

SIX DEGREES OF FREEDOM: PARA UMA REALIDADE ALTERADA

Six degrees of freedom: Towards an Altered Reality

João Victor Coser¹

Resumo: O presente artigo apresenta o processo de criação de um OPPELT (Objetos Para Performances em Experimentações Low-Tech). À vista disso, em associação com os óculos de realidade aumentada, que sugerem uma realidade expandida, os OPPELT exploram outros caminhos: construir [coisas] para habitarem o mundo e que alterem a nossa percepção da realidade. Analisaremos o primeiro protótipo *Six degrees of freedom* para uma Realidade Alterada, bem como as referências poéticas e finalidades do objeto.

Palavras-chave: processo de criação; OPPELT; Low-Tech; intersubjetividade.

Abstract: *This article presents the process of creating an OPPELT (objects for performances in Low-Tech trials). In view of this, in association with augmented reality glasses, which suggest an expanded reality, OPPELT explores other paths: building [things] to inhabit the world and altering our perception of reality. Analyze the first six degrees of freedom prototype. to an Altered Reality, as well as the poetic references and purposes of the object.*

Keywords: *Creation process; OPPELT; Low-Tech; Intersubjectivity.*

¹ Artista Visual, residente da cidade de Vitória, Espírito Santo. Bacharel em Artes Plásticas, desde 2018, pela Universidade Federal do Espírito Santo - UFES. Atualmente, pesquisa suas práticas artísticas e linguagens culturais, dentro do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFES, dentro da linha de pesquisa Teorias e Processos Artístico-Culturais.

Introdução

O corpo do espectador, na arte contemporânea, vem sendo articulado em diferentes formatos e modos de experimentar a obra de arte. Anunciado e resgatado por artistas que idealizavam cenários para experimentar e evidenciar o público, o corpo do espectador foi posto à prova. Questionado pela obra de arte, que fragmenta mais do que responde, conduzido a uma relação com o espaço circundante, requerido para compor estruturas e colaborar com projetos de arte, e intimado a interagir com as novas mídias, o corpo do espectador participa e “habita” espaços imersivos e utópicos, arquitetados por artistas.

Tendo isso em vista, devemos considerar que, para sentir os corpos, minimamente o corpo do espectador e o corpo do artista, é preciso evidenciar rupturas e anseios que desencadearam a transição do moderno para o contemporâneo, no campo das artes e da cultura. “Com a explosão das vanguardas nas primeiras décadas do século, a obra de arte passou a ser tudo e qualquer coisa” (BRITO, 2006, p.202). Assim, Ronaldo Brito salienta e reforça as transformações nas quais transitaria a arte.

É importante pontuar as ideias de artistas que precederam as ideologias vanguardistas. Na passagem de seu texto “O ato criador”, Marcel Duchamp revela que, na intersubjetividade do artista e do espectador, deve haver algo na recepção da obra que seja comparável à “forma de uma osmose estética que ocorre através da matéria inerte: cor, plano, mármore.” (DUCHAMP, 1987, p.73). Com o auxílio das novas ferramentas e aparatos tecnológicos, artistas buscavam a participação do público, e o viam como elemento e componente importante da obra de arte.

Júlio Plaza (2000) aponta para isso ao estudar a recepção em arte dada por sua abertura polissêmica, indicando que uma terceira fase na abertura da obra, mais próxima ao nosso contexto, se dá pela mediação de interfaces técnicas. Interfaces, aqui, são compreendidas, a partir de Luís Carlos Paternostro, como “entidades que se interpõem entre dois ou

mais dispositivos ou agentes, regulando sua interação” (PATERNOSTRO apud DUARTE, 2000, p.10). Desse modo, tanto o mármore, indicado por Duchamp, quanto uma tela de computador estariam compreendidas.

Diversos artistas têm se apropriado, desse modo, de meios tecnológicos para compor estratégias e situações performativas do corpo do espectador, que deixa de ser espectador/observador e se torna, efetivamente, um acionador/ativador do objeto estético da arte. A concepção do espectador como participante, colaborador e navegador, nas artes visuais, constitui-se de pequenos movimentos, táticas e posicionamento de artistas que visavam oferecer evidência ao público, ao corpo do espectador e seus desdobramentos como atitudes, gestos e a consciência corporal de si mesmo no espaço.

Este trabalho busca cruzar a corporeidade, tanto do artista, do objeto artístico, quanto do corpo daquele que interage com o objeto, por meio de uma interface técnica. Para tal, foco-me na apresentação de um trabalho artístico recém-realizado dentro da pesquisa em curso, em nível de mestrado. “*Six degrees of freedom: para uma Realidade Alterada*” é um “OPPELT”, termo criado por mim para designar Objetos Para Performance em Experimentações Low Tech. Um OPPELT é, antes de tudo, um dispositivo para conexão entre sujeitos e seus corpos.

O termo Low-Tech refere-se a uma opção, entre tantos recursos tecnológicos, por recursos de tecnologias simples, acessíveis a um espectro maior de pessoas. Para a construção deste texto, apresento, inicialmente, o OPPELT Six Degrees, para, posteriormente, tecer considerações sobre obras de artistas em que é possível o diálogo com o objeto em análise, bem como conceitos suscitados pela proposição e execução do trabalho.

O OPPELT *Six degrees*

Os OPPELT são objetos performativos. Como objetos realizados por meio de dispositivos de tecnologia simples, eles demandam poucos conhecimentos sobre “novas tecnologias”, já que se sustentam sobre uma materialidade já decodificada pelo grande público. Desse modo, a proposta é que um OPPELT explore outros caminhos: construir [coisas] para habitarem o mundo e que alterem a nossa percepção da realidade. Os OPPELT caminham para uma transfiguração da percepção, do olhar, do andar e da própria corporeidade. Desse modo, um componente importante é solicitado: o “participador”, pois os OPPELT precisam ser acionados pelo outro para que o trabalho ganhe sentido novo, sendo a cada novo acesso uma nova camada de subjetividade e uma nova narrativa.

O objeto em análise, *Six degrees of freedom* para uma Realidade Alterada, é o primeiro exemplar da série de OPPELT, sendo construído por meio de lupas, lentes e espelhos. A ideia de criação de um objeto dessa natureza partiu de uma demanda externa, qual seja: a desrealização ou transformação de um objeto industrial para fins artísticos.

Tais operações não se deram, entretanto, de modo gratuito. Era preciso organizar um exame minucioso, em espaços íntimos ou espaços de trabalho, detectando a diversidade de objetos com os quais nos cercamos. A partir da elaboração de uma lista de objetos, um deles foi pinçado e trabalhado em profundidade: ele foi percebido como função, forma, apelo emocional e memorialista. Como estava interessado em dispositivos e modos de ver, a lupa surge em meio aos mapas e seus códigos de representação, inicialmente. No entanto, a lupa cresceu em importância por sua materialidade e sua capacidade de ver o mundo e, nesse mundo, ver outros sujeitos e seus corpos, bem como ver meu próprio corpo.

Desenvolvendo ainda mais o encontro com a lupa, pude perceber que ela é mais do que um par de óculos: ela é feita de um sistema de lentes vítreas, tem uma pega, é uma interface que funciona como prótese, pois potencializa a ação de um órgão de meu corpo. Por sua escala diminuta, ela é um “Pequeno Vidro”,² permitindo ficar dentro do bolso de uma roupa, dentro de uma bolsa, ampliando o alcance de nossa visão para textos e formas muito reduzidas.

Identifico na lupa, no manuseio do objeto, uma característica específica, ressaltada aos olhos: sua capacidade de alterar e aumentar nossa visão, conseqüentemente, uma extensão de um de nossos sentidos, a visão. Analisando o processo de criação, percebo a influência de dois objetos afetivos: a planta-baixa da minha residência e uma fita VHS. Os dois objetos, mesmo que inconscientemente, direcionaram ao que apresentei neste artigo, como resultado de produção de *Six Degrees*.

A planta-baixa designaria o espaço a ser percorrido, percebido e orientado para um corpo em deslocamento. Ela direciona a um mapa, uma espécie de “labirinto” a ser trilhado, um espaço a ser explorado. Por sua vez, a fita VHS explora outros caminhos, nos quais sugere, por meio de sua estrutura quadrada e aberturas oculares, um desenho de óculos. Tais elementos simbólicos, percebidos nos objetos, formularam as características de *Six Degrees*.

Motivado pelas possibilidades que os objetos da lupa, planta baixa e a fita VHS me sugeriam, comecei uma investigação sobre os óculos de realidade aumentada, visto que a fita VHS, em uma de minhas experimentações performáticas, surge como uma alusão a um

² Referência ao trabalho “Grande Vidro”, como é mais conhecida a obra “A noiva despida por seus celibatários, mesmo”, realizada entre 1912 e 1923, por Marcel Duchamp. Trata-se de uma estrutura com vidros e metal, com 277.5cm x 175.9cm de dimensão, sobre a qual o artista realizou algumas interferências pictóricas e gráficas.

óculos. Desse modo, no desejo de uma máscara ou capacete e óculos pode desordenar o comum, o percebido, e desencadear outras formas de corporeidade.

A sigla 6DoF, abreviação de *Six degrees of freedom* (seis graus de liberdade) referem-se à quantidade de liberdade de um corpo rígido no espaço tridimensional na Realidade Virtual, assim, DOF, ou graus de liberdade, desempenham um papel crítico em fazer a Realidade Virtual (VR) ganhar vida.

6DoF considera a posição da cabeça do usuário, o movimento da cabeça e a orientação geral. Essa combinação de tradução e rotação permite que o usuário ande livremente, visualize um objeto de todos os ângulos, de 360 graus, até mesmo olhe para ele de um ângulo de cima para baixo ou agache-se abaixo para uma visão de baixo para cima. Essa liberdade de inspecionar um item permite fornecer uma experiência de VR imersiva, em que o ambiente pode se adaptar a todos os movimentos do usuário, incluindo arremessos ou levantamentos, enquanto se move em ações de guinada, oscilações e susto.

A possibilidade de um software realizar todas essas adaptações do real para o virtual me conduziram a um caminho inverso, o de provocar alterações na nossa própria realidade e percepção do mundo ao nosso redor; melhor dizendo, uma oscilação da apreensão do espaço real, por meios de lentes de aumento, lupas, lentes de graus variados e espelhos.

Referências visuais e subjetivas

O objeto em análise, *Six degrees of freedom*: para uma realidade alterada, é o primeiro exemplar da série de OPPELT, sendo construído por meio de lupas, lentes e espelhos. Os OPPELT têm como referência

trabalhos de arte como os “Óculos de Diálogo”, de Lygia Clark, e “*The Elusive*”, de Marciel Mariën, bem como o conceito de “participador”, de Hélio Oiticica, como proposta de um agente de interação com a obra mais dinâmica do que o mero contemplador. Esse OPPELT inaugura um ramo da pesquisa poética, em que busco evidenciar o processo de construção de objetos potencialmente agenciadores de novas narrativas, recepções e percepções de nós mesmos.



Figura 1. Disponível em: <<https://www.wikiart.org/en/marcel-marien/l-introuvable-1937>>. Acesso em: 29 jun. 2023. Objeto artístico do artista Marcel Mariën, intitulado 'The Elusive' (1937). O objeto é uma armação de óculos redondo, com apenas uma lente.

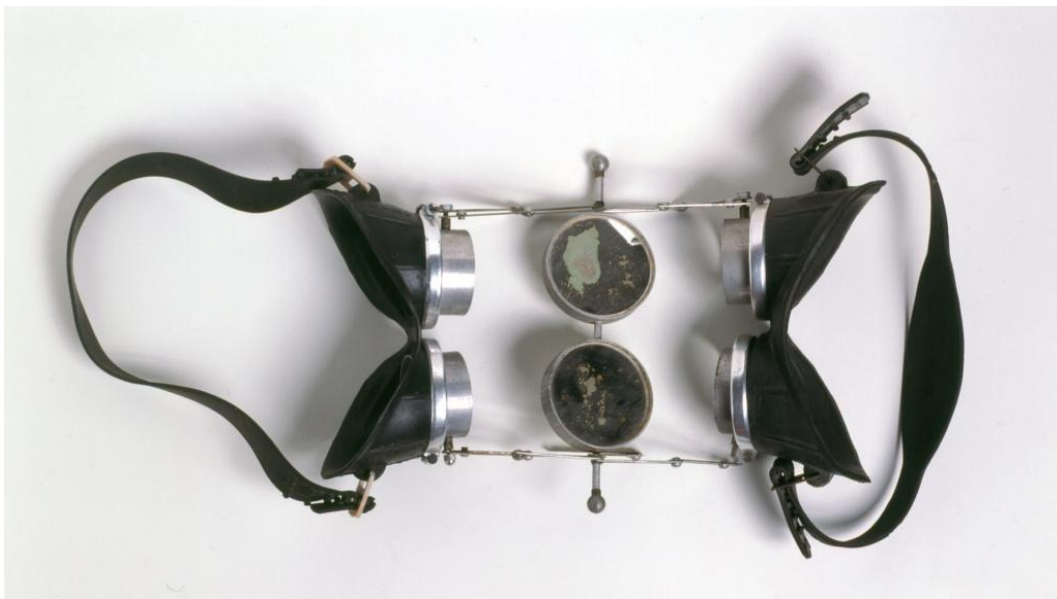


Figura 2. Disponível em: <https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/217/dialogo-de-oculos>. Acesso em: 11 maio 2023. "Óculos de Diálogo" Lygia Clark (1966).



Figura 2. Disponível em: <<https://portal.lygiaclark.org.br>>. Acesso em: 29 jun. 2023. À direita: Objeto interativo "Óculos de Diálogo" (1966) da artista Lygia Clark. O objeto constitui-se de dois óculos de mergulho, um em cada lado, com uma armação em metal, articulável, que aproxima e distancia os óculos. Ao meio, duas lentes para a interação dos participantes. À esquerda: são mostradas duas pessoas interagindo com o trabalho de arte "óculos de diálogo" da artista Lygia Clark.

A trajetória dos artistas brasileiros Lygia Clark e Hélio Oiticica enriqueceram a história da arte através de suas proposições e situações, nas quais o corpo do espectador torna-se obra, experiência e consciência. Lygia Clark monta um ateliê-clínica, onde o público é nomeado e tratado como paciente, com a construção de outros devires, “numa espécie de dinâmica osmótica através da qual se engendram devires de cada um (ROLNIK DISERENS, 2006). Nessas experiências, o paciente/público era convidado a interagir e perceber, por meio de diversos elementos plásticos, em materiais diversos, a corporeidade de si e outras sensações, aumentando a sensibilidade dos sentidos, por meio de proposições e ações diversas.

Em “Óculos de Diálogo” (1968), a artista produziu um objeto sensorial. Utiliza equipamentos da tecnologia de sua época para produzir o objeto estético, assinala duas proposições: a primeira, utilizada apenas por uma pessoa, e a segunda estabelece um diálogo entre participantes e as imagens percebidas. Desse modo, funcionam como dispositivos que alteram as referências, predominantemente visuais, e que nos servem de apoio. Esses objetos são importantes para a pesquisa, no sentido de que abordam a questão de uma visão que fratura, multiplica e acontece na lacuna entre duas pessoas olhando uma para a outra. Aborda-se a visão, não apenas o ato físico de olhar para algo, mas o fato de que não há uma visão única.

O conceito de “participação”, de Hélio Oiticica, propõe evidenciar o público. O artista elabora performances não concebidas pelo público que, ao mesmo tempo, concebe, como participante, a realização de um desejo antigo, o de co-criar e acionar a obra de arte e vivenciar e experienciar o estético.

Processo de criação

A primeira proposição *Six degrees of freedom: para uma Realidade Alterada* se deu pensando na assimilação dos óculos de realidade aumentada, contudo, sem tecnologias avançadas que simulem o real, buscamos alterar a percepção do espaço com diversos elementos, como: a lupa, o espelho e lentes de variados tamanhos e graus. Citando como análogo, “*The Elusive*” (1937), de Marciel Mariën, configura-se como um óculo sem funcionalidade, criando suposições sobre a quem pertence. O OPPELT *Six Degrees* corrobora no mesmo sentido: um objeto estranho ao primeiro olhar, que produz um efeito contrário à sua funcionalidade.

Embarcado pelo software 6Dof (seis graus de liberdade), com o qual, a partir da linguagem corporal, “entende-se” a posição em relação ao ambiente real, busco empreender a participação do público, que, ao ser confrontado com o objeto performático, simula variações de interação e alteração do espaço real.



Figura 4 e 5. *Six Degrees Of Freedom* (OPPELT). Objeto para performance em experimentação low tech, 25 x 15 cm, 2022. Fonte: acervo do artista. Objeto metálico, articulável com lentes, lupas e espelhos.

Six Degrees parte desse pressuposto para a desserialização de um objeto industrial que busque criar ações executáveis, participações e interações com o público, para o público e, assim, suggestionar uma realidade alterada. Também busca fomentar experimentações que alterem as nossas referências e imagens percebidas, em aproximação com Lygia Clark, em "Óculos de Diálogo", uma visão múltipla do espaço, fragmentada pelas lentes do OPPELT, e agenciado pelo conceito de "participação", de Hélio Oiticica.

Considerações finais

Six degrees of freedom. Para uma Realidade Alterada é uma produção que busca evidenciar o corpo do espectador, sua corporeidade e percepção, por meio de um objeto industrial e lentes variadas, em experimentação com o espaço. Sua proposta se apoia em produções de artistas que visam a participação do público com elementos plásticos difusos e "utópicos". Assim, *Six degrees of freedom* corrobora com os novos comportamentos na arte contemporânea, por meio de sua proposição.

A pesquisa e produção do OPPELT abre com o protótipo *Six degrees of freedom*. Para uma Realidade Alterada, entretanto, a ideia é continuar construindo [coisas] para habitarem o mundo, com funcionalidades utópicas de desconstrução de imagens do real, e em potencialidades *low-tech*, que evidenciem a opção da baixa e alta tecnologia.

Referências

DUARTE, Claudia. **Marcel Duchamp: olhando o grade vidro como interface**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2000

DUCHAMP, Marcel. "O Ato Criador". In: BATTCKOCK, Gregory. **A Nova Arte**. São Paulo. Perspectiva: 2004

BRITO, Ronaldo. "Análise do circuito" e "O moderno e o contemporâneo

(o novo e o outro novo)". In: Sueli de Lima (Org.). **Experiência crítica – textos selecionados: Ronaldo Brito**. São Paulo, Cosac Naify, 2005.

PLAZA, Júlio. **Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção**. São Paulo: Matisse Sistema, 2000

ROLNIK, Suely; DISERENS, Corine. (Orgs.). **Lygia Clark. Da obra ao acontecimento**. Nantes, França; São Paulo: Musée des Beaux-Arts de Nantes; Pinacoteca do Estado de São Paulo: 2006. Catálogo.

Recebido em: 11 de maio de 2023.

Publicado em: 09 de agosto de 2023.