

## DA CONTEMPLAÇÃO À INTERAÇÃO: POSSIBILIDADES DE ARTICULAÇÕES COM O ESPECTADOR

Jamile Bravin Frechiani  
jamilibravin@ig.com.br

*Programa de Pós-Graduação em Artes – Universidade Federal do Espírito Santo*

Resumo: Este trabalho analisa o posicionamento do espectador na era digital. Para isso, remonta-se a uma perspectiva histórica da arte, evidenciando as maneiras de participação (ou não) que o espectador vem assumindo diante das propostas artísticas ao longo dos tempos. Toma-se como prenúncio da arte digital no Brasil o artista Waldemar Cordeiro, por isso a conexão com sua trajetória que também fazemos neste estudo.

Palavras-chave: autor, obra, recepção, interação.

## **Máquinas e cotidiano**

A Revolução Industrial propôs ao mundo modificações infindáveis no sistema de relacionamentos humanos – a convivência com as máquinas trouxe novidades automatizadas ao cotidiano das pessoas, em seus trabalhos, nos seus percursos diários, na própria maneira de cuidar de afazeres domésticos. A maneira de ver o mundo mudou.

As distâncias se aproximaram, a velocidade redefiniu espaços, o tempo andou ritmado em novos compassos. Nesta nova dinâmica de interação homem-máquina-vida moderna, o artista não pôde continuar a pensar a arte com pressupostos passadistas. A modernidade inaugurou para a arte uma era de buscas pelo “novo”, que ora promulgava a expansão dos campos de atuação da obra artística, eliminando categorizações classificatórias (pintura e escultura); ora declarava a morte da arte e rompia com os “ismos” antecessores em novas vanguardas; o artista – imerso neste contexto – via-se diante de novas realidades que forneciam a ele possibilidades, também novas, de re-pensar o lugar do objeto artístico.

Em 1968 era este o contexto artístico que se apresentava ao mundo pelo alvorecer de uma sociedade complexa, resultado das revoluções da indústria e do desenvolvimento cada vez mais intenso da tecnologia. Neste mesmo ano, Waldemar Cordeiro afastava-se da experiência concretista para empreender uma nova pesquisa: a da arte por meio do computador. O artista buscava estudar a linguagem, que hoje podemos considerar “primitiva”, do computador a fim de extrair as possibilidades de criação de imagens por vias eletrônicas. Pioneiro do percurso da arte computacional no Brasil, Cordeiro inaugurou a pesquisa de um novo instrumento para a arte, possibilitando o surgimento de uma estética que estampa aspectos da sociedade abarcada pelas funções técnico-digitais.

Pensando no caráter de pioneirismo inerente à pesquisa artístico-computacional de Waldemar Cordeiro, pergunta-se: diante das novas

possibilidades de criação a que o computador como instrumento extensivo ao artista nos proporciona, como fica a questão do espectador da obra de arte digital?

Cordeiro não teve tempo de pensar a resposta a esta pergunta, pois, como sabemos, ele vem a falecer prematuramente – quando praticamente iniciava a pesquisa do universo computacional na arte.

Porém, as questões inerentes ao espectador e à obra já eram preocupações suas desde o início dos anos 1960 – quando procura possibilitar ao fruidor todo tipo de interferência na obra, como vemos acontecer em *Aleatório*, que convidava o espectador a girar prismas de vidro, organizados por estruturas de espelho e grade de ferro.

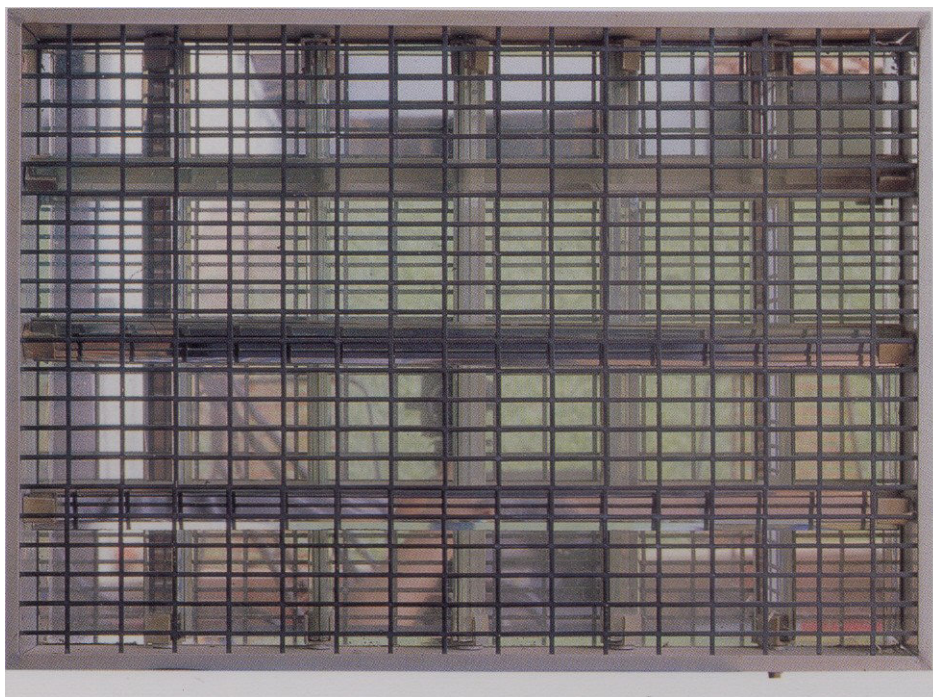


Fig.1. Aleatório, 1963  
espelhos, prismas de vidro, barras de ferro  
e estrutura de alumínio, 40 x 57 x 8 cm  
Coleção Família Cordeiro

Não nos propomos aqui a analisar a obra, mas devemos atentar para o fato da mesma não possuir uma estrutura fixa, uma vez que ela se transforma pela vontade do espectador ao imprimir uma ação.

Já em 1965 o júri da Bienal de São Paulo não aceitou como obra um garrafão de 50 litros de água com uma foto de Marilyn Monroe. Tratava-se da obra *Rebolando*, em que o artista propunha que o público, ao balançar a peça, fizesse, automaticamente, a estrela do cinema serpentear. Mais uma vez, a obra revelaria-se de acordo com a ação do espectador-participador.

Pensando cada vez mais nesta relação do público com a obra, Cordeiro propõe que os próprios objetos movimentem-se, mecânica e eletricamente diante do espectador. Neste contexto surgem obras como o *Texto Aberto* (1966) e *Beijo Mecânico* (1967).



Fig. 2. *Texto Aberto*, 1966  
letras fotografadas e objeto móvel,  
31 x 197 cm  
Coleção Família Cordeiro



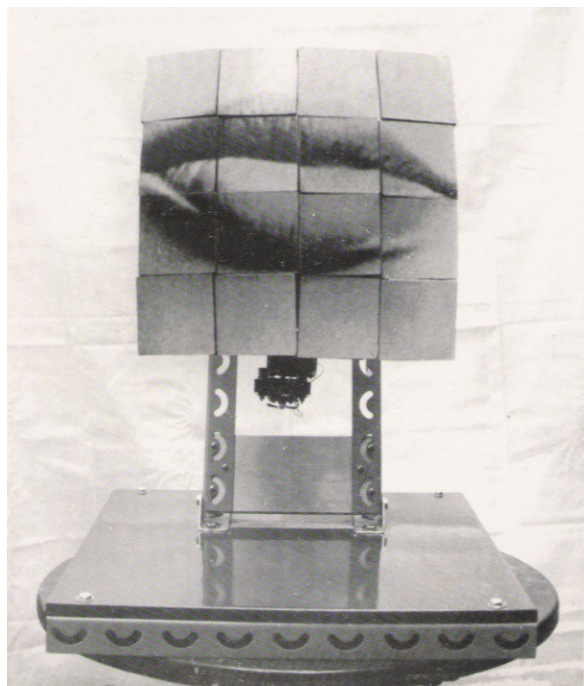


Fig. 3. Beijo, 1967  
Objeto eletromecânico com foto,  
50 x 45,2 x 50 cm  
Coleção Família Cordeiro

Também na década de 1960, Waldemar Cordeiro aproxima-se dos estudos de Umberto Eco (Obra Aberta) e então aprofunda-se na teoria da informação e na semiótica. Com isso, o artista percebe que as certezas não são mais tão verdadeiras, o que torna necessário lidar com elementos do caos, da indeterminação, do aleatório, da ambigüidade e da desordem.

Assim, como afirma Burgos (2000)<sup>1</sup>

Ao detectar, mais uma vez, a obsolescência da comunicação da arte tradicional, que provocava a perda da informação do ponto de vista da mensagem pretendida na origem, Cordeiro volta-se para as linguagens artificiais e, naturalmente, para a mais nova ferramenta tecnológica, o computador.

### **O espectador imerso no mundo dos possíveis**

Talvez a palavra mais significativa dentro da arte contemporânea seja a *possibilidade* (seria o contrário de passibilidade?). A contemporaneidade

reveste-se de possibilidades infindáveis no mundo da arte – tanto para o artista que encontra vastos meios de explorar as sensibilidades, como para o espectador que experiencia as sensações e se porta como um participante de todo o processo.

Já propunham os dadaístas uma revolução nas formas de percepção. O olhar e todas as suas derivações estéticas que convergem para uma percepção contemplativa cedem lugar para a percepção ativa – que num caráter sinestésico solicita outros sentidos humanos que não apenas o olhar.

A arte contemporânea depende, muitas vezes, da intervenção do espectador. Artista – obra – público são os elos de uma corrente que se relaciona.

Sabe-se que a solicitação do espectador para que este se converta num participante ativo da obra é recente em termos de história da arte. Basta historicamente lembrar-nos de quando a pintura era destinada à contemplação, como uma janela em perspectiva bidimensional. Neste processo da obra enquanto mimeses da natureza, participam como agentes ativos a natureza, o artista e a pintura. Exclui-se por completo o público – tão fundamental em nossa atualidade.

Hoje, segundo Rizolli (2008)<sup>2</sup> “o artista nos oferece a qualidade de arte e o público sente-se estimulado para prosseguir, dando continuidade ao criar. O espectador pode ser receptivo, entusiasmado, crítico. Pode aceitar ou recusar a experiência artística”.

De contemplador passivo a participante ativo das obras de arte, o espectador passa por uma trajetória histórica que buscamos evidenciar neste trabalho. Quer-se refletir como fica o posicionamento do público mediante as obras computacionais, impulsionadas pelo avanço crescente e constante da tecnologia. Interatividade, conectividade, mediação, criação em rede – palavras que povoam o imaginário cibernético e que nos dão desde já um panorama das possibilidades inerentes à contemporaneidade.

## **Autor – obra – espectador – obra – autor – espectador – obra – autor – espectador ...**

No decorrer deste início de século XXI, dentro do contexto da arte interativa proporcionada pelas Novas Tecnologias de Comunicação (entenda-se principalmente o computador) vivencia-se um deslocamento das “funções” do artista para o receptor da obra de arte.

A questão da recepção da obra de arte vem perdurando ao longo do século XX e chega até nós já com algumas reflexões importantes fundadas no caráter participativo-experimental do público. Duchamp (1957)<sup>3</sup> já dizia que “o ato criador não é executado pelo artista sozinho; o público estabelece o contato entre a obra de arte e o mundo exterior, decifrando e interpretando suas qualidades intrínsecas e, desta forma, acrescenta sua contribuição ao ato criador”.

Parece-nos que, dentre as tendências que situam a importância do espectador na constituição da obra, tem-se um percurso histórico que fora trilhado pela arte até desembocar no universo da interatividade. Este percurso evidencia-se a partir das transformações a que passara o público: de participante passivo (contemplação), passando a participante ativo (manipulação do objeto), até chegar a participação interativa – em que se manifesta uma relação de reciprocidade entre o usuário e um sistema computacional.

A partir dos anos 1950 é que começam a aparecer algumas tendências artísticas que se apóiam nas novidades trazidas pela tecnologia. O artista se apropria da linguagem tecnológica para criar relações de aproximação cada vez mais intensas com o espectador que se transformará em co-autor das criações uma vez que interage na elaboração da obra cada vez que a modifica.

Com a chegada da década de 1960 ampliam-se as propostas de ambiente e participação do espectador. Segundo Plaza (2000)<sup>4</sup>,

o ambiente (no sentido mais amplo do termo) é considerado como o lugar de encontro privilegiado dos fatos físicos e psicológicos que animam nosso universo. Ambientes artísticos acrescidos da participação do espectador contribuem para o desaparecimento e desmaterialização da obra de arte substituída pela situação perceptiva: a percepção como re-criação.

A participação intensa do espectador passa a ser mais solicitada nos anos 1960, pois, o artista propõe que o público insira seu corpo no espaço da obra. O ambiente confronta-se com o espectador e a ideia do espaço fechado e intrínseco da obra de arte clássica torna-se questão secundária. Este tipo de arte encontra o seu zênite com os *happenings* – que propõem uma participação do espectador ativa e ao acaso.

As relações entre arte e tecnologia estreitam-se cada vez mais a partir das obras criadas com a ajuda da informática. Na exposição *Cybernetic Serendipity* é que se expõem, não pela primeira vez, mas de forma marcante, obras de arte criadas com a ajuda do computador. Dentre os artistas que expuseram citamos Charles Csuri, Michael Noll, John Whitney, Nam June Paik, John Cage e, representando o Brasil Waldemar Cordeiro – artista este que reflete sobre as questões de recepção da obra de arte, numa visão crítica sobre os espaços destinados à fruição da mesma.

### **De espectador a usuário**

Em nossa contemporaneidade, estamos cercados por obras de arte abertas à participação ativa e criativa do espectador. Segundo Plaza (2000)<sup>5</sup>:

Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e abertas, onde a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia.

O espectador como participante da obra de arte encontra, na nossa atualidade informatizada, ainda maior interação com a obra, no sentido de que a interatividade hoje traz um dado novo e oriundo do sistema computacional: a linguagem de programação. De acordo com PLAZA (2000):



As noções de interação, interatividade e multisensorialidade intersectam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia. A exploração artística destes dados perceptuais e cognitivos está começando. A arte das telecomunicações, a telepresença e mundos virtuais partilhados, a criação compartilhada, a arte em rede (herdeira da mail-art) problematizam os câmbios sócio-culturais relacionados com o progresso tecnológico.

De tudo isto, surge uma comunicação criadora a partir da interatividade recíproca entre o usuário da linguagem de programação e o artista – que agora cria as propostas de interação, mas também não sabe onde elas vão desembocar, uma vez que o acaso se insere nas obras computacionais pela participação do espectador, ou, melhor dizendo, do usuário.

A questão da multisensorialidade advinda das tecnologias aparece pela utilização de códigos e linguagens que despertam problemas e novas realidades sensoriais e perceptivas nas relações virtuais da atualidade.

Diante de todo o aparato tecnológico que nos é disponibilizado hoje no meio artístico, fica claro que os conceitos de artista, autor, recepção e mesmo reprodutibilidade técnica, encontram-se revolucionados. Há uma mobilidade e amplitude dos termos diante das novas possibilidades, que qualquer certeza conceitual parece enveredar por um caminho instável – senão aberto à participação, interação e conectividade.

A relação da arte com a informática lida com três palavras-chaves: simulação, interatividade e tempo real. Plaza (2000) nos diz que:

Diante das mudanças em curso, é o momento para que a história da arte seja revisitada. A economia simbólica, os modos de fabricação e circulação da arte contemporânea são, assim, afetadas pelo novo contexto. O artista da comunicação e sua obra interativa, só existem pela participação efetiva do público, o que torna a noção de autor, conseqüentemente, mais problemática. (...) A materialidade da obra, sua diferença, está no novo modo de apreensão, na sua gênese, sua estrutura aberta ao público e na reprodutibilidade sem limites.

Assim, talvez a única certeza que podemos ter mediante a virtualidade computacional que nos invade as instâncias da vida (portanto da arte!), é que

as possibilidades de reflexão, interação, manipulação, participação, dentre outros, estão abertas e à espera de novas conexões.

Ao analisar este contexto contemporâneo, percebe-se como Waldemar Cordeiro antecipou-se, no final dos anos 1960, nesta linguagem que se prefigura ainda tão nova para nós. Note-se que Cordeiro acreditava que os meios eletrônicos e computacionais causariam uma revolução nas formas de comunicação, logo de fruição da arte. Ele chegou a refletir, inclusive, sobre a questão do espaço fechado das galerias de arte, o que, segundo ele não podia atender a fruição de grande número de espectadores.

Finalmente, este trabalho apresenta considerações preliminares, uma vez que, fazendo parte da temática que buscamos analisar na dissertação, sabemos ser necessário continuar os estudos neste sentido. Espera-se ter contribuído para uma reflexão acerca do percurso que teve o espectador nos processos artísticos ao longo da História da Arte, até chegar a usuário deste novo modo de fruição - que participa e vivencia ativamente das possibilidades inovadoras dos meios técnico-artístico-digitais.

---

Notas

<sup>1</sup> Citado no texto de Julio Plaza: Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção, 2000.

<sup>2</sup> RIZZOLI, Marcos. Artista-Cultura-Linguagem. Campinas: Akademia, 2005.

<sup>3</sup> DUCHAMP, Marcel. O ato criador. Texas, USA, 1957.

<sup>4</sup> PLAZA, Julio. Arte e interatividade: Autor-obra-recepção. Disponível no sítio: <http://www.arteeinteratividade.com>

<sup>5</sup> Idem.

## Referências Bibliográficas

### Livros:

AMARAL, Aracy. A arte e o meio artístico: entre a feijoada e o x-burguer. São Paulo: Nobel, 1983.

ARCHER, Michael. Arte contemporânea – uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. 7. Ed. – São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BELLUZZO, Ana Maria; AMARAL, Aracy; RESTANY, Pierre; PIGNATARI, Décio. Waldemar Cordeiro – uma aventura da razão. São Paulo: MAC – Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 1986.

- 
- COSTA, Helouise; BOEHRINGER, Vivian. Waldemar Cordeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- DUCHAMP, M. O ato criador – Texto apresentado à Convenção da Federação Americana de Artes. Em Houston, Texas, USA, abril de 1957.
- MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.
- MOLES, Abraham. Rumos de uma cultura tecnológica. 18.Ed. – São Paulo: Perspectiva, 1973.
- RIZZOLLI, Marcos. Artista-Cultura-Linguagem. Campinas: Akademia, 2005
- VENTURELLI, Suzete. Arte: espaço\_tempo\_imagem. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.
- ZANINI, Walter. História geral da arte no Brasil. São Paulo: Instituto Walther Moreira Sales e Fundação Djalma Guimarães, 1983.
- Referências em meios eletrônicos:**
- FABRIS, Anateresa. Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer. Disponível no sítio:  
<<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fabris.html>>
- MOLES, Abraham. Problemática da arte por computador. Disponível no sítio:  
<<http://www.visgrafimpa.br/gallery/waldemar/catalogo/problema.htm>>
- MOSCATI, Giorgio. Waldemar Cordeiro e o uso do computador – depoimento sobre uma experiência pioneira. Disponível no sítio:  
<<http://www.visgrafimpa.br/gallery/waldemar/moscati>>
- PLAZA, Julio. Arte e interatividade: Autor-obra-recepção. Disponível no sítio:  
<<http://www.arteeinteratividade.com>>

#### Currículo Resumido:

Jamile Bravin Frechiani é mestranda em Teoria e História da Arte, especialista em Gestão Escolar e graduada em Artes Plásticas. Coordena o Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda do Centro Universitário do Espírito Santo – UNESC e ministra aulas neste mesmo curso. Também é professora de Arte no Ensino Fundamental II do Colégio Passionista João XXIII.