematógrafo surgiu em uma época em que a consciência da irrealidade da imagem estava de tal maneira enraizada que a imagem projetada, por mais realista que fosse, nunca poderia ser considerada como real. O que havia era uma “impressão” da realidade.

Na recepção do espetáculo cinematográfico, o público está “livre de ser atingido” e tem a consciência de que está fora da ação, privado de participações práticas, que são atrofiadas e canalizadas em símbolos de aprovação ou de recusa. Ao espectador é permitido, no máximo, aplaudir ou vaiar as cenas apresentadas. Porém, estas tentativas de interação com a imagem são impotentes para modificar o curso interno da representação. O espectador nunca passa efetivamente à ação, manifestando-se, em momentos de grandes “afetações”, através de gestos ou sinais.

Essa ausência da participação ativa está relacionada com a participação psíquica ou afetiva. Já que o espectador não pode se expressar por atos, no momento da recepção, sua participação acaba se interiorizando. A sensação de impotência diante do espetáculo provoca uma transferência subjetiva no espectador que, privado dos seus meios de ação, torna-se mais susceptível ao que lhe é apresentado. Essa sensação é intensificada pela situação de recepção própria do cinema, que separa o espectador do espetáculo. Ao contrário do teatro, onde a reação do espectador pode influenciar de alguma forma o desempenho do ato apresentado, no cinema a ausência física dos atores e de tudo que os cerca torna impossível qualquer mudança no curso da ação. Não existe a mínima possibilidade de cooperação prática entre o espectador e o espetáculo.

A escuridão da sala de cinema proporciona o ambiente ideal para captar a atenção e isolar o espectador, enfraquecendo a sensação de presença corpórea e produzindo uma sensação de devaneio. Inserido em uma participação coletiva, este espectador acaba mergulhando em sua própria participação individual, estando ao mesmo tempo isolado e em grupo.

O espectador da sala escura é considerado por Edgar Morin como o sujeito passivo no estado puro. “Não tem qualquer poder, não tem nada para dar, nem sequer aplausos. Paciente, suporta. Subjugado, sofre. Tudo se passa muito longe, fora do seu alcance” (MORIN, 2008, p. 156). À extrema imobilidade do espectador é combinada a extrema mobilidade da imagem para constituir o cinema, que segundo o autor é o espetáculo dos espetáculos. Raymond Bellour acentua uma diferença de ritmos entre a

atividade receptiva cinematográfica e a sequenciação de imagens do filme. “O espectador de cinema, esse desocupado, é um ser apressado. Ele segue um filme que às vezes pode lhe parecer muito lento, mas que com toda certeza se tornará rápido demais se nele tentar se deter” (BELLOUR, 1997, p. 84).

De acordo com Jonathan Crary (2001), antes de tudo a atenção é muito mais que uma categoria de visualidade. Ela envolve outras temporalidades e estados cognitivos (como o transe e o devaneio, por exemplo). A visão é apenas mais uma camada corporal a ser capturada, moldada e controlada por técnicas externas, em que se produzirão novos afetos e intensidades. Muitas análises sobre a subjetividade moderna enfatizam a idéia de um sujeito que recebe informação em um estado flutuante de distração. O que Crary alega é que essa distração moderna é inseparável da ascensão de modelos de atenção disciplinar da fábrica, da escola e do consumo de massa, assim como a atenção de um indivíduo diante de uma obra de arte. Mais concretamente, mostra como idéias sobre percepção e atenção se transformaram no final do século XIX, ao mesmo tempo em que surgiam novas formas de espetáculo, a partir do domínio dos dispositivos tecnológicos.

São as técnicas próprias do cinema que, através de suas provocações, construções e intensificações, determinam as participações afetivas. Movimentos de câmera, enquadramentos, ritmos das ações, recursos de montagem, utilizações de músicas, são combinados a estórias que apresentam fórmulas narrativas já repertoriadas, envolvendo e absorvendo o espectador, hipnotizando a participação. Tudo se passa como se o filme desenvolvesse uma nova subjetividade, integrando o espectador no seu fluxo. “Um sistema que tende a integrar o fluxo do filme no fluxo psíquico do espectador” (MORIN, 2008, p. 161). O filme acaba sendo um agenciador de participação, antecipando e direcionando seus efeitos no espectador. Seria uma espécie de máquina de sentir auxiliar, motorizando a participação afetiva que, por estar acessível aos artifícios cinematográficos, não sai de sua passividade. O que é solicitado e ativado é o espírito do espectador, que se deixa arrastar e envolver pela sucessão de imagens que o provoca, mas não o suficiente para tirar o seu corpo de uma situação de imobilidade.

4. REPOSICIONAMENTOS E NOVOS COMPORTAMENTOS POSSIBILITADOS NAS INSTALAÇÕES

A noção de um ponto de vista privilegiado, já associada a uma atividade mais efetiva do espectador, é colocada em questão nas proposições do minimalismo e do teatro dos anos

60 e foi traduzida pela invenção de múltiplos dispositivos que autorizavam a simultaneidade das cenas, a dispersão dos locais de representação e a condução do espectador ao longo de um percurso. Segundo Anne-Marie Duguet (2009), da mesma forma, a instalação de vídeo propõe que o visitante se desloque em torno, diante, ou através da obra. Uma estrutura disponibilizada aos espectadores provoca a produção de imagens efêmeras a partir do comportamento coletivo.

Nos anos 60, a prática da videoarte começa então a aparecer nas propostas de alguns artistas do Fluxus - grupo de ações que no início dos anos 60 propunha que qualquer pessoa poderia ser artista - como Nam June Paik e Wolf Vostell, que integraram o vídeo às suas performances, além de realizarem as primeiras instalações utilizando televisores. Ao invés de ser objeto que se apresenta no espaço de recepção como algo acabado, a obra de arte se lança nas modalidades de criação abertas que dominam a produção do vídeo: as instalações e as performances.

Representar a si mesmo diante da câmera foi uma promessa que surgiu com o cinema e já exercia uma enorme atração sobre o homem moderno. Segundo Walter Benjamin, “o astro de cinema impressiona seu público, sobretudo porque parece abrir a todos, a partir do seu exemplo, a possibilidade de ‘fazer cinema’” (BENJAMIN, 1996, p. 182). A forma clássica da presença na tela é a forma da convocação, do compromisso de um ou de vários atores induzidos a ocupar uma cena.

A principal tendência da videoarte que privilegia a presença do espectador é a construção de circuitos fechados com dispositivos de vídeo-vigilância. O espectador é situado na separação espacial entre filme e imagem projetada e na separação temporal entre a realização e a finalização do filme. É criada então uma simultaneidade espacial e temporal, na qual o espectador se torna espectador de si mesmo, transformando-se em um dos personagens da obra.

O artista nova-iorquino Dan Graham colocou o estudo da conduta ativa e passiva do espectador como base de muitas de suas performances (FIG. 1). Graham queria juntar o papel do performer ativo e do espectador passivo em uma única pessoa (GOLDBERG, 2006). Ele passou então a disponibilizar espelhos e equipamentos de vídeo em suas obras, permitindo que os performers se transformassem em espectadores de suas próprias ações. Segundo Graham, este olhar autoperscrutador tinha por objetivo a constituição de uma criação muito intensa de cada gesto.



FIGURA 1 - Instalação *Present, Continuous, Past* (1974) , Dan Graham

Quando o espectador é instalado no centro da obra, ele é convidado pelo artista a adotar uma atitude diferente diante dela. Para Couchot (1997), é o corpo inteiro e não mais somente o olhar que se inscreve no espaço da obra, enquanto esta ganha em extensão e em relação. A significação da obra passa a depender da intervenção do espectador a partir da confrontação dramática com uma situação perceptiva. É aí que a obra se abre e o tempo de sua criação entra em sintonia com o tempo de sua socialização.

O espectador passa a perceber que estabelece relações enquanto apreende o objeto a partir de diferentes posições e sob condições variáveis. Assim, a exploração física se constitui como uma forma privilegiada de percepção da obra. As transformações perceptivas que a máquina eletrônica produz através da experimentação do espaço e do tempo, são possibilitadas por algumas operações que Anne-Marie Duguet (2009) aponta: jogos de registro ao vivo, alterações simultâneas e sutis do real imediatamente percebido, conexões entre o espaço virtual imaterial eletrônico e os espaços “reais” construídos como cenários da experiência, além da exploração do corpo do visitante como dispositivo que ativa a obra.

Assim como a Comunicação, a Arte Contemporânea é uma reconfiguração da cena do visível, da relação entre o fazer, o ser, o ver e o dizer. O espectador que surge nas instalações interativas seria aquele que, entrando na cena da arte, quer se abrir à exterioridade, ser receptivo à sua diferença, alterar-se com ela, recriando-se incessantemente diante e a partir de um outro. A instalação *Dis-Communication machine* (FIG. 2) do artista japonês Kazuhiko Hachiya, apresenta uma situação de compartilhamento possibilitada por uma mediação maquínica. Através de dispositivos

colocados em asas nas costas do corpo, dois participantes trocam suas perspectivas visuais em situações em que um vê coisas do caminho do outro. O mesmo procedimento é usado nas ações de jogar cartas com as cartas do outro, comer vendo a comida do outro, entre outras experiências e inversões de identidades. O importante, neste jogo de olhares e imagens, são as trocas das ações dos espectadores no momento da participação da obra em situações triviais, como se deitar, jogar, comer, etc.



FIGURA 2 – Instalação *Dis-Communication machine* (1996), Kazuhiko Hachiya

Como obra interativa, é a própria instalação que muda no seu existir sensível aos olhos de todos e não somente na interpretação individual de quem a experimenta. Uma das condições para que se instale esse tipo de retroação participativa entre a obra e o espectador, é a disponibilidade perceptiva e expositiva deste último.

5. O VIÉS RELACIONAL DOS ESPAÇOS

Uma análise relacional trata das interações que se dão por meio de dispositivos, vistas como processo de influências mútuas que os participantes exercem uns sobre os outros na troca comunicativa e também como o “lugar em que se exerce esse jogo de ações e reações” (MAINGUENEAU, 2001, p. 281). A interlocução, por sua vez, é retomada para evidenciar como os parceiros se acham mutuamente implicados nos discursos da mídia. É um círculo contido no relacional. Processos interativos vão de encontro ao jogo de reconhecimento recíproco do cotidiano e à produção de interpretações, construção de modelos mentais, paradigmas, perspectivas, crenças e pontos de vistas constituídos de elementos cognitivos. Cabe então ao autor da instalação interativa criar estímulos para que sua obra seja efetivamente um espaço de experiência e de relação entre seus participantes.

A relação entre arte e vida pressupõe bem mais do que uma operação de leitura

ou apropriação (termo caro às práticas artísticas contemporâneas), pois se materializa através da experiência do outro, atravessando-a, reconfigurando-a, potencializando-a. O suporte da instalação interativa não participa apenas como registro ou reprodução, mas participa do acontecimento. O que a instalação interativa possibilita não é simplesmente “o comunicar”, mas o compartilhamento de experiências, o encontro.

Peter Burke (2005, p. 120) observa que historiadores, sociólogos e antropólogos estão substituindo a noção de *roteiro social* para a de *performance social*. Ou seja, a noção de regra cultural fixa deu lugar à idéia de improvisação. Enquanto surge uma idéia antropológica mais geral de cultura como uma série de receitas para a realização de atos performativos, os linguistas falam de *atos de identidade* para enfatizar o fato de que a linguagem não só expressa como cria, ou ajuda a criar identidades.

Na década de 1980, a idéia de *performance social* assumiu um significado mais amplo, deixando de ser apenas interpretação ou expressão para ter um papel mais ativo, criando um novo significado a cada ocasião. Peter Burke considera o “ocasionalismo” mais do que um deslocamento de um determinismo social para a liberdade individual. O autor destaca a importância relativa da invenção individual e coletiva, por meio de uma recepção criativa. Movimentos se distanciam de reações fixas, segundo regras, e caminham em direção à noção de respostas flexíveis, de acordo com a situação.

O termo *partilha do sensível* é utilizado por Jacques Rancière (2005) para reforçar que a partilha significa duas coisas: a participação em um conjunto comum e, inversamente, a separação, a distribuição em partes específicas e exclusivas. Esta idéia do comum de Rancière aparece nas aberturas que surgem a partir das redistribuições dos lugares e temporalidades, de corpos que reivindicam ocupar outros lugares e ritmos diferentes que lhes eram assinalados. Novas figuras do sentir, do fazer e do pensar, assim como novas relações e possibilidades de visibilidade desta rearticulação, são demandadas e engendram novas formas de subjetivação, ou seja, de se construir e de se expor nos espaços. Se o comum aparece nos interstícios, ele não é exatamente dado por estas figuras, mas no *entre* que indica o processo que desregula e opera outras subjetivações. Segundo Rancière, a diferença é reivindicada no interior de uma “figura de comunidade”, uma subjetivação que a redesenha, porque a experiência inédita não poderia ser incluída nas partilhas existentes sem fazer estilhaçar as regras de inclusão e os modos de visibilidade que as ordenava. Para o autor, o paradigma moderno, da separação das esferas da experiência, de sua especificidade e da hierarquia dos gêneros, é ilusório. Tornar visível essa ilusão é colocar em evidência a partilha do sensível

6 .MÍDIA, ARTE, VOYEURISMO E EXIBICIONISMO

A onipresença do olho da mídia é absorvida como pano de fundo cultural da consciência de si e se coloca entre o voyeurismo e exibicionismo. Ou seja, a internalização da observação permanente exerce sua influência no nível de inscrição social. Segundo Ursula Frohne (2002), de um ponto de vista social, nós só existimos na sociedade midiática se somos capazes de receber a atenção do público pelo menos por um momento. Nós só podemos nos experimentar como reais quando somos capazes de fazer uma aparição. A mídia se tornou então a última autoridade para a percepção de si, como um teste de realidade da *persona* social: eu sou visto, logo eu sou.

Nesse contexto, a instalação interativa também se apresenta como uma oportunidade de exibição e de posicionamento, pois o freqüentador deste tipo de ambiente quer ser reconhecido como um consumidor e apreciador do artístico, que se vê como co-produtor da obra. Cabe aqui perguntar para quem o sujeito, em determinada situação, está desempenhando determinado papel. Que olhar é considerado quando o sujeito se identifica como imagem. Percebe-se então que a identificação é sempre em virtude do olhar do outro.

Uma crescente flexibilização das condutas, com uma menor rigidez nas convenções e uma maior ousadia do dizível e do *mostrável* no espaço público, consolida a “economia psíquica” do autocontrole e permite a atitude performática e a consciência de si como parte de uma obra artística em observação. A instalação interativa *Try On* (FIG. 3), de Fernanda Gomes, Andrea Sabate e Sofia Chouza, permite que o desejo voyeur se realize, quando os demais espectadores podem observar, através dos buracos na cortina de um provador de roupas, o espectador que está em seu interior se olhando no espelho, enquanto experimenta imagens projetadas em seu corpo que são alteradas a partir de seus movimentos. Geralmente os participantes no interior do provador se sentem mais estimulados quando se percebem observados e dialogam, através de suas reações performáticas às imagens projetadas, com os olhares direcionados a ele.



FIGURA 3 - Instalação *Try On* (2002), Fernanda Gomes, Andrea Sabate, Sofia Chouza

A natureza da performance se origina do efeito de experiência em termos de significados e da relação estabelecida entre o emissor e o receptor, pois envolve um ato verdadeiro de comunicação, de transmissão de significados, de transformação do corpo em um veículo significativo. O performer ocupa um duplo papel de protagonista e receptor, ator e agente do enunciado (a performance), provocando no espectador, mediante a re-codificação de signos, uma atitude similar de expectativa. O mecanismo da *mimesis* é transportado, assim, para o público. Para Glusberg (1987), talvez o termo participação seja mais apropriado do que o termo comunicação, já que é possível haver comunicação sem participação efetiva, sendo o corpo humano um instrumento semiótico. A participação só se manifesta quando se instaura um elemento efetivo no sentido de uma aproximação psicológica ao mesmo tempo consciente e inconsciente. Para a platéia, a comunicação e a participação vão ocorrer tanto em um nível individual quanto em um todo da audiência.

Na instalação *Telematic Dreaming* (FIG. 4), de Paul Sermon, duas pessoas, em camas separadas, podem ter a sensação de estarem dividindo a mesma cama através de suas presenças projetadas. A experiência se completa com os outros espectadores que estão ao redor interagindo com a situação, estimulando a continuidade da experiência e se oferecendo como próximos atores da situação.



FIGURA 4 - Instalação *Telematic Dreaming* (1992), Paul Sermon

Em sua obra posterior, *Telematic Vision* (FIG. 5), Paul Sermon substituiu a cama pelo sofá e conseguiu um movimento de interações e performances ainda mais significativo entre seus participantes. Nesta obra, o “feedback imagético” de suas ações e a sensação de espelhamento que cada um tem são instantâneos, pois além de ver a imagem projetada do outro espectador ao seu lado, ele também pode ver sua imagem projetada no outro sofá, através da tela de uma televisão posicionada bem à sua frente. Desta forma, a atividade de criação gestual de cada um é estimulada não só pelas imagens, mas pelas criações dos outros, além da situação de recepção que é possibilitada. Enquanto um espectador se sentava no colo do espectador projetado ao seu lado, este fazia cócegas na sua barriga. E enquanto observavam esta performance, os outros espectadores já se projetavam, imaginando como se comportariam na mesma situação.



FIGURA 5 - Instalação *Telematic Vision* (1993), Paul Sermon

Para Nicolas Bourriaud (2006, p. 72), depois de dois séculos de luta pela singularidade e contra os impulsos de grupo, é necessário utilizar novamente a idéia do plural como possibilidade de inventar modos de “estar-juntos”, formas de interações que vão mais além das instituições coletivas que são determinadas. Só se pode prolongar positivamente a principal crítica colocada na Modernidade se considerarmos que não é a emancipação dos indivíduos que se revela como mais urgente e sim a emancipação da comunicação humana, da dimensão relacional da existência. Há alguns anos os projetos artísticos, sociais, coletivos ou participativos se multiplicam, explorando numerosas possibilidades de relação com o outro e o público é cada vez mais levado em conta. A aura da obra de arte não se situa mais no mundo representado pela obra, mas na forma coletiva temporária que é produzida no momento de sua exposição. Bourriaud então afirma que ao invés de negar a aura, a arte contemporânea desloca sua origem e seu efeito. É importante não mitificar a noção de público: a idéia de uma massa unitária tem mais a ver com uma estética fascista que com as experiências atuais em que cada um

deve conservar sua identidade.

6 . CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se na Modernidade a produção de imagens era orientada para criar um nivelamento na esfera da recepção, a partir da constatação da autonomia perceptiva do observador e da necessidade de um direcionamento da atenção para focos de interesse, na contemporaneidade isso se dá de forma diferente. O espectador passa a ser posicionado em situações diversas, nas quais os fenômenos de percepção são acionados para provocar nele uma atitude de recriação perceptiva do mundo. O objetivo não é o de regular a instabilidade da percepção, mas de provocá-la e explorá-la conscientemente, permitindo, no nível da recepção, a abertura da obra sobre múltiplos efeitos de sentidos, de interpretações e de ações. O transe sensorial, típico da dinâmica de recepção das obras cinematográficas não é mais procurado por si mesmo. Nas instalações interativas ele pode ser constantemente rompido, através da atuação dos espectadores, que passam a ser *espectadores performáticos*.

Uma consciência cada vez maior da presença e do olhar do outro, acaba levando à transformações comportamentais. Nas instalações interativas abordadas neste trabalho podem ser detectadas tendências que estão se delineando, como novas formas de “estar junto”, reconfigurações de cenas do visível e novas ligações criadas entre sujeitos na ordem do sensível, que levam a uma recriação constante de si a partir do outro. De sujeitos disciplinados, controlados a partir de um olhar que vem de cima, passamos à sujeitos performáticos, que se estimulam a partir de olhares que se encontram em um mesmo nível. Isso é potencializado pela dissolução de limites e distâncias entre diferentes espaços de representação (cinema, vídeo, galeria), de papéis (espectador, diretor, ator) e de posicionamentos (tela, palco, platéia).

A partir do momento em que as tecnologias digitais e as telecomunicações redefiniram a arte como proposta de comunicação, o papel do espectador também se transformou. Tornou-se necessário, então, estabelecer relações entre as transformações das práticas comunicativas e as práticas artísticas, diluindo as fronteiras entre elas. O sujeito da comunicação, assim como o sujeito que recebe a obra artística, é o sujeito em relação, produzido na ação de afetar e ser afetado pelo outro através de materiais significantes que o cercam e com os quais se depara. Ocorrem então renegociações das “formas do fazer”, a partir do momento em que ele está inserido em uma experiência estética.

O movimento de aproximação do espectador com a obra chegou a tal ponto que

sua própria imagem passou a ser a imagem da obra, após seu confronto e fusão com os dispositivos. Apresentando-se como espaço que comporta dimensões objetivas e subjetivas, a instalação interativa se constitui não só como lugar da sociabilidade, mas como um lugar propício para a incitação de atos performáticos em seus espectadores. As potencialidades do corpo em movimento são estimuladas em ambientes construídos por dispositivos tecnológicos, que possibilitam uma rede de criação gestual.

Hoje nos deparamos com uma ilimitada fonte de estímulos, que espalha seus produtos midiáticos e imagéticos por todos os lados. É nesse contexto que as obras artísticas se encontram, em meio a tantas promessas de experiências e interações. O grande desafio para a instalação interativa é se oferecer como um local legítimo de experiência. O jogo do olhar deve ser estimulado e círculos de movimentos devem ser despertados. Olhares, ações e experiências se instauram em um ambiente que é palco e platéia, onde os espectadores trocam de papéis e se sentem participantes ativos da dinâmica comunicacional. Nesta dinâmica, as atividades do olhar se contaminam e se relacionam com todas as ações possíveis, enquanto mergulhamos em um ambiente que também potencializa nosso desejo de inclusão e visibilidade no mundo contemporâneo.

Collective reception and their transformations: from affective participation in movie theatres to the effective participation in interactive installations

ABSTRACT

From an analysis conducted by Walter Benjamin on the collective reception that is to be determined in Modernity, especially with the consolidation of Cinema as a product of cultural industry, this paper seeks to identify the changes that repositioned the viewer and that led to a behavioral changes in reception spaces. Thus, after a presentation of the concept of affective participation, discussed by Edgar Morin, this study proposes an update to the dynamics of communication, which focuses on the interactions between participants of proposals and artistic media, mainly through the emergence of new forms of sociability created by technical devices. Below are some interactive installations that are identified as experim ental cuts of the contemporary scene, in a participatory culture. It becomes then possible to ascertain the intent of a performative dynamic interaction as well as the establishment of a climate of commentary, sharing and creation in the area of reception.

Keywords: reception, interaction, Spectator.

La recepción colectiva y sus transformaciones: de la participación afectiva en salas de cine a la participación efectiva en instalaciones interactivas

RESUMEN

Tras una análisis realizada por Walter Benjamin de la recepción colectiva que se vuelve a ser determinada en la Modernidad, sobre todo con la consolidación del cine como producto de la industria cultural, este estudio busca identificar las transformaciones que reposicionaron al espectador y que trajeron cambios comportamentales efectivos en los sitios de recepción. Así, después de una presentación de la noción de participación afectiva, debatida por Edgar Morin, este estudio propone una actualización para la dinámica comunicacional que privilegia la interlocución entre participantes de propuestas mediáticas y artísticas por medio de, principalmente, el surgimiento de nuevas formas de sociabilidad criadas por dispositivos técnicos. En seguida, algunas instalaciones interactivas son identificadas como recortes experimentales del escenario contemporáneo, dentro de una cultura participativa. Es posible, entonces verificar el intuïto de una interacción dinámica performática, así como la instauración de una atmosfera de comentario, intercambio y creación en espacios de recepción.

Palabras claves: recepción; interacción; espectador

REFERÊNCIAS

BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens: Foto, Cinema, Vídeo**. Campinas: Papyrus Editora, 1997.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas. Vol.1. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2006.

BURKE, Peter. **O que é história cultural?** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

_____. **A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real**. In: DOMINGUES, Diana (org.), **A arte no século XXI - A humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

CRARY, Jonathan. **A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX**. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

DUGUET, Anne-Marie. **Dispositivos**. In: MACIEL, Kátia (org.). **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

FROHNE, Ursula. **“Screen Tests”: Media Narcissism, Theatricality, and the Internalized Observer**. In: ZKM. **CTRL/Space - Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother**. Karlsruhe: Center for Art and Media, 2002.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

HANSEN, Miriam Bratu. Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

MAINGUENEAU, D. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortw, 2001.

MORIN, Edgar. *A alma do cinema (Capítulo IV de O Cinema ou o Homem Imaginário)*. In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34, 2005.

ROKEBY, David. *Espelhos transformadores*. In: DOMINGUES Diana (org.), *A arte no século XXI - A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

Recebido em: 21/04/2009

Aceito em: 19/05/2010

Copyright (c) 2010 Autor(es) / Copyright (c) 2010 The author(s)
The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal.
Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.

