



Augusto de Campos and Julio Plaza. Poemobiles. (São Paulo: Augusto de Campos and Julio Plaza, 1974).

Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção

Julio Plaza

Análise dos principais conceitos e interfaces teóricas que conduzem à compreensão das relações autor-obra-receptor e à arte interativa. A abertura da obra de arte à recepção, relacionada necessariamente às três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens de primeira geração), industrial (imagens de segunda geração) e eletro-eletrônica (imagens de terceira geração), detona vários graus para a interpretação. A Obra Aberta se identifica com a "abertura de primeiro grau" pois remete à polissemia, à ambiguidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido.

Já a "abertura de segundo grau" da obra, se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada "arte de participação" onde processos de manipulação e interação física com a obra, acrescentam atos de liberdade sobre a mesma.

Agora, com os processos promovidos pela interatividade tecnológica, na relação homem-máquina, postula-se a "abertura de terceiro grau". Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, própria das Imagens de Terceira Geração.

Arte, Interatividade, Recepção

Pensar a arte interativa dentro do contexto das Novas Tecnologias da Comunicação, como uma nova categoria de arte, requer um mergulho na história recente, à vista da expansão das noções de arte, de criação e também de estética. Além disso, no decorrer deste século, verifica-se um deslocamento das funções instauradoras (a poética do artista) para as funções da sensibilidade receptora (estética), o que produz no meio artístico uma grande confusão conceitual caracterizada, ainda, pela mistura e hibridação de gêneros, poéticas e atitudes artísticas.

Por outro lado, a compreensão dos novos meios costuma-se fazer a partir de metáforas e conceitos de tecnologias anteriores. No caso das NTC, expressões de origem náutica como navegar,

piratear, redes, imergir, cibernauta etc., são utilizadas enquanto não aparecem outras. Mas a inversa resulta gratuita e falaciosa, expressões como “interatividade”, “interação”, “tempo real”, “virtual” etc., quando utilizadas metaforicamente, no campo da arte em geral, projetam conceitos fora de contexto e criam efeitos sem causa.

O tema da recepção percorre quase todo o século XX. M. Duchamp já afirmara que “é o espectador que faz a obra” e, “a arte nada tem a ver com democracia”, o que indica uma preocupação com a recepção. Anteriormente, Isidore Ducasse, conde de Lautréamont escreveu: “a poesia deve ser feita por todos, não por um”. Para os simbolistas, o princípio estético da sugestão era fundamental. Mallarmé: “Nomear um objeto é suprimir três quartas partes do gozo de um poema”. E Paul Valéry: “Não há um verdadeiro sentido para um texto”.

Para L. Ferrara¹ “A participação do receptor – aviltada, desejada, repelida, solicitada, estimulada, exigida - é tônica que perpassa os manifestos da arte moderna em todos os seus momentos e caracteriza a necessidade de justificar a sua especificidade”.

Quando, em 1922, Moholy Nagy decide pintar um quadro por telefone, inaugura-se, de forma pioneira, o universo da interatividade. Posteriormente, Bertold Brecht² pensava a interatividade dos meios de comunicação em uma sociedade democrática e plural. Entretanto, é necessário fazer um levantamento conceitual das interfaces, tendências e dispositivos que se situam na linha de raciocínio da inclusão do espectador na obra de arte, que - ao que tudo indica - segue esta linha de percurso: participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação etc.), participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador), participação perceptiva (arte cinética) e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente. Esta fortuna crítica é fundamental, visto que a história reaparece sob o formato virtual.

A abertura de primeiro grau

Nos anos vinte e no campo dos estudos da linguagem, a obra de Mikhail Bakhtin³ inaugura o dialogismo: “todo signo resulta de um consenso entre indivíduos socialmente organizados no decorrer de

¹ Ferrara, Lucrécia d’Alessio. A estratégia dos signos. São Paulo, Perspectiva, 1981.

² Brecht, Bertold. Teoría de la radio. El compromiso en literatura y arte. Barcelona, Península, 1967 (1932).

³ Bakhtin, Mikhail. Marxismo e Filosofia da Linguagem. São Paulo: Hucitec, 1979.



um processo de interação (...) que não deve ser dissociado da sua realidade material, das formas concretas da comunicação social". Para Mikhail Bakhtin, a primeira condição da intertextualidade é que as obras se dêem por inacabadas, isto é, que permitam e peçam para ser prosseguidas. O inacabamento de princípio e a abertura dialógica são sinônimos. O conceito bakhtiniano de intertextualidade que estende o dialogismo à literatura e a todas as artes (intervisualidade, intermusicalidade, intersemiotividade) prenuncia *avant la lettre* o conceito de hipertexto. O que caracteriza a intertextualidade é, precisamente, a introdução de um novo modo de leitura que faz estalar a linearidade do texto. Sejam quais forem os textos assinalados, o estatuto do discurso intertextual é comparável ao de um grande sintagma na medida que os constituintes deste discurso já não são palavras e sim coisas já ditas, organizadas, fragmentos textuais. A intertextualidade fala uma língua cujo vocabulário é a soma dos textos existentes.

Entre as décadas de vinte e trinta surge a teoria das funções da linguagem de Roman Jakobson, membro do Círculo Linguístico de Praga, onde o autor dá início ao estudo funcional da linguagem partindo da distinção entre a função de comunicação das linguagens prática e emotiva, que é caracterizada por sua orientação para o significado, e a função poética, que se exprime pela orientação para o signo como tal. Esta teoria, associada ao modelo de Karl Bühler que desenvolve a sua concepção a partir do tríptico caráter instrumental da linguagem partindo de seus fundamentos na situação comunicativa: o remetente, o destinatário e o discurso, permite estabelecer e precisar os usos e funções das linguagens verbais e também as não-verbais.

É a partir dos anos cinquenta que se constituem, no campo da arte, tendências que traduzem e antecipam as mudanças produzidas pelas tecnologias. De uma parte, o artista se interessa por uma nova forma de comunicação em ruptura com o contexto unidirecional dos meios de massa, uma tendência que procura a participação do espectador para a elaboração da obra de arte, modificando, assim, o estatuto desta e do autor. Assim, a teoria associada com as tecnologias da comunicação permite aos artistas tornar perceptíveis os três momentos da comunicação artística: a

⁴ Malraux, André. *Le Musée Imaginaire*, in *Les Voix de Silence*, 1951.

emissão da mensagem, sua transmissão e sua recepção.

Na arte visual, a afirmação de A. Malraux⁴, segundo a qual a obra de arte não é criada a partir da visão do artista, mas a partir de outras obras, já permite perceber o fenômeno da intervisualidade como processo de construção, de reprodução ou de transformação de modelos. Já o conceito de Museu Imaginário do mesmo autor, incorpora a recepção pelo viés da reprodutibilidade fotográfica, toda vez que esta tecnologia permite criar museus individuais a partir de cópias das obras de arte.

Na teoria da Obra Aberta⁵, Eco define a arte como “uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante”. Este conceito de obra de arte inaugura a chamada “abertura de primeiro grau”. Por outro lado, a noção de poética como programa operacional proposto pelo artista corresponde ao projeto de formação de determinada obra. Os graus de abertura da obra servirão para equacionar a participação.

Entre nós, A Arte no Horizonte do Provável, de Haroldo de Campos⁶, é um texto precursor e contemporâneo da Opera Aperta de Eco que expõe a problemática do “probabilismo integrado na fatura mesma da obra de arte, como elemento desejado de sua composição”. Mais precisamente, A Obra de Arte Aberta de Haroldo de Campos⁷ é um texto seminal que manifesta a problemática da abertura estética, na época também acolhida pelo pensamento do músico Pierre Boulez: “Não estou interessado na obra fechada, de tipo diamante, mas na obra aberta, como um barroco moderno”.

As primeiras obras efetuadas com o computador obedecem ao conceito de “arte permutacional” e são, na sua grande maioria, não-figurativas. Este conceito ou síntese teórica exposta por A. Moles no seu Manifesto da arte permutacional⁸ revela a noção de permutação poética, ou plástica, caracterizada pela consciência do jogo e de suas regras para a exploração do “campo dos possíveis”. Para Moles “A arte permutacional está inscrita qual marca de água na era tecnológica”.

As estruturas combinatórias, manipuláveis, como o poema de Raymond Queneau Cent Mille Millions de Poèmes (1961), também obedecem ao conceito de literatura potencial mas que, na realidade, está inscrito na arte permutacional.

⁵ Eco, Umberto. Obra Abierta. Barcelona: Seix Barral, 1965.

⁶ Campos, Haroldo de. A arte no horizonte do provável. São Paulo: Perspectiva, 1969.

⁷ Campos, Haroldo de. A Obra de Arte Aberta. Diário de São Paulo, São Paulo, 3-7-1955.

⁸ Moles, A. A criação científica. São Paulo: Perspectiva, 1971.

⁹ Cf. Campos, Augusto et al. Teoria da Poesia Concreta. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1975.



Na poesia concreta brasileira do grupo Noigandres (Teoria da Poesia Concreta, Textos críticos e manifestos, 1950-60)⁹, o problema da obra de arte aberta se colocou não apenas teoricamente mas através do projeto verbivocovisual em síntese ideogrâmica dos sentidos: “o olhouvido ouvê”. O diálogo da poesia concreta com a recepção se dá através da incorporação de muitas produções “para o comércio ativo e vivo do que se poderia chamar uma linguagem comum. Passaram a circular independentemente de seus lançadores, anonimizadas no patrimônio geral, coletivizadas pelo uso”. Já do lado mais erudito, o dialogismo da poesia concreta é patente nas relações com a música e pintura concretas. Como “arte geral da linguagem” as relações intersemióticas com a publicidade, imprensa, rádio, televisão, cinema entre outros meios, prenuncia uma abertura para o universo tecnológico atual.

O poeta concreto vê a palavra em si mesma “como campo magnético de possibilidades”. A matriz aberta de muitos poemas concretos permitia vários percursos de leitura, na horizontal e vertical, possibilitando o combinatório e o permutacional como em “solitário/solidário” (1959) de Ronaldo Azeredo e o poema acaso (1963) de Augusto de Campos.

Surge a poesia de participação: petróleo de José Lino Grünewald (1957); cubagramma de Augusto de Campos (1960-62); estela cubana de Décio Pignatari (1960-62); popcreto para um popcrítico de W. Cordeiro (1964); e os poemas semióticos (Luiz A. Pinto e D. Pignatari, 1964), onde uma chave verbal mínima introduz e encoraja uma expressão do leitor.

Surge também a poesia de processo (W. Dias Pino, 1967): “Abertura à participação como integração / poema:objeto físico”. “Processo: manipulação + desencadeamento de invenções”. (...) “Não se busca o definitivo, nem ‘bom’ nem ‘ruim’, porém opção. Opção: arte dependendo de participação, O provisório: o relativo. Ato: sensação de comunicação, contra o contemplativo”.

Na década de cinqüenta, Max Bense dá início à chamada Estética Gerativa como arte criada a partir de processos aleatórios, que se utilizam do computador para gerar imagens que são produtos das relações ordem/desordem de um dado repertório e simulam processos relacionados à criatividade, ao pensamento visual e

também aos processos naturais de crescimento. Cabe assinalar, também, a teoria do texto artificial (Poesia Natural e Poesia Artificial), do mesmo autor, realizada através de processos informáticos. O texto sintético é investigado por Bense através da semiótica peirceana e seu sistema triádico, isto é, como referência de meio, de objeto e de interpretante. Esta teoria sugere pontos de conexão com a problemática da interatividade, precisamente através da noção semiótica de interpretante ou significado.

No final dos anos sessenta e no campo da literatura, os estudos de alguns teóricos da escola de Konstanz (Jauss, Iser, entre outros), criam a Estética da Recepção onde concluem que os atos de leitura e recepção pressupõem interpretações diferenciadas e atos criativos que convertem a figura do receptor em co-criador. Na teoria da recepção “nenhum texto diz apenas aquilo que desejava dizer” e “o sujeito da produção e o sujeito da recepção não são pensáveis como sujeitos isolados, mas apenas como social e culturalmente mediados, como sujeitos ‘transubjetivos’”.

Estas teorias traduzem, assim, as inquietações de determinada época, e se inserem nas questões colocadas atualmente pela interatividade, com o desenvolvimento acelerado das tecnologias informáticas no que diz respeito à economia simbólica da sociedade e não somente como preocupação dos artistas.

A teoria da criatividade¹⁰, explicitada nas seguintes fases: informação, incubação, iluminação, formulação e comunicação, coloca questões relativas a uma arte concebida como projeto a ser produzido e como processo criativo de pesquisa acelerando a arte experimental.

Por outro lado, as questões teóricas relativas à poética da tradução, nos campos da poesia e literatura, onde “traduzir é a maneira mais atenta de ler”, encontram em Haroldo de Campos (Da Tradução como Criação e como Crítica) seu teórico mais lúcido. Para este autor, a congenialidade entre autor e leitor se vivifica pela recriação ou criação paralela, ou seja, traduzir é transcriar.

Na mesma trilha da tradução como forma de arte e, entre as diversas artes, está a Tradução Intersemiótica¹¹, onde o autor, nas palavras de Eduardo Peñuela Cañizal “abala os cimentos de uma teoria tão sólida como a de E. Benveniste, já que fica provado que

¹⁰ Moles, A. A criação científica. São Paulo: Perspectiva, 1971.

¹¹ Plaza, Julio. Tradução Intersemiótica. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1987.



não só os sistemas verbais são interpretantes, mas também os sistemas semióticos não-verbais, relegados pelo conhecido lingüista à condição de interpretados”.

As questões relacionadas à abertura da obra de arte, fazem tradicionalmente parte do Oriente (a arte Taoísta, por exemplo que sempre deu ênfase as relações entre perceptor e percepção, entre a obra de arte e a recepção, através de várias chaves estéticas como: ressonância, ritmo vital, reticência e vazio. Estas chaves foram incorporadas ao Ocidente pelas vanguardas. A chave da harmonia estética ou ressonância, que o Ocidente chama de empatia vem dada pelo isomorfismo recíproco (similaridade de estrutura) entre perceptor e percebido.

Reticência e sugestão: elevar a percepção, sugerir, - que se sugere não se deve dizer. Mallarmé: “Creio necessário que não haja mais que alusão. Nomear um objeto é suprimir três quartas partes do gozo de um poema”.

Ritmo vital: energia, espontaneidade, J. Pollock: “Eu não pinto a natureza, eu sou natureza”.

Vazio, na estética oriental o “vazio” não é algo para ser preenchido (como na visão ocidental), mas algo que seria “Gestalt” (ou unidade de percepção), manancial prenhe de potência de onde, pela dança da energia nascem todas as formas.

Nas artes visuais faz-se referência ao conceito de “intervalo” que também não é o vazio ocidental, mas o espaço. Trata-se do “espaço-entre” (“Ma” para a estética japonesa – “Rarus” em latim -espaçado, poroso, esparço, intervalo) como no Volpi das bandeiras, em Escher, Morandi e Mondrian. É Gestalt. Na arte figurativa o intervalo se semantiza e ambigüiza. Braque: o que interessa é o espaço entre objetos e não os objetos. Dada, Cubismo, arte e poesia concreta. É o intervalo que possibilita a leitura do heterogêneo (do outro) e não do homogêneo (o mesmo).

Morandi e Mondrian são os pintores que resolvem a questão entre o quadro-janela e o quadro-pintura. Morandi, durante toda a sua vida, pinta as mesmas coisas: garrafas, e recipientes vazios, poucas flores, poucas paisagens. Morandi pinta e constrói o espaço a partir do objeto, assim como Mondrian a partir do conceito. Morandi define o espaço-entre os objetos com um espírito de

sutiliza, Mondrian, segundo o espírito de geometria, mas os dois com o mesmo absoluto rigor.

A noção de intervalo, para além do sentido lato: “espaço entre dois pontos” ou “espaço de tempo entre dois fatos”, tem um significado em estética mais conciso. Na literatura, por exemplo “Intervalo” significa a apreensão dos significados pela via de sua tradução literária. O intervalo não é um vazio, é antes aquele tempo/espaço em que a literatura aponta para outras esferas do conhecimento a partir das quais o signo literário alcança a representação. Em suma, intervalo é interpretação entre um texto e seus referentes.

A abertura de segundo grau

As noções de ambiente e participação do espectador¹² são propostas e poéticas típicas da década de sessenta. 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.

É com os chamados ambientes pluriartísticos ou transartísticos que, segundo Frank Popper, o princípio de criação coletiva cristaliza uma tendência geral em todos os países onde as criações, meios de expressão e especialistas (teatro, dança, poesia, artes plásticas, música, cinema etc.) nivelam-se hierarquicamente e a transferência da responsabilidade criativa para o público se acentua. A obra desmaterializa-se e a atividade criativa, de forma geral, torna-se pluridisciplinar. Nos ambientes, é o corpo do espectador e não somente seu olhar que se inscreve na obra. Na instalação, não é importante o objeto artístico clássico, fechado em si mesmo, mas a confrontação dramática do ambiente com o espectador.

A noção de arte de participação tem por objetivo encurtar a distância entre criador e espectador. Na participação ativa o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço.

Os conceitos de ativo e passivo, relacionados aos ambientes visuais e polisensoriais - e sem incorporar dispositivos próprios para

¹² Popper, Frank. *Art of the Electronic Age*. New York: Harry N. Abrams,

provocar a intervenção do espectador - levam Popper a teorizar esses ambientes que aproximam vida e arte sob três aspectos: a) meta-arquitetural (ambiental); b) expressivo (pessoal, individual); c) social (participação).

Esta tendência invoca as artes: o teatro (Living Theater), a música experimental (J. Cage, K. Stockhausen, H. Pousseur, P. Boulez), a dança (M. Cuninham). Inclui também a obra aberta como participação de segundo grau (manipulação de elementos plásticos – Calder, Soto, L. Clark), penetráveis (onde o espectador penetra ou veste objetos: parangolés de Hélio Oiticica) ou ambientes (Soto). Lygia Clark: “No meu trabalho, se o espectador não se propõe a fazer a experiência, a obra não existe”.

Com a participação lúdica e a criatividade do espectador, aparecem os conceitos de “arte para todos” e “do it yourself”: Com a participação ativa que inclui o acaso, como nos happenings (criação e desenvolvimento em aberto pelo público, sem começo, meio e fins estruturados – J. Cage, A. Kaprow, Grupo Fluxus), radicaliza-se este tipo de arte.

Mas é com a criação de obras totais anônimas e comunitárias que os situacionistas (cujo modelo é o homo ludens) radicalizam ainda mais a questão: “Contra o espectáculo, a cultura situacionista realizada introduz a participação total. Contra a arte conservada, é uma organização do momento vivido, diretamente. Contra a arte parcelada, será uma prática global que se dirija ao mesmo tempo a todos os elementos utilizáveis. Tende naturalmente a uma produção coletiva e, sem dúvida, anônima e sem mercadorias artísticas (...) Contra a arte unilateral, a cultura situacionista será uma arte do diálogo, uma arte da interação. Os artistas, tem estado totalmente separados entre eles pela concorrência (...) O papel do situacionista será de amador-profissional, de antiespecialista até o momento de abundância econômica e mental, em que todo o mundo se convertirá em ‘artista’, num sentido que os artistas não alcançaram: a construção de sua própria vida”¹³.

A participação do espectador caracteriza-se por um abandono progressivo do primeiro conceito (de cunho mais ético e político), e sua transformação gradativa pela Op-art e a arte Cinética pelo campo da percepção (Yacob Agam) e, posteriormente, pela holo-

¹³ Manifiesto Situacionista. In: Jorn, Asger. La creación Abierta y sus enemigos. Madrid: Ediciones de la Piqueta, 1977.

grafia e o raio laser, que acentuam o lado perceptivo, já que ele se constitui em elemento central dos dispositivos tecnológicos bem como dos processos artísticos.

No meio brasileiro, e para além do debate estético, concreto versus neoconcreto (típico dos anos cinquenta), cabe destacar o caráter de abertura de primeiro grau na poesia e na arte concretas, cabe assinalar também a abertura em perspectiva do concretismo na previsão dos novos campos tecnológicos que estão-se desenhando e consubstanciando no atual horizonte multimidiático, isto, com Waldemar Cordeiro à frente. Ou seja, para o concretismo brasileiro “a questão nunca foi de teologia e sim de tecnologia”, pois foram os concretos que previram a máquina como agente de instauração estética.

Já alguns neoconcretos se identificaram mais com a abertura de segundo grau, ou seja, a chamada arte de participação. A abertura de segundo grau não se identifica, pois, com o caráter ambíguo da inovação, senão com as alterações estruturais e a variedade temática (social, orgânica, psicológica) para promover atos de liberdade dos espectadores sobre a obra que chama à participação. Posto isto, resulta inadequado chamar as obras de Hélio Oiticica (ambientes penetráveis) ou mesmo de Lygia Clark (trepantes e bichos) de arte interativa.

Pequena nota cômico-irônica: grande parte das obras expostas na IX Bienal de São Paulo (da qual participei em 1967), dedicada predominantemente à “arte de participação”, terminaram no lixo, devido aos estragos e excessos de participação do público. Desde então, a arte de participação ficou datada no imaginário do consumidor de arte brasileiro.

Arte e interatividade: a abertura de terceiro grau

As relações entre arte e tecnologia, com seu caráter progressivo, aceleram-se com as novas configurações computacionais, mas é na exposição “Cybernetic Serendipity” (Londres, 1968), organizada por Max Bense e Jasia Reichardt, que se expõem, pela primeira vez, obras criadas com a ajuda do computador e onde se abre a polêmica: “pode o computador criar obras de arte?”; as “obras criadas com a ajuda da informática possuem um valor estético?”.

Posteriormente, o artigo “Art ou non-Art?”, aparecido em *Dossiers de l’audiovisuel* (1987), recolhe uma diversidade de pontos de vista de alguns artistas a respeito destas questões.

Jasia Reichardt escreveu que “o computador nunca produziu algo que possa ser comparado com uma obra de arte”.

Por outro lado, é conhecida a ênfase (maneirista) dada aos meios e técnicas – mais que propriamente aos resultados – que remetem ao conceito mcluhiano “o meio é a mensagem”.

Os críticos, por sua vez, afirmam que esta forma de expressão não proporciona mais que uma sucessão de atos e não de produtos.

Já Paul Valéry disse “uma imagem é mais que uma imagem; é, talvez, mais que a coisa onde ela se dá”.

Como defesa, Philippe Quéau nos diz “a iconografia computadorizada anuncia-se como uma nova ferramenta de expressão artística que dispõe de um duplo campo de investigação formal e sinestésico”.

Para Edmond Couchot, está emergindo uma arte visual nova, uma arte numérica e, por extensão, uma cultura fundada sobre o entrecruzamento do tecido das diferenças, não somente estéticas e éticas, mas também antropológicas e sociológicas, que não poupam pessoas nem diferenças culturais.

E Michel Serres vê na tecnologia informática “o momento de inventar uma nova gramática para as imagens, o equivalente na música da fuga e do contraponto”.

Já para Douglas Hofstadter “o computador só fornece o que é da ordem da sintaxe”.

Gene Youngblood aponta que o computador terminará por englobar todos os meios, todos os sistemas diferenciados de que dispomos atualmente; fotografia, cinema e escrita funcionarão a partir de um certo código numérico.

Para Jurgen Claus, a arte eletrônico-tecnológica e mediática constitui uma nova etapa qualitativa, comparável àquela da introdução da tela na pintura, em todas suas incidências econômicas, sociais e criativas.

Yoichiro Kawaguchi pensa que “é natural e evidente que a arte tradicional e a infográfica recorrem a métodos diferenciados para

perceber o tempo e o espaço, mas se pode pensar, hoje, que virá o tempo onde a imagem e o som infográficos vibrarão sob o mesmo diapasão de qualidade que as artes tradicionais”.

Bill Viola disse que “a verdadeira natureza da nossa relação com o real não reside mais na impressão visual, mas nos modelos formalizados dos objetos e o espaço que o cérebro cria a partir das sensações visuais”.

E Françoise Holtz-Bonneau: afirma que “a pesquisa sobre a arte numérica não pode estar restrita à técnica. (...) A imagem numérica chama à ‘criática’. (...) Entendo por ‘crématique’ uma criação artística gerada por computador (...) onde a geração da imagem será analisada e determinada não pelos expertos em sistemas expertos, mas pelos expertos em imagens, considerados enfim como os especialistas da criação artística infográfica”.

Para A. Moles¹⁴, “a arte não é uma coisa como a ‘Vênus de Milo’ ou o ‘Empire State Building’; é uma relação ativa do homem com as coisas, mais-valia de vida, programação da sensualidade ou experiência de sensualização das formas; é sempre o mesmo jogo: ‘formatar’ o ambiente ou ser ‘formatado’ por ele (...) não é mais o resultado de uma continuidade espontânea do movimento da mão, mas uma vontade de forma...”

Estamos, portanto, diante de um universo tecnológico formidável, problemático e complexo, fruto do esforço e da inteligência humana, e que nos produz o sentimento estético do Sublime (Kant); nas palavras de Mário Costa¹⁵, como moto de grandeza e potência fora de toda medida antropomórfica.

Neste processo progressivo é importante frisar que o artista trabalha na contramão da teleologia tecnológica, no sentido em que ele não a homologa enquanto produtora de mimese do real, mas na criação de outros referentes.

Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e 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.

Ao participacionismo artístico sucedem as artes interativas e a

¹⁴ Moles, A. Op. Cit.

¹⁵ Costa, Mario. O sublime tecnológico. São Paulo, Experimento, 1995.



participação pela interatividade, só que, desta vez, há a inclusão do dado novo: a questão das interfaces técnicas com a noção de programa.

As noções de interação, interatividade e multisensorialidade intersectam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia. A exploração artística destes dados perceptuais, cognitivos e interativos 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 socioculturais relacionados com o progresso tecnológico.

A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação criadora fundada nos princípios da sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora.

A multissensorialidade trazida pelas tecnologias é caracterizada pelo uso de múltiplos meios, códigos e linguagens (hipermídia), que colocam problemas e novas realidades de ordem perceptiva nas relações virtual/atual.

Os conceitos de artista, autor e poética a desmaterialidade da obra de arte, a recepção, as artes de reprodução e mesmo o conceito de reprodutibilidade encontram-se, atualmente, revolucionados. Estes fatos foram recolhidos pela exposição “Les Immateriaux” (organizada por J.F. Lyotard no Georges Pompidou, 1985), que enfatizava os problemas filosóficos posmodernos acentuados pela transformação do mundo material, pelos meios de massas e filtrados pelas tecnologias onde a matéria se torna invisível, impalpável, reduzida às ondas telemáticas.

O conceito de interatividade, viabilizado tecnologicamente por Ivan Sutherland, viria a tomar forma cultural mais definitiva com a criação das artes da telepresença e das redes telemáticas, nos anos 80.

O termo arte interativa expande-se no começo dos anos 90 com a aparição das tecnologias apropriadas, ligadas ao cabo telefônico, expostas em inúmeras feiras e exposições de arte, de tecnologia eletrônica (Faust, França; Imagina, Mônaco, Siggraph, EUA, entre muitas outras) e eventos relacionados ao videotexto, fax- slow scan e outros meios.

No panorama europeu, as sucessivas edições do evento *Ars Electronica* têm sido o lugar catalisador das artes e tecnologias. A *Ars Electronica* de 1989 apresentou o tema central *A rede dos sistemas: a arte como comunicação, com os seguintes subtemas: a comunicação, a interatividade e o diálogo; a função da arte no quadro destes fenômenos de interesse social; a telecomunicação, os projetos interativos e o tema global da cultura na era da informática.* Numa outra seção, *Ars Electronica* debatia um simpósio sobre *A liberação dos meios, examinando como as tecnologias permitem aos artistas conceber obras multimídia, dando partida, assim, a uma nova disciplina artística, fundada sobre a interação dos meios mais diversos.*

Exposições mais específicas foram realizadas, como o fórum *“Para uma cultura da interatividade?”*¹⁶. Na primeira parte deste fórum, foi debatida a interatividade em relação à cultura tecnocientífica; na segunda parte, a interatividade como instrumento de criação a serviço dos artistas. Neste evento, Jean-Louis Weissberg sintetizou a idéia de que, na comunicação, a visão é modificada, e que as tecnologias visuais assistem, objetivam e intensificam os componentes abstratos das percepções humanas. Ver, para Weissberg, não é somente um ato de recepção passivo, mas também uma projeção. A simulação computadorizada e a imagem interativa refletem, conceitualmente, os processos de percepção.

A *Ars Electronica* de 1990 tinha por tema *“Sonhos numéricos – mundos virtuais”*, apresentando as expressões mais recentes do imaginário numérico: criação de realidades artificiais, universos controlados por computador e reagindo com inteligência aos nossos desejos, imagens numéricas e sonogramas.

A *Ars Electronica* de 1991, sob o título *“Perda do controle”*, referia-se aos perigos da rápida aplicação da tecnologia na existência humana com a conseqüente modificação das relações entre indivíduos e nações, entre seres humanos e natureza. Projetou-se, também, um espetáculo interativo que demonstrava, por outro lado, que as técnicas de ponta podem, igualmente, servir para detectar, evitar e combater diversas catástrofes.

No Brasil e contemporaneamente à mostra da primeira paisagem interativa (Ilha de Carla, Nelson Max, 1983), no evento *Electra*

¹⁶ Cité des Sciences et de l'Industrie de La Villette, Paris, 1991.



(Museu de Arte Moderna de Paris, 1983), acontecia a exposição “Arte pelo telefone: Videotexto” (Museu da Imagem e do Som, São Paulo, 1982 e Bienal Internacional de São Paulo, 1983 – Plaza, org.), que envolvia artistas com produções relacionadas à poesia, narrativa e artes visuais, partindo dos recursos interativos próprios do Videotexto, gerenciado, na época, pela Telesp.

Já no evento, Sky-Art Conference (Mac-Usp e CAVS-MIT, São Paulo-Boston via satélite, organizado por Wagner Garcia, 1986), se propiciam as condições para realizar interações dialógicas (utilizando-se do sistema slow scan entre São Paulo e Estados Unidos segundo um modelo de interconectividade planetária.

Cabe destacar as poéticas construídas em redes, com a criação compartilhada, concebidas por Gilberto Prado e Karen O’Rourke em colaboração com o grupo Art-Réseaux de Paris.

Posteriormente, inúmeras exposições utilizando o fax e slow scan como meios interativos foram realizadas. Via Fax (Museu do Telefone, Rio de Janeiro) e também As artes no Século XXI: A Humanização das Tecnologias (Memorial de América Latina e MAC-USP - 1995).

Para artistas da comunicação, como Fred Forest¹⁷, a transmissão cultural desmaterializada provoca a emergência de uma criatividade e inteligência coletivas e a exploração de novos espaços-tempos, uma dilatação e densificação dos potenciais imaginários e sensíveis.

Para Forest, as artes relacionadas com a informática, a robótica e as telecomunicações resumem-se a três palavras-chaves: simulação, interatividade, e tempo real. 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, afetados 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. O estado de coisas nos conduz à absoluta necessidade de “redefinir”, também, o conceito de artista.

A materialidade da obra, sua diferença, está no novo modo de apreensão, na sua gênese, sua estrutura aberta ao público e na

¹⁷ Forest, Fred. Pour un art actuel: l’art à l’heure d’Internet. Paris: L’Harmattan, 1998.

reprodutibilidade sem limites.

As artes da comunicação produzem, então, obras caracterizadas como:

- sistema e hibridação multimídia;
- situação de experimentação para o receptor;
- inscrição no espaço global da informação com todos os suportes confundidos: Internet, redes telemáticas etc.;
- encarnação em uma configuração de natureza abstrata que não pode ser percebida “visualmente” na sua totalidade;
- oferta de possibilidades inéditas para a recepção, via-interatividade, que coloca problemas para a noção de artista-autor.

Entende Forest que os sentidos da obra artístico-telemática são produzidos durante o curso de um processo dialógico, lançado pelos autores, atores co-autores (ou colaboradores) como “agentes inteligentes” da obra. Nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e susceptíveis de desenvolvimentos imprevistos em uma co-produção de sentidos. É assim que nasce a chamada inteligência distribuída ou “coletiva”.

Também, para outros artistas da comunicação, o conceito de interatividade não se aplica somente às ciências informáticas e seus derivados (que são capazes de simular um diálogo), mas também a uma nova forma de apreender as comunicações. Assim, é possível falar de um lugar de encontros fundado sobre as comunicações, graças ao qual os processos interativos se tornam uma realidade em escala planetária. As intervenções em muitos eventos artísticos evidenciam que a noção de interatividade serve às funções pedagógicas, culturais e criadoras.

Para o teórico da arte-comunicação Mário Costa¹⁸, “A estética da comunicação não fabrica objetos nem trabalha sobre formas; ela tematiza o espaço-tempo”. A estética da comunicação é uma estética de eventos. O evento subtrai-se da forma e se apresenta como fluxo espaço-temporal ou processo dinâmico do vivo.

Uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível de todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais. O cenário programado pode se modificar em tempo real ou em função da resposta dos operadores. A interatividade não é somente uma

¹⁸ Costa, M. Op. Cit.

¹⁹ Couchot, Edmond. La technologie dans l'Art: de la photographie à la réalité virtuelle. Paris, Editions Jacqueline Chambon, 1998.



comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação.

Também para Edmond Couchot¹⁹, a imagem é, pois, uma atividade que põe em jogo as técnicas e um sujeito (artesão, artista,...) que, além de operar com essas técnicas, possui um *savoir faire* que porta um traço, voluntário ou não, de uma certa singularidade. Como operador, este sujeito controla e manipula as técnicas, mas ele também é operado por elas, é modelado pelas técnicas através das quais ele vive uma experiência íntima que transforma a percepção que ele tem do mundo: é a experiência “tecnestésica”. As técnicas não são somente modos de produção; são também modos de percepção do mundo. Toda técnica nova não incorpora necessariamente uma nova imagem, mas faz surgir as condições de sua aparição.

Aliada à individualização dos usos computacionais, esta situação vem provocar subversões nos esquemas tradicionais da comunicação ao inserir o agente ativo (o programa) entre o usuário e a máquina; as categorias clássicas do emissor, do receptor, da mensagem e do canal de comunicação entram em movimento e se trançam. Neste sentido, a interatividade é um dos disfarces possíveis do conceito de “autonomia intermediária” próprio do automatismo informático: estabilidade do programa e multiplicidade das figuras e cenografias que desenvolve e interpreta.

Para Roy Ascott²⁰, a arte interativa designa um amplo espectro de experiências inovadoras que se utilizam de diversos meios, sob a forma de performances e experiências individuais em um fluxo de dados (imagens, textos, sons), ainda com diversas estruturas, ambientes ou redes cibernéticas adaptáveis e inteligentes de alguma forma, de tal maneira que o espectador possa agir sobre o fluxo, modificar a estrutura, interagir com o ambiente, percorrer a rede, participando, assim, dos atos de transformação e criação.

Uma forma de caracterizar globalmente o fenômeno seria sublinhar que as principais tendências estéticas da arte tecnológica estão ligadas aos conceitos e práticas da interação, da simulação e da inteligência artificial.

Roy Ascott resume: “o que nós queremos desenvolver é uma vasta gama de atitudes, de sistemas, de estruturas e de estratégias

²⁰ Ascott, Roy. “The Art of Intelligent Systems”, Catálogo, Ars Electronica, Linz, 1991.

interessando todo nosso aparelho sensorial e engajando o espírito e as emoções na criação de complexos ambientes multimídias de um rico potencial de significação e de experimentação.”

Gillam Thomas sublinha que o importante é o enriquecimento que pressupõe a interatividade entre sentidos.

Para Philippe Quéau o termo “alteração” (“tornar um outro”) é mais adequado que “interação”. Para este autor, o conceito de modelo deve substituir a noção de forma, visto que os criadores de modelos são demiurgos que criam universos simbólicos dotados de vida própria.

Isto parece coincidir com o conceito de Gilberto Prado: “as regras dos projetos de ação artística em rede permitem e solicitam a atuação de parceiros. (...) o que existe são interações de sentidos, (...) o artista se torna um tipo de poeta da conexão, onde cada participante se torna um (co-) produtor. (...) trata-se de uma estrutura de participação coletiva em transformação, uma cibercollage. (...) Que o ‘desvio’ artístico ajude a trazer a liberdade da diferença e da escolha através do despertar/evidenciar aquilo que temos em comum e o que temos de diferente.”

Para Pierre Lévy “Nós vivemos um desses raros momentos, onde, partindo de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o Cosmos, inventa-se um estilo de humanidade.”

Stephen Wilson vê a arte interativa como um modo de “suscitar uma grande floração de coisas e de expressões individuais e de acesso à informação.”

E Popper²¹ observa que “A interação é considerada um fenômeno internacional e transnacional, acarretando numerosas formas de engajamento cultural capazes de edificar redes de relações humanas desprovidas de discriminação. A interatividade suscitada pelo artista permite uma comunicação criadora fundada em atitudes construtivas, críticas e inovadoras. Autorizando novos tipos de interações sociais, a arte tecnológica pode igualmente se orgulhar de refletir as transformações que afetam nosso tecido social, com todas suas contradições.”

Entretanto, para Popper, o termo “interatividade” como instrumento de criação artística, em um contexto estético, pode ser aplicado tanto às relações entre artista e obra como relativo à

²¹ Popper. Op. Cit.

²² Tramus, Marie-Hélène. Dispositifs interactifs d’images de synthèse. Thèse inédite, Université de Paris-VIII, 1990.

realização, ou mesmo à relação entre obra acabada e espectador, já que as intenções estéticas do artista são inseparáveis de uma consciência clara dos processos técnicos utilizados.

Já a relação entre interatividade, simulação e inteligência artificial tem sido examinada por Marie-Hélène Tramus em tese de doutorado²². Esta autora parte da hipótese que a interatividade pode ser considerada como uma simulação da interação (este último termo designando as relações entre indivíduo e realidade, interação tanto natural como artificial; no entanto, a interatividade está referida às relações com as realidades virtuais). Tramus entende, então, a interatividade como um processo para modificar a realidade. Ela transforma a realidade natural (tudo que existe fora das criações humanas) e a realidade artificial (tudo que resulta da genialidade humana) em realidades virtuais nascidas de uma simulação. Em outros termos, a interatividade é uma simulação da interação e graças a ela o diálogo entre realidades diferentes se torna possível.

A interatividade será, assim, um intermediário essencial, não passivo, mas exercendo um papel transformador. Esta interface entre homem e máquina exercendo sua função única permite a conversibilidade de um a outro, como um código comum permite a sinergia, ou seja, a ação coordenada de vários órgãos; aqui, no caso, o homem e a máquina. A autora parece colocar a interatividade como um código com regras delimitadas que devem ser obedecidas pelos interagentes, em obediência à máquina e suas interfaces. Simulação e interatividade estão relacionadas. Simula-se para poder interagir.

Para Couchot, a simulação introduz uma nova ordem visual e perceptual que substitui a categoria da representação. Esta relação, tal como proposta, apresenta-se problemática, visto que, para outros autores, simulação continua a ser representação já que ela é necessariamente referencial, e, sobretudo, pensamento. Contudo, Couchot parece utilizar o termo “representação” no sentido lato, pois “a idéia de representação envolve infinidade, uma vez que o que realmente faz a representação é o fato de ser interpretada em outra representação; é continuidade” (Peirce).

Por outro lado, Ted Nelson, considerado o inventor do ter-

mo “hipertexto”, conceitua o mesmo como conjunto de escritas associadas, não seqüenciais, com conexões possíveis de seguir e oportunidades de leitura em diferentes direções.

A hipermídia, pois, é uma forma combinatória e interativa da multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de “navegação” dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles. Abertura, complexidade, imprevisibilidade e multiplicidade são alguns dos aspectos relacionados à hipermídia. A partir do momento em que o usuário pode interagir com o texto de forma subjetiva, existe a possibilidade de formar sua própria teia de associações, atingindo a construção do pensamento interdisciplinar.

Para o precursor Vannevar Bush²³, a idéia central é que a mente humana trabalha por associações. O hipertexto possibilita associações entre vários tópicos de informação de acordo com o ritmo natural do pensamento humano, ou seja, as leis da mente: associações por contigüidade e similaridade. A conectividade é a característica essencial do hipertexto que, através de blocos de textos e imagens interligados, estimula o encadeamento de idéias e contextos. Como observam Landow & Delany²⁴, um pensamento complexo não pode ser expresso satisfatoriamente por meio de estruturas proposicionais fechadas e lineares.

Entretanto, para Landow²⁵, os conceitos de “texto central” e “texto marginal” não combinam com a mobilidade dos sistemas hipertextuais. Pode-se dizer que no hipertexto só temos textos evanescentes, centralidade que se dissipa quando partimos para outros textos.

Francis Heylighen desenvolve o conceito de hipermídia “distribuída” como síntese de três fatores: o documento é marcado por referências cruzadas, os hotlinks; a informação do documento pode advir de qualquer mídia; e acrescenta a distributividade, já que esse documento pode estar em várias partes do mundo.

Roger Laufer e Domenico Scavetta²⁶ observam que o hipertexto ajuda a detectar novas formas de representação do mundo, dos saberes em ambientes videográficos que permitem abandonar a linearidade das formas, de representação textual, em prol de um modo de escolha da informação mais dialógico, um modo não-

²³ Vannevar Bush, *As we may think*: <http://www.isg.sfu.ca/~duchier/misc/vbush>

²⁴ Landow G., Delany, P. *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of the Art*. Cambridge: The MIT Press, 1994.

²⁵ Landow, George. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: John Hopkins Uni. Press, 1992.

²⁶ Laufer, R., Scavetta, Domenico. *Texto, hipertexto, hipermídia*. Porto: Rés Editora, 1992.

²⁷ J.L.Weissberg: *Présence à Distance: L’Image actée*. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/> (1998).



linear.

J. L. Weissberg²⁷ apresenta a interatividade como um conceito produtivo nas relações com a simulação da presença humana, que compreendem as dimensões da linguagem verbal e da corporal. Em segundo lugar, levando-se em conta o caráter educativo da interatividade, esta consiste em favorecer o “tornar-se autor”, pois redistribui as noções de mensagem e recepção, que transformam as funções das posturas leitoras trocando-as por novas dimensões editoriais, renovando assim as separações fundadas sobre cultura do livro. Em terceiro lugar, o relato interativo - com a presença do leitor-ator (spect-acteur), lei(a)tor, que, junto com o programa na relação autor-leitor, tornar-se-á uma ficção que rompe com o relato realista.

Para Weissberg, a interatividade é criticada como uma ilusão de reciprocidade. Esta noção é percebida como incitação/valorização da “atividade” em detrimento da “passividade”; assim, a dimensão gestual da postura interativa aparece como sinônimo de domínio (técnico) que permite fundar a antinomia gestual/suspensão possível da significação. As obras interativas vêm confirmar, por diversas vias, que podem provocar (como também nas obras clássicas) “uma catástrofe de sentido”²⁸.

Por outro lado, a abertura limitada, móvel, mas também constrangedora, da “interatividade de comando” coloca o spect-acteur em uma gaiola de ouro.

A interatividade aparece como uma nova condição da recepção para interpretá-la, como índice de um desejo coletivo de suavizar os limites impostos tanto do ponto de vista da concepção como da recepção.

Para além de simular as competências lingüísticas e comportamentais humanas, é necessário apreender a interatividade como categoria da comunicação, ou seja, um modo singular, de comércio entre subjetividades, obedecendo a constrangimentos particulares, onde sua “programaticidade” no sentido informático é certamente a principal condição. Todavia, a interatividade é considerada, ao mesmo tempo, como auto-comunicação (mensagem, história, relato endereçado a si mesmo), e como meta-comunicação: atualização dos programas concebidos por outros para se

²⁸ Le Bot, Marc. “L’art ne communique rien à personne”. In: *Arte et Communication*. Paris: Osiris, 1986.

²⁹ Landow, Op. cit.

fabricar os próprios programas de escrita, espaços cenográficos, circulação de narrativas e de acesso aos bancos de dados.

Para além da ilusão, a possível simulação mimética do sujeito humano, o “outro”, em uma situação interativa, é sempre um horizonte, uma referência; não uma presença susceptível de ser duplicada e idêntica. É mais uma perspectiva complementária; a interatividade constrói, pois, seu spect-acteur como, de resto, qualquer outro meio.

O autor e seu leitor interativo

Para Landow²⁹, a hipermídia representa o fim da era de autoria individual. O autor é reconfigurado, pois sofre uma erosão, devido à transferência de poder para o leitor, que tem, à disposição, uma série de opções de escolha em seu percurso. Essa dissolução dos papéis do autor e do leitor é caracterizada por Joyce: “Os textos eletrônicos se apresentam por intermédio de suas dissoluções. Eles são lidos, onde são escritos e são escritos ao serem lidos”.

Quéau observa: “novas formas de navegação mental serão necessárias para se reencontrar nos labirintos informacionais em constante regeneração”. No hipertexto, o leitor é também um pouco escritor, pois, ao navegar pelo sistema, vai estabelecendo elos e delineando um tipo de leitura.

O principal problema da leitura, agora transferido para as questões da interatividade, é o da qualidade da resposta, qualidade da significação, ou seja, qualidade do interpretante. É aqui que reside o nó da questão, pois todo leitor escolhe e é escolhido. Neste sentido, o leitor interativo deve escolher as melhores opções que lhe convêm para se manifestar, como leitor criativo ou não. Conforme com Goethe quando diz que “há três classes de leitores: o primeiro, que goza sem julgamento, o terceiro julga sem gozar e o intermédio, que julga gozando ou goza julgando: é o que propriamente recria uma obra de arte”.

É exatamente o que propõe Popper³⁰: duas são as condições que devem acontecer para que se realize a integração do indivíduo, ou do grupo, no processo criativo: a “inventividade” e a “responsabilidade artística”, ou seja, a capacidade e o desempenho no processo criativo. Neste sentido, o uso da interatividade no fenômeno artís-

³⁰ Popper. Op. Cit.



tico deverá ter em conta a distinção, entre a estrutura da obra de arte e o processo criativo que a engendrou (a poética), e ainda a relação entre espectador e obra de arte (estética).

Para Weissberg, conduzir a passagem para a escrita é uma das missões essenciais da educação. Tornar-se, portanto, autor-escritor, é “utopia democrática” atrelada à interatividade no contexto da hipermediação, que faz emergir novas práticas de expressão/recepção.

As noções de co-autor, ou de co-produtor, parecem, pois, muito imprecisas; referem-se não só à colaboração de vários autores, do mesmo estatuto, como em uma produção audiovisual, por exemplo. Entre escrita (produção de sentido) e leitura (apropriação de sentido) há diferenças, pois ler é reescrever para si o texto, e escrever é o encadeamento de leituras.

Entretanto, a navegação interativa não é, ainda, uma escrita, já que toda a leitura é uma reescrita interna do texto lido. Leitura e escrita, mesmo em suportes estáveis, não podem ser isoladas uma da outra, pois entre a apreensão do sentido e a criação, na escrita, interpõem-se a capacidade e a competência com a linguagem.

Pierre Lévy encontra grandes obras anônimas, já que esta figura emerge de uma ecologia das mídias e de uma configuração econômica, jurídica, ideológica e social bem particular. Não é, portanto, surpreendente que a relação autoral passe para um segundo plano quando o sistema de relações sociais e comunicacionais se transforma, desestabilizando o terreno cultural que viu crescer a importância do autor. A proeminência do autor não condiciona nem o alastramento da cultura nem a atividade artística. Para este autor, os mitos, ritos e formas culturais tradicionais são imemoriais, e a estes não se associam nenhuma assinatura, a não ser a de um autor mítico.

É Antonio Risério³¹, no entanto, que problematiza a figura do autor. Partindo da distinção barthesiana entre “escritor” e “escrevente”, Risério desorganiza o coro dos contentes e partidários da dissolução de autor. O Autor existe, diz ele. Sempre. Mesmo as criações coletivas são feitas por criadores individuais, conhecidos ou não. Trata-se, portanto, da “função-autor”. O autor é aquele que se fecha no “como escrever”, confundindo seu ser com o ser da

³¹ Risério, Antonio. Ensaio sobre o texto poético em contexto digital. Salvador, Bahia, Fundação Jorge

palavra, perdendo “sua própria estrutura e a do mundo na estrutura da palavra” e se realizando na palavra; como esperar que ele venha a se reduzir ao “anonimato de um murmúrio”? Aquele que faz da linguagem uma praxis não tem poder para renunciar à sua marca, nem será abolido por simples anseios ou patrulhamentos ideológicos. Seria preciso emudecer (diz Risério), à maneira de Rimbaud. Quem se reduz ao “anonimato de um murmúrio” é, por definição, o “escrevente”.

Em pleno cyberspace, todos somos produtores-consumidores; ou seja, está indo solenemente por água abaixo a velha e renitente distinção entre quem faz e quem frui. Na chamada “textualidade interativa”, o que é operativo é a poética da obra aberta em campo eletrônico digital. Para Risério, o que está em questão é todo o eixo autor-obra-receptor, não a dissolução do “autor”. O autor providencia o espaço, a cartografia, mas cabe ao usuário traçar o seu percurso. Nada autoriza a dizer (parodiando Mc-Luhan) que, assim como Gutemberg nos transformou a todos em leitores e a fotocopiadora nos converteu em editores, o computador pessoal está fazendo com que todos sejamos autores.

Alterar textos, diagramá-los ou os rediagramar, realizar operações de corte e montagem, executar scripts etc., não faz de ninguém um autor, no sentido genuíno da expressão. A chamada “dissolução do autor” só vai se consumir fora da esfera estética, ou seja, nos grandes sistemas hipertextuais, extra-estéticos, que atuam na chamada “função referencial” da linguagem e que produzem montanhas de mensagens semânticas. Acontece que este é o mundo dos “escreventes”.

O que está em questão, entendemos, é uma “ideologia da leitura” já colocada em crise no *Finnegans Wake* de Joyce. Esta obra deve ser lida como se estivéssemos consultando o I Ching, pois a intertextualidade, se levada às últimas conseqüências, arrasta não só a desintegração do narrativo como também a do discurso. O significante abre brechas por onde se esvai o sentido monológico e uma unidade estética autoral. É o que se verifica em certos textos-limites das vanguardas do século XX, desde o *Finnegans Wake* até os cut-up de William Burroughs.

Para Couchot³², a obra não é mais o fruto apenas do artista, mas

³² Couchot, Edmond. A arte pode ser um relógio que adianta? In: A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias. Diana Domingues (org.). São Paulo: Editora Unesp, 1997.

³³ Ibid.



se produz no decorrer do diálogo, quase instantâneo, em tempo real. Em um diálogo entre modalidades de linguagem visual, sonora, gestual, táctil, escrita, o leitor não está mais reduzido ao olhar, ele adquire a possibilidade de agir sobre a obra e de modificá-la, de “aumentar” e, logo, tornar-se co-autor, pois o significado da palavra autor (o primeiro sentido de augere) é crescer, nos limites impostos pelo programa. Assim, o autor delega ao fruidor uma parte de sua autoridade, responsabilidade e capacidade para fazer crescer a obra.

A questão autoral é vista por Couchot³³ da seguinte forma: num processo dialógico ou de troca interativa, o estatuto da obra, do autor e do espectador sofrem fortes alterações. Na metáfora geométrica ou no triângulo delimitado pela obra, o autor e o espectador vêm a sua geometria questionada, pois esse triângulo pode se tornar um círculo onde os três elementos não ocupam posições definidas e estanques, mas trocam constantemente estas posições, cruzam-se, opõem-se e se contaminam.

Pier Luigi Capucci³⁴ observa que a obra de arte interativa transforma-se em evento ou processo, que possui um código gerativo facilmente compartilhável que repropõe uma “esteticidade difusa”. A questão é política. A arte interativa é excêntrica, pouco segura e escapa ao controle social e à autoridade do sistema da arte, pois este tipo de obra não encerra uma “versão oficial”, produto que é da recepção lúdica, em nível sensório-motor.

Couchot, ao levar em conta a metáfora baudelairiana “O público é, comparado ao gênio, um relógio que atrasa”, diz que a nova economia simbólica reduz inexoravelmente o afastamento que separavam o público e o criador de seu papel antecipador. Assim, o artista e o público estão, de agora em diante, intimados a ler a hora no mesmo relógio de pêndulo”, homogeneizados pelo denominador comum. Todavia, o estatuto da obra, do autor e do espectador sofre fortes alterações, trocando e invertendo constantemente tais posições, cruzam-se, confundem-se e se contaminam.

Os problemas gerados pelo diálogo interativo e as relações entre autor-leitor não são novos, pois o tema da “dissolução dos autores” tem um nome: intertextualidade; “tudo circula”.

Eis, pois, a partir de agora, a inadequação dos próprios termos,

³⁴ Capucci, Pier Luigi. Por uma arte do futuro. In: A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias. Diana Domingues (org.). São Paulo: Editora Unesp, 1997.

o que obriga a repensá-los juntamente com suas relações contíguas e oscilantes. Trata-se de uma luta entre singularidades: a do autor e a do receptor. Há que se considerar também a “congenialidade” entre leitor e autor.

Contudo, há também opções: “Sempre me coloquei contra esta idéia de participação do espectador na obra de arte. À época neoconcreta, o conceito de participação era o de dar possibilidade ao espectador de intervir na obra, recriando-a. Acho que esta participação, por si só, não qualifica nenhuma obra” (Amilcar de Castro –1983). E Arnaldo Jabor (2000): “A interatividade é uma falsificação da liberdade, já que transgride meu direito de nada querer. Eu não quero nada. Não quero comprar nada, não quero saber nada...”

Parafraseando Arnheim, a criação da arte não pode ser eficaz se não se tem uma idéia correta de para que serve a arte e sobre o que versa. Para responder a esta questão, devemos levar em conta que as várias “esferas” que se articulam na dimensão cultural ou “universo simbólico estruturado” são a matéria-prima das práticas culturais, são abstrações e não o próprio real na sua concretude. Desta forma, a “esfera ideológica” como campo nuclear da cultura (sistemas de representações, valores e crenças), a “esfera cognitiva” (como sistema de conhecimentos científicos), a “esfera artística” (como forma multifacetada e contraditória de apropriação “sensível” do real) e a “esfera técnica” (modos de proceder das várias práticas) interagem e se recobrem. Sob este aspecto, a “esfera artística” multifacética apropria-se e interage, contraditória e não antagonicamente, com o resto das “esferas”.

É o que se apresenta como problemática da interatividade artística e transcultural, como abertura de terceiro grau.

Referências bibliográficas

ASCOTT, Roy. “The Art of Intelligent Systems”, Catálogo, Ars Electronica, Linz, 1991

_____. Photography at the Interface., Intercampus Arts, University of California, 1999.

_____. La arquitectura de la cibercepción, em Ars telemática (Cláudia Giannetti, ed.). Barcelona: ACC L’Angelot, 1998.

BENNET, Ed. Colaborações entre artistas e técnicos. In: A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias. Diana Domingues (org.). São Paulo: Editora Unesp, 1997.



- BRECHT, Bertold. Teoria de la radio. El compromiso en literatura y arte. Barcelona: Península, 1967.
- BAKHTIN, Mikhail. Marxismo e Filosofia da Linguagem. São Paulo: Hucitec, 1979.
- CAPUCCI, Pier Luigi. Por uma arte do futuro. In: A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias. Diana Domingues (org.). São Paulo: Editora Unesp, 1997.
- CAMPOS, Augusto et al. Teoria da Poesia Concreta. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1975.
- CAMPOS, Haroldo de. A arte no horizonte do provável. São Paulo: Perspectiva, 1969.
- _____. A Obra de Arte Aberta. Diário de São Paulo, São Paulo, 3-7, 1955.
- CATÁLOGO. Vers une culture de l'interactivité? Cité des sciences et de l'industrie, Paris, La Villette, Espace SNVB International, 1989.
- COSTA, Mario. O sublime tecnológico. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, Edmond. La technologie dans l'Art: de la photographie à la réalité virtuelle. Paris: Editions Jacqueline Chambon, 1998.
- _____. A arte pode ser um relógio que adianta? In: A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias. Diana Domingues (org.). São Paulo: Editora Unesp, 1997.
- ECO, Umberto. Obra Abierta. Barcelona: Seix Barral, 1965.
- FERRARA, Lucrecia d'Alessio. A estratégia dos signos. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- FLUSSER, Vilém. Agrupación o conexión? In: Ars telemática (Cláudia Giannetti, ed.). Barcelona: ACC L'Angelot, 1998.
- FOREST, Fred. Pour un art actuel: l'art à l'heure d'Internet. Paris: L'Harmattan, 1998.
- JAKOBSON, Roman. Linguística e comunicação. São Paulo: Cultrix, 1969.
- LANDOW, George. Teoría del Hipertexto. Barcelona: Paidós, 1997.
- _____. Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology. Baltimore: John Hopkins Uni. Press, 1992.
- _____. Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós 1995.
- LANDOW, G., DELANY, P. Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of the Art. Cambridge: The MIT Press, 1994.
- LAUFER, R., SCAVETTA, Domenico. Texto, hipertexto, hieprmidia. Porto: Rés Editora, 1992.
- LE BOT, Marc. "L'art ne communique rien à personne". In: Arte et Communication. Paris: Osiris, 1986.
- LÉVY, Pierre. Sobre la cibercultura, em Revista de Occidente, nº 206, Madrid, junio de 1998.
- _____. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

- MALRAUX, André. Le Musée Imaginaire, in Les Voix de Silence.
- MANIFIESTO Situacionista. In: JORN, Asger. La creación Abierta y sus enemigos. Madrid: Ediciones de la Piqueta, 1977.
- MOLES, A. A criação científica. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- MORIN, Edgard. Introdução ao pensamento complexo. Lisboa: Piaget, 1991.
- O'ROURKE, Karen. Art-Reseaux: Ouvrage collectif projet art-reseaux. Paris: Editions du CERAP, 1992.
- _____. City Portraits: An experience in the Interactive Transmission of Imagination, Leonardo, vol. 24, nº2 (1991), p. 215-220.
- PLAZA, Julio. Tradução Intersemiótica. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1987.
- POPPER, Frank. Art of the Eletronic Age. New York: Harry N. Abrams, 1993.
- QUÉAU, Phillipe. Éloge de la simulation: de la vie des langages à la synthèse des images. Paris: Editions du Champ Vallon, INA, 1986.
- _____. Metaxu: Théorie de l'Art Intermédiaire. Paris: Editions du Champ Vallon, INA, 1989.
- RISÉRIO, Antonio. Ensaio sobre o texto poético em contexto digital. Salvador, Bahia: Fundação Jorge Amado, 1998.
- TRAMUS, Marie-Hélène. Dispositifs interactifs d'images de synthèse. Thèse inédite, Université de Paris-VIII, 1990.