

# Arte e Interatividade

**Arte e Interatividade: autor-obra-recepção**

**Julio Plaza**

**Revista Ars publicada pelo Departamento de Artes Plásticas da  
Escola de Comunicação e Artes da USP**

**<http://www2.eca.usp.br/cap/ars2.htm>**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A abertura da obra de arte à recepção

### □ Três Fases Produtivas da Arte

- A obra artesanal (imagens de primeira geração)
- A obra industrial (imagens de segunda geração)
- A obra eletro-eletrônica (imagens de terceira geração)

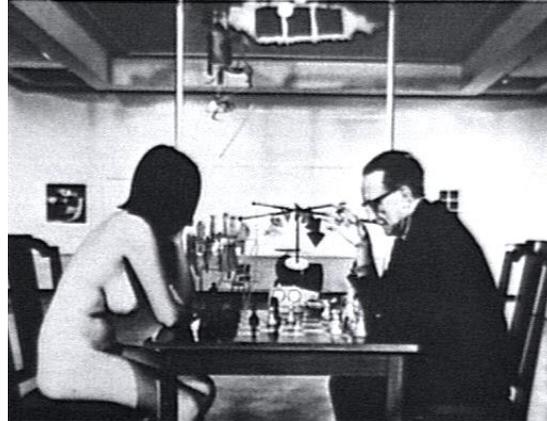
### □ A obra aberta se identifica com

- Abertura de primeiro grau – remete à polissemia, à ambigüidade, à multiplicidade e riquezas de leituras;
- Abertura de segundo grau – remete a alterações estruturais e temáticas -> Arte de Participação;
- Abertura de terceiro grau – remete a interatividade tecnológica na relação homem-máquina e é mediada por interfaces técnicas.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

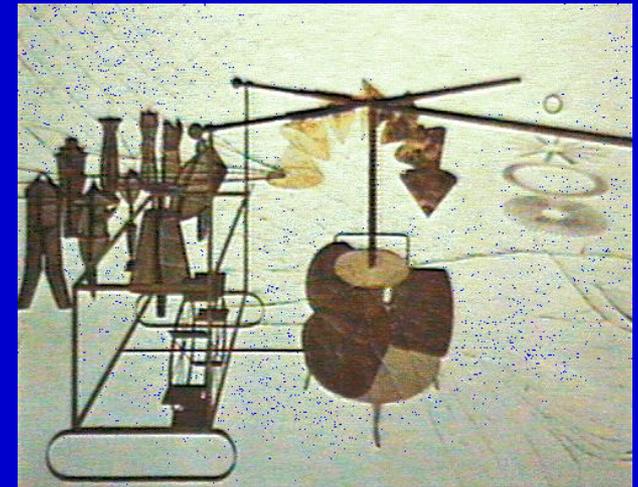
Marcel Duchamp  
O Grande Vidro e o  
Livro Verde  
(1915 –1923)

Duchamp, autor de  
uma única obra,  
nega a pintura  
moderna fazendo  
dela uma idéia, um  
conceito, não  
concebendo a  
pintura como uma  
arte apenas visual.



**Marcel Duchamp  
diz que é o  
espectador que faz  
a obra.**

**Deslocamento das funções  
instauradoras (a poética do artista)  
para as funções da sensibilidade  
receptora (estética)**

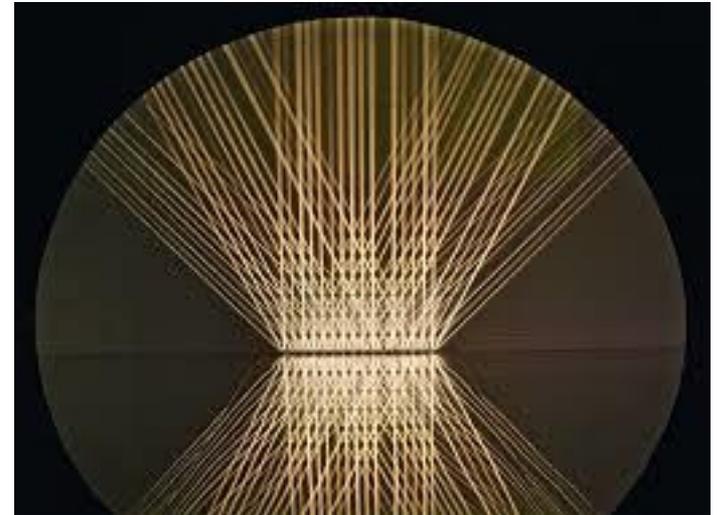


# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

Em 1922 Moholy Nagy decide “pintar” um quadro por telefone e então inaugura-se, de forma pioneira, o universo da “interatividade”.

É necessário fazer um levantamento conceitual das interfaces, tendências e dispositivos que se situam na linha do raciocínio da inclusão do espectador na obra de arte.

A ótica do espectador: **participação passiva** – contemplação, percepção, imaginação e evocação, **participação ativa** - exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção modificação da obra pelo espectador, **participação perceptiva** – arte cinética e interatividade.



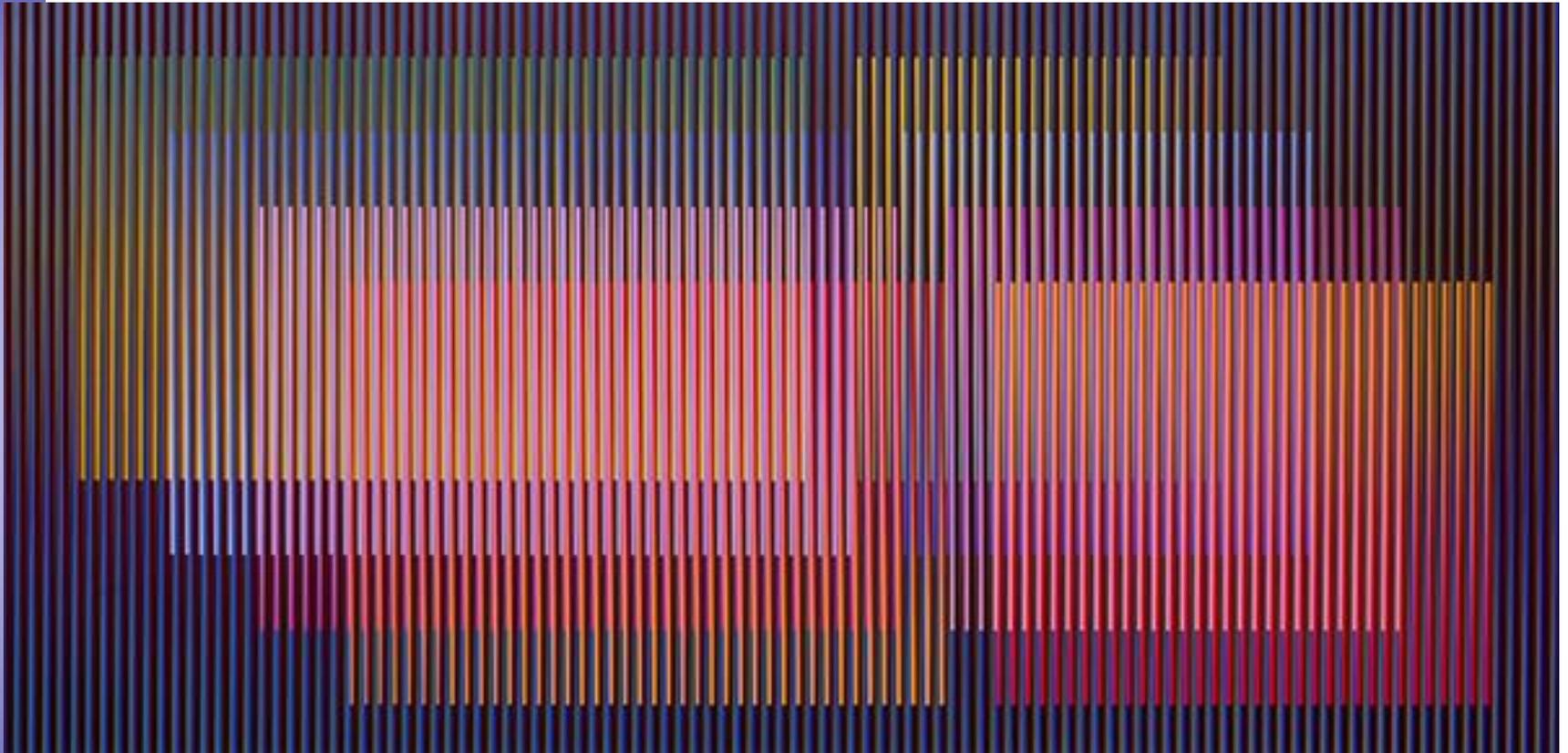
A arte cinética é uma corrente das artes plásticas que explora efeitos visuais por meio de movimentos físicos ou ilusão de óptica ou truques de posicionamento de peças. (Julio Le Parc)

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção participação passiva

Julio Le Parc  
Técnica: Serigrafia  
Tamanho: 40 X 40 cm



# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção participação passiva



Physichromie Panam 226

Carlos Cruz-Diez, 60×120 cm, cromografia sobre alumínio, 2015

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção participação passiva

Abraham Palatnik  
Objeto Cinético KK-9<sup>a</sup>  
(1966-2009):  
pioneirismo do  
movimento na arte



# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Primeiro Grau

Nos anos vinte e no campo dos estudos da linguagem, a obra de Mikhail Bakhtin (1979) inaugura o dialogismo: *“todo signo resulta de um consenso entre indivíduos socialmente organizados no decorrer de 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**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção - Julio Plaza -

## A Abertura de Primeiro Grau

---

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. Essa teoria está associada ao modelo de Karl Buhler que desenvolve a sua concepção a partir do tríplice caráter instrumental da linguagem: o remetente, o destinatário e o discurso.

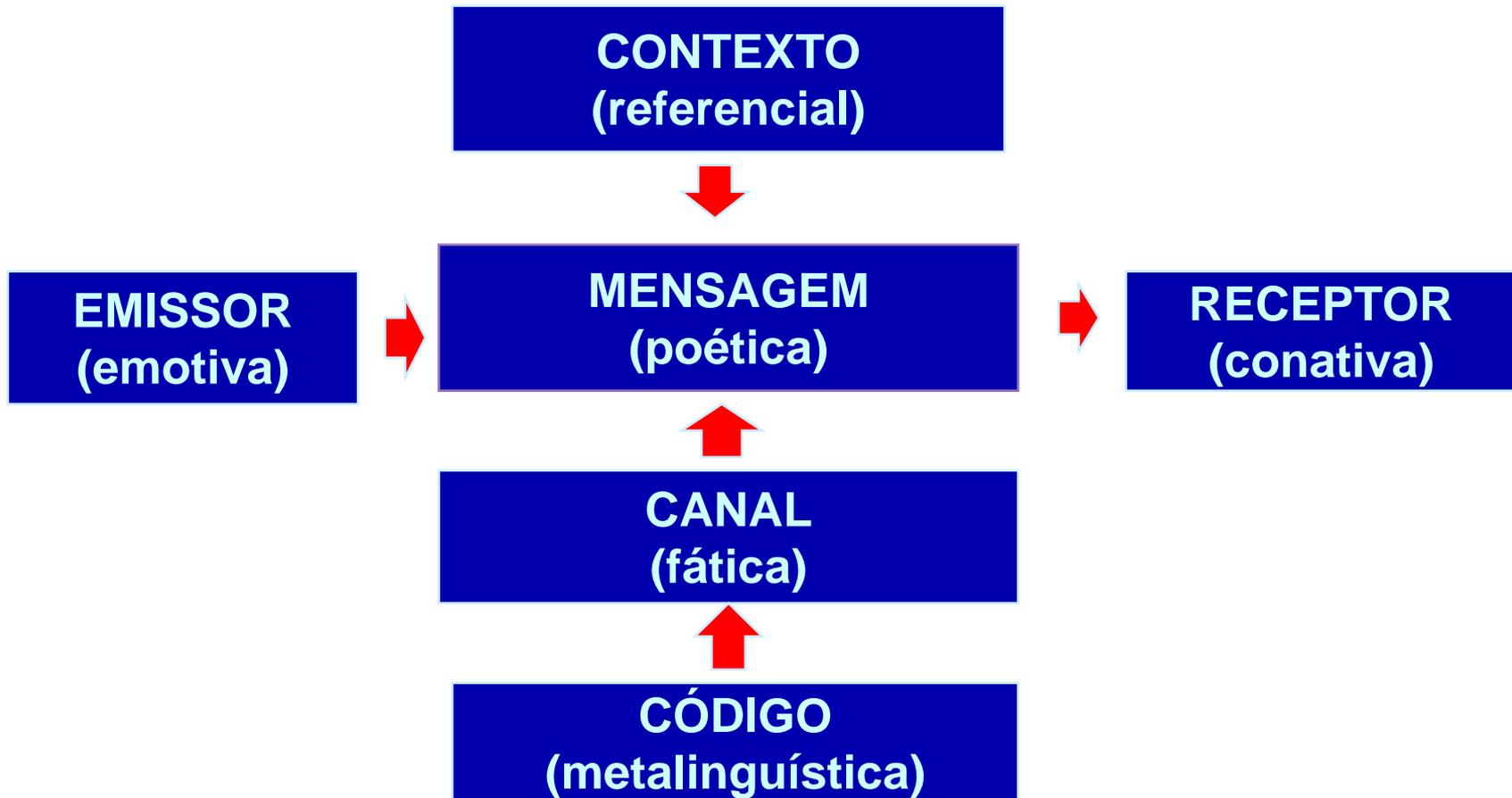
# Funções da Linguagem

Roman Jakobson

- 1- Referente (contexto) – relacionado ao emissor e receptor;
- 2- Emissor (destinador) – que emite, codifica a mensagem;
- 3- Receptor (destinatário) – que recebe, descodifica a mensagem;
- 4- Canal (contato) – por meio do qual circula a mensagem;
- 5- Mensagem – forma do conteúdo transmitido pelo emissor;
- 6- Código – signos usados na transmissão e recepção da mensagem.

# Funções da Linguagem

Roman Jakobson



# Funções da Linguagem

Roman Jakobson

**Função Referencial** - centralizada no **Contexto** (de que se fala) do texto. O produtor do texto procura oferecer informações factuais. A linguagem é objetiva, direta, denotativa e escrita na 3ª pessoa do singular. É a linguagem usada nas notícias de jornal e nos livros científicos.

**Função Emotiva** - Centralizada no **Emissor**, revela sua opinião, sua emoção. Em geral, predomina a 1ª pessoa do singular. É a linguagem das biografias, poesias líricas e cartas de amor, diários e resenhas críticas.

**Função Apelativa** - centraliza-se no **Receptor**. O produtor do texto procura influenciar o comportamento do interlocutor. Dessa forma, é comum o uso do pronome "você", além dos vocativos e do imperativo. É usada nos sermões e propagandas que se dirigem diretamente ao consumidor.

# Funções da Linguagem

Roman Jakobson

**Função Fática** - centralizada no **Canal**, tem como objetivo estabelecer e encerrar o contato, além de prolongá-lo – ou não – e testar sua eficiência, inclusive durante a interlocução (conversa). Exemplo: linguagem das conversas telefônicas.

**Função Poética** - centra-se na construção da **Mensagem** propriamente dita, utilizando recursos imaginativos, linguagem conotativa, figuras de linguagem. Valorizam-se as palavras e suas combinações. É a linguagem apresentada em obras literárias, letras de música ou mesmo em algumas propagandas.

**Função Metalinguística** - Centralizada no **Código**, usa a linguagem para falar dela mesma. A poesia que fala da poesia, da sua função e do poeta, um texto que comenta outro texto. Os dicionários, por exemplo, são repositórios de metalinguagem. Um texto publicitário muitas vezes recorre à função metalinguística.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Primeiro Grau

Na arte visual, a afirmação de A. Malraux (1951), 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.

**O ser humano parece destinado a colecionar, uma vez que tem a necessidade de possuir imagens, fotos ou outras recordações dos museus e lugares que visita presencialmente. O Museu Imaginário, desenvolvido por André Malraux em meados dos anos 60, é um museu sem paredes.**



# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Primeiro Grau

Umberto Eco propôs o modelo teórico de “obra aberta” que não representa uma cópia da estrutura de determinadas obras, mas um conjunto de relações frutivas que permitissem a comunicação entre o observador e o objeto fruído sob o impulso da mensagem estética.

Na teoria o autor (Eco, 1962), 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.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Primeiro Grau

Entre nós, “A Arte no Horizonte do Provável” (1963) de Haroldo de Campos, 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”.



As primeiras obras efetuadas com o computador obedecem ao conceito de “arte permutacional” e são, na sua grande maioria, não-figurativas. Para Moles, “a arte permutacional está inscrita qual marca de água na era tecnológica”.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Primeiro Grau

se  
nasce  
morre nasce  
morre nasce morre

renasce remorre renasce  
remorre renasce  
remorre  
re

re  
desnasce  
desmorre desnasce  
desmorre desnasce desmorre

nascemorrenasce  
morrenasce  
morre  
se

Haroldo de Campos: nascemorre, 1965

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Primeiro Grau

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 “TIC-TAC (1962)” (1959) de Ronaldo Azeredo.

a t é  
i  
c

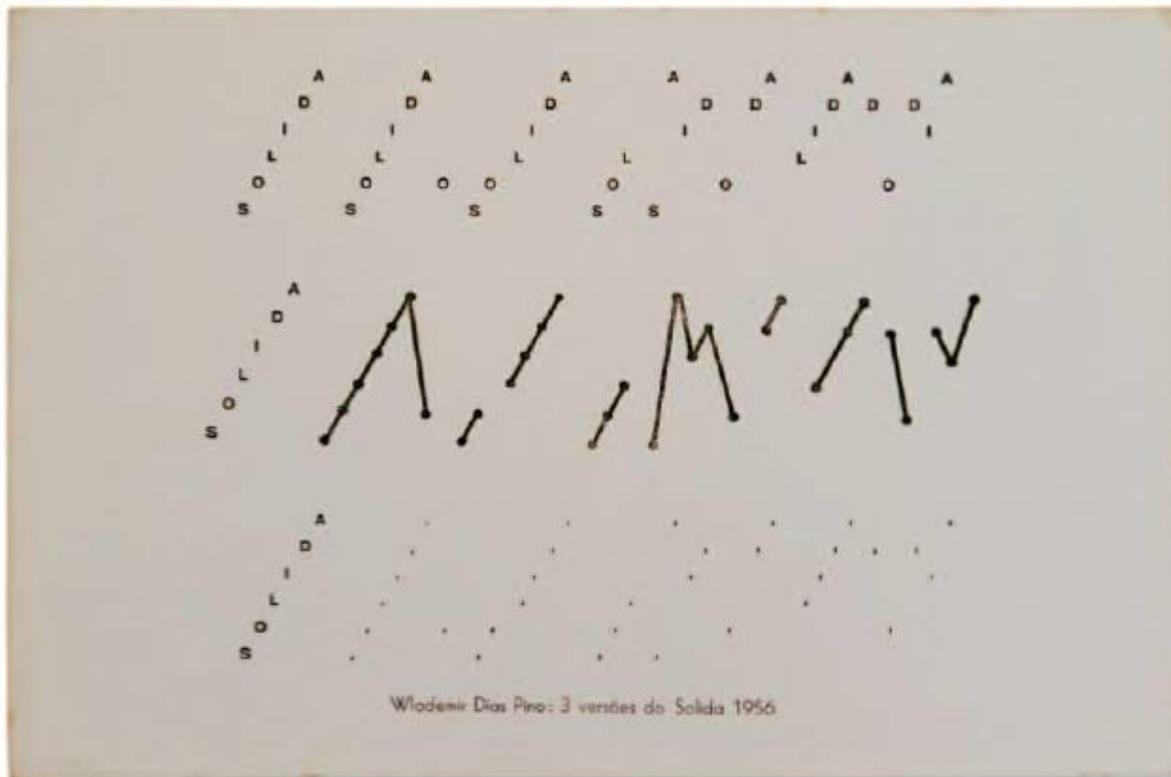
e s t  
a  
c a

e s t  
i  
c a

e t c  
a  
c

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Primeiro Grau



Surge também a “poesia de processos” (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”.

# Funções da Linguagem

## Estética da Recepção

**No final dos anos sessenta e no campo da literatura, 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 sujeitos sociais e culturalmente mediados, como sujeitos ‘transubjetivos’”.**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção Estética Gerativa e Tradução Intersemiótica

Na década de cinquenta, Max Bense (1972) 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.

Na mesma trilha da tradução como forma de arte e, entre as diversas artes, está a Tradução Intersemiótica (Plaza, 1987), 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 não só os sistemas verbais são interpretantes, mas também os sistemas semióticos não-verbais, relegados pelo conhecimento lingüista a condição de interpretados”.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Primeiro Grau

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 prenehe de potência de onde, pela dança da energia nascem todas as formas.**

O intervalo não é um vazio, é antes aquele tempo/espço em que a leitura 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.



Alfredo Volpi - nas artes visuais se faz 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, como no Volpi das bandeiras, em Escher e Mondrian.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Segundo Grau

As noções de “ambiente” e “participação do espectador” (Popper, 1963) são propostas e poéticas típicas da década de 60. 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 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 se incorporar dispositivos próprios para 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).

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Segundo Grau

**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.

**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 holografia e o raio LASER, que acentuam o lado perceptivo, já que, eles se constituem em elemento central dos dispositivos tecnológicos bem como dos processos artísticos.**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Segundo Grau



## Grupo Fluxus

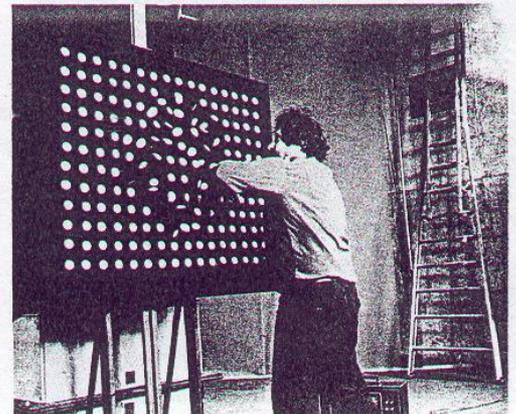
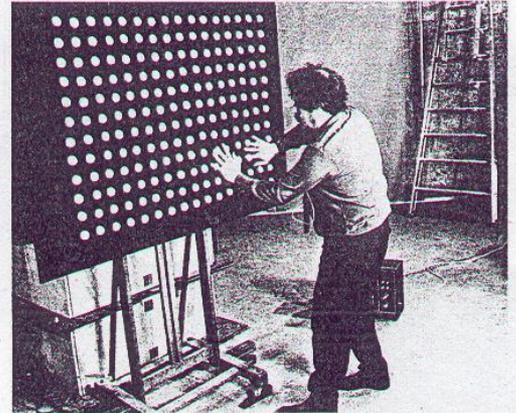
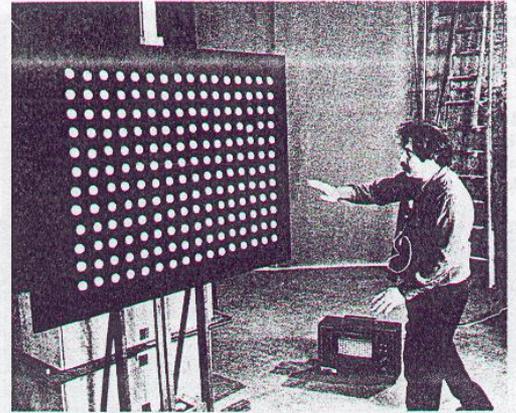
É um conjunto de procedimentos, um grupo específico ou uma coleção de objetos. O movimento fluxus traduz uma atitude diante do mundo, do fazer artístico e da cultura que se manifesta nas mais diversas formas de arte: música, dança, teatro, artes visuais, poesia, vídeo, fotografia e outras.

(Ver imagens no Google)

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

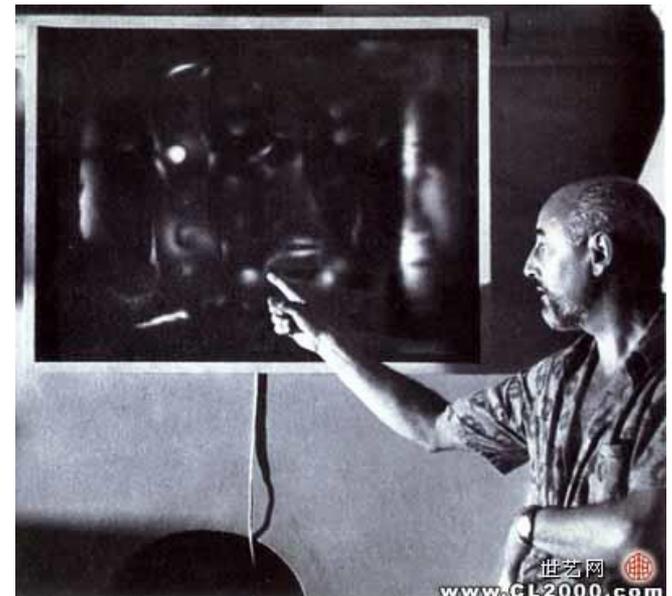
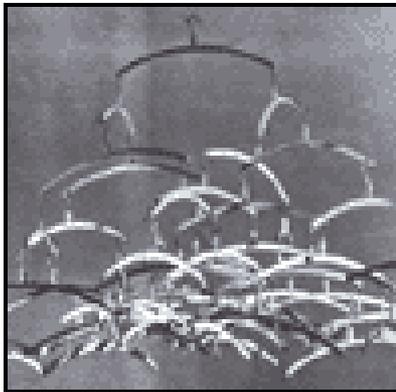
## A Abertura de Segundo Grau

(Yacob Agam)



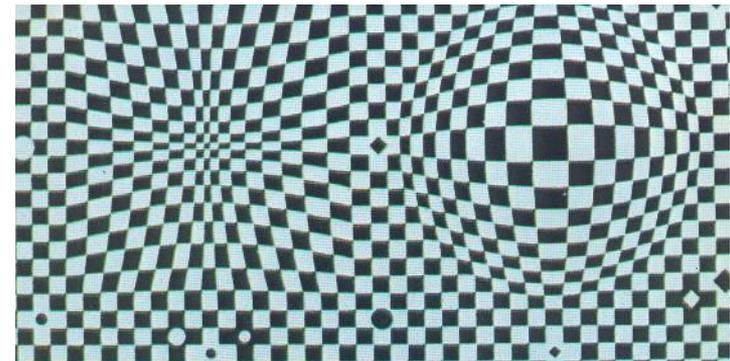
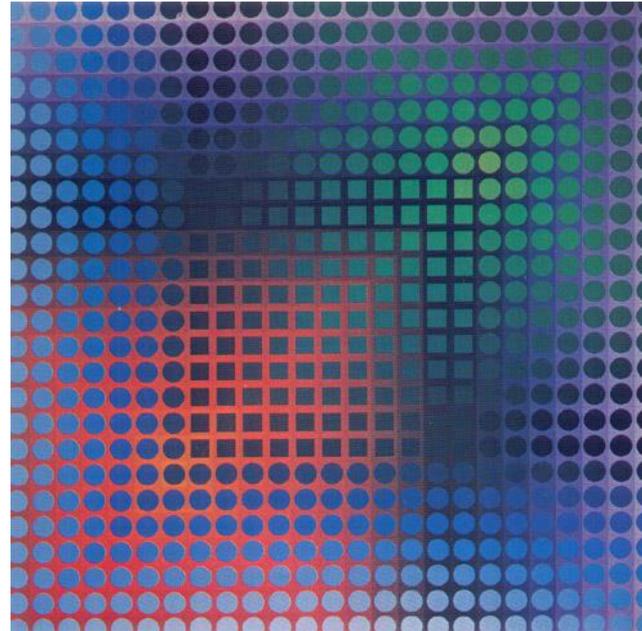
# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## A Abertura de Segundo Grau



# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

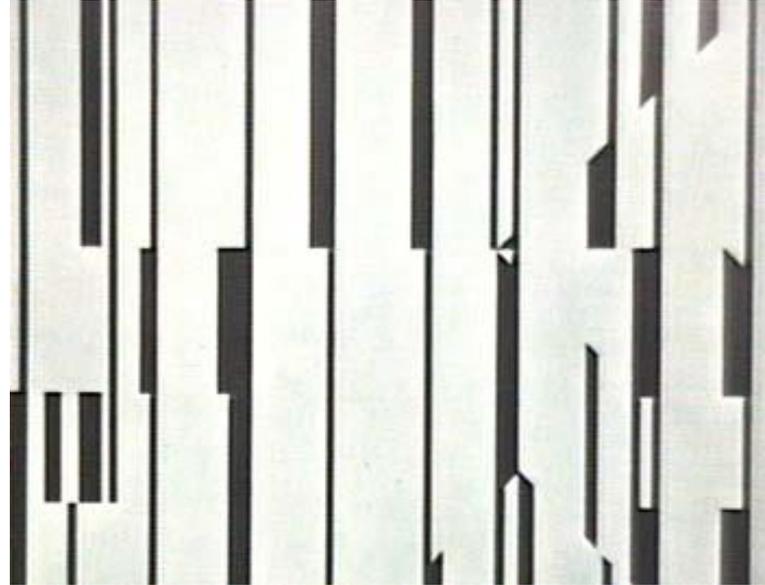
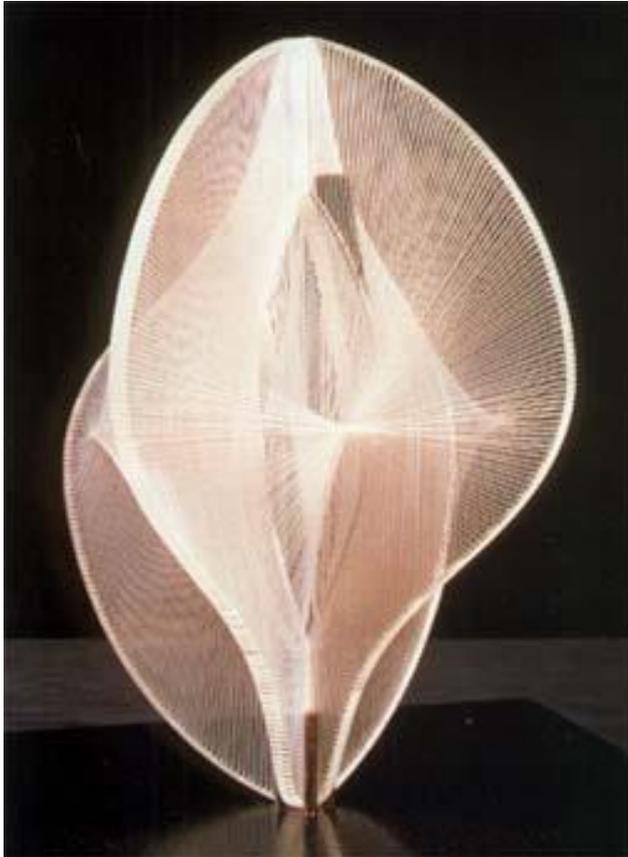
## A Abertura de Segundo Grau



# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

A Abertura de Segundo Grau



# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

## A Abertura de Segundo Grau

**ruptura**

charroux — cordeiro — de barras — fejer — haar — sacilotto — wladyslaw

a arte antiga foi grande, quando foi inteligente.  
contudo, a nossa inteligência não pode ser a de Leonardo.  
a história deu um salto qualitativo:  
**não há mais continuidade!**

então nós distinguimos

- os que criam formas novas de princípios velhos.
- os que criam formas novas de princípios novos.

por que?

o naturalismo científico da renascença — o método para representar o mundo exterior (três dimensões) sobre um plano (duas dimensões) — esgotou a sua tarefa histórica.

foi a crise foi a renovação

hoje o novo pode ser diferenciado precisamente do velho. nós rompemos com o velho por isto afirmamos:

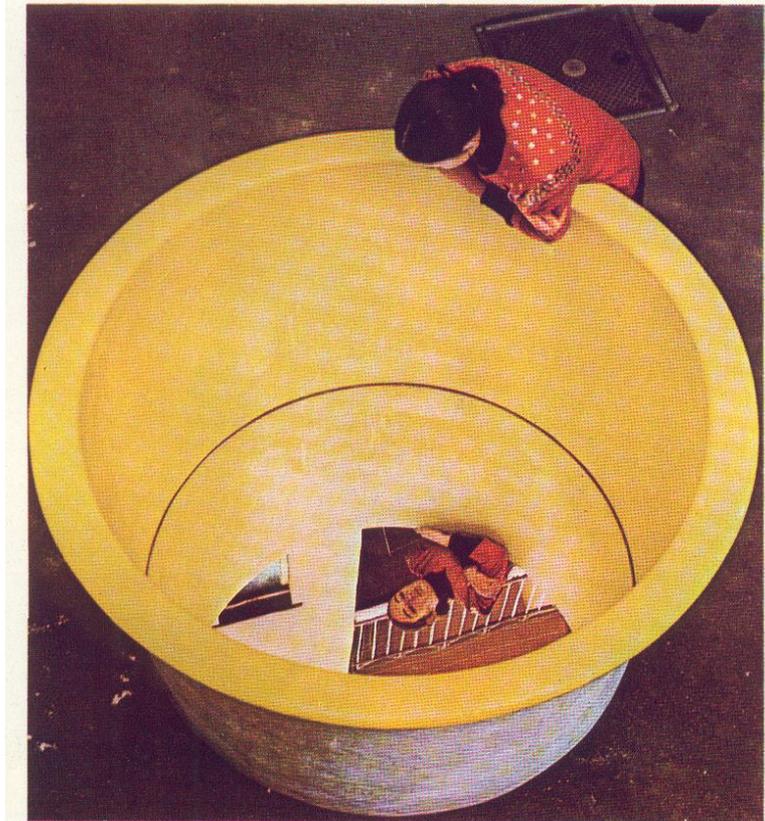
**é o velho**

- todas as variedades e hibridações do naturalismo;
- a mera negação do naturalismo, isto é, o naturalismo "errado" das crianças, dos loucos, dos "primitivos" dos expressionistas, dos surrealistas, etc. . . . ;
- o não-figurativismo hedonista, produto do gosto gratuito, que busca a mera excitação do prazer ou do desprazer.

**é o novo**

- as expressões baseadas nos novos princípios artísticos;
- todas as experiências que tendem à renovação dos valores essenciais da arte visual (espaço-tempo, movimento, e matéria);
- a intuição artística dotada de princípios claros e inteligentes e de grandes possibilidades de desenvolvimento prático;
- conferir à arte um lugar definido no quadro do trabalho espiritual contemporâneo, considerando-a um meio de conhecimento deduzível de conceitos, situando-a acima da opinião, exigindo para o seu juízo conhecimento prévio.

arte moderna não é ignorância, nós somos contra a ignorância.



# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

## A Abertura de Segundo Grau

---

Já alguns neo-concretos 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.

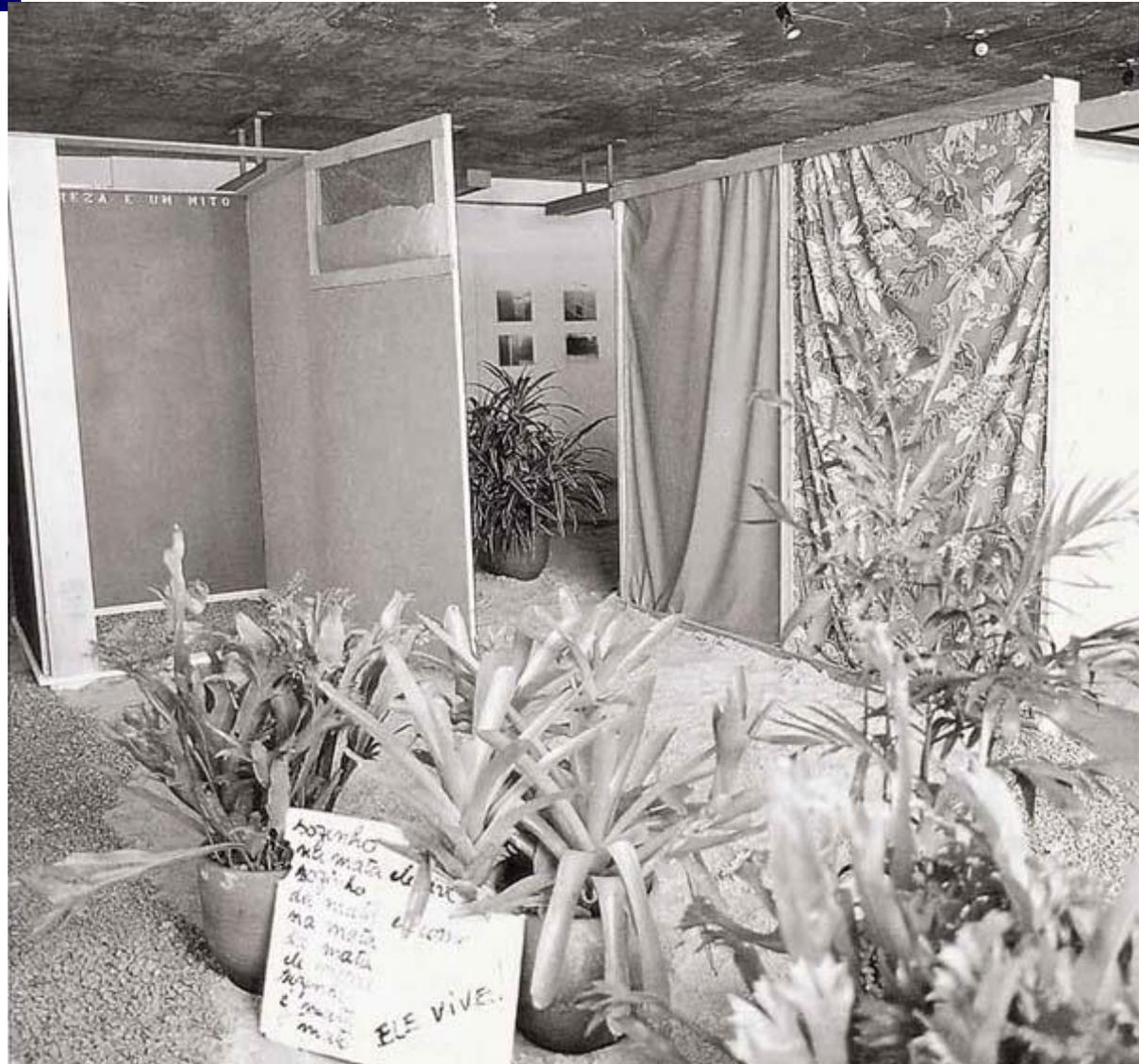
Posto isto, resulta inadequado, chamar as obras de Hélio Oiticica (ambientes penetráveis) ou mesmo de Lygia Clark (trepantes e bichos) de arte interativa.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção - Julio Plaza -

## A Abertura de Segundo Grau

Posto isto, resulta inadequado, chamar as obras de Hélio Oiticica (ambientes penetráveis) ou mesmo de Lygia Clark (trepantes e bichos) de arte interativa.

Tropicália, Penetráveis  
PN2 e PN3 1967  
instalação Universidade  
Estadual do Rio de  
Janeiro



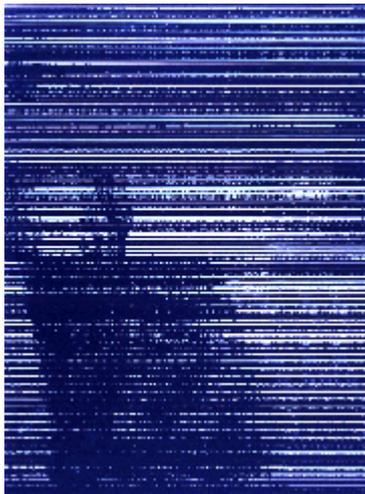
# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## - Julio Plaza -

### A Abertura de Terceiro Grau

**Abertura de terceiro grau remete a interatividade tecnológica na relação homem-máquina e é mediada por interfaces técnicas.**

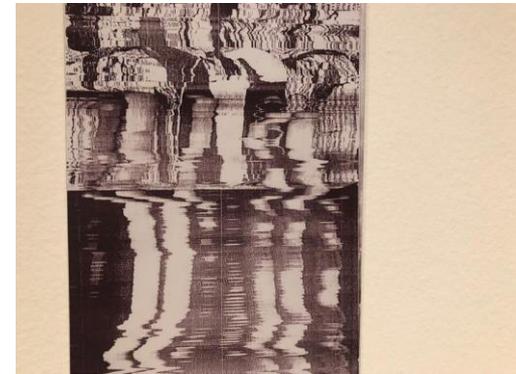
**O termo "arte interativa" expande-se no começo dos anos 90 com a aparição das tecnologias apropriadas, ligadas ao cabo telefônico, expostas em várias feiras e exposições de arte, de tecnologia eletrônica (Faust, França; Imagina, Mônaco; Siggraph, EUA, entre muitas outras) e eventos relacionados ao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



Gilberto Prado



Paulo Brusck



Artur Matuck

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

## A Abertura de Terceiro Grau

Max Bense e Jasia Reichardt, Perguntam:

Pode o computador criar obras de arte?;

As obras criadas com a ajuda da informática possuem um valor estético?

Jasia Reichardt afirma que "o computador nunca produziu algo que possa ser comparado com uma obra de arte".

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

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".

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".

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção - Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

Evento: Ars Electronica

- **A rede dos sistemas: a arte como comunicação;**
- **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;**
- **A liberação dos meios -, examinando como as tecnologias permitem aos artistas conceber obras multimídia;**
- **Sonhos numéricos – mundos virtuais;**
- **Perda do Controle – referia-se aos perigos da rápida tecnologização da existência humana na modificação das relações entre indivíduos e nações, entre seres humanos e natureza.;**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção - Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

---

Evento: Cité des Sciences et de l'Industrie de La  
Villette – 1991

- **A comunicação, a interatividade e o diálogo a interatividade em relação à cultura tecnocientífica;**
- **A interatividade como instrumento de criação a serviço dos artistas**
- **Jean-Louis Weissberg - na comunicação, a visão é modificada e as tecnologias visuais assistem, objetivam e intensificam os componentes abstratos das percepções humanas.**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

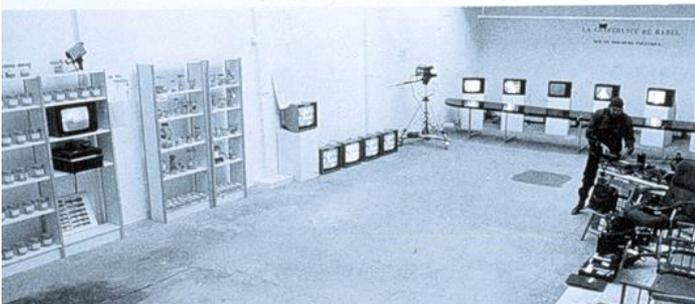
- Julio Plaza -

## A Abertura de Terceiro Grau

Fred Forest afirma 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.



1984 – Fred Forest elabora o Kunstland (Land of the Arts) um vídeo interativo e instalação por rede telefônica.



1984 – Fred Forest cria o evento Babel Conference que é uma vídeo-instalação sem fios no Espace Créatis, em Paris, onde ele pretende fazer uma crítica aos discursos estereotipados dos políticos.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

## A Abertura de Terceiro Grau

Para Edmond Couchot, a imagem é uma atividade que põe em jogo as técnicas e um sujeito (artesão, artista...) que, além de operar com essas técnicas, possui um *savoir faire* (saber como) 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 entranha necessariamente uma nova imagem, mas faz surgir as condições de sua aparição.

# Ciclo Industrial Eletrônico - Digital



**A “terceira interatividade” é quando as máquinas são capazes de oferecer respostas similares ao comportamento dos seres vivos, inteligência artificial.**

**As interfaces com a matemática são evidentes, sem elas esse tipo de arte nem poderia existir.**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

## A Abertura de Terceiro Grau

Para o teórico da arte-comunicação Mario Costa "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.

### BELO

- É ligado à forma, ao objeto (Sintático, Semântico);
- Encontra-se na natureza e na arte;
- Provoca o prazer do gosto.

### SUBLIME

- Não pode ser colocado em forma (Percepção e Sentimento);
- A experiência da impossibilidade de dizer as coisas na sua simples existência;
- É gerado por uma crise no simbólico, provocada por aquilo que
- não pode ser dito;
- É o fim da representação e a dimensão da semiose (ação do signo) estabelece a possibilidade de se ler as infinitudes.

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## - Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

### BELO E SUBLIME

- **As novas tecnologias comunicacionais e as tecnologias de síntese, hoje, constituem nossas subjetividades e, segundo Mario Costa é "a nova morada do ser" e, apenas a partir delas, temos a a nova forma de "colocar em obra a verdade" que denominamos o sublime tecnológico.**
- **A natureza física percebe os próprios limites, ao mesmo tempo em que nossa natureza racional percebe nossa superioridade e é nesta dimensão que acontece o processo de semiose (ação do signo) que permite observar as correlações livres entre o sublime matemático e teórico de Kant e o sublime dinâmico e prático Schiller.**
- **A relação entre o sublime e o belo gera uma síntese que se expressa no sublime tecnológico.**
- **A percepção do que é belo, ao ser objetivado nas formas, nos conduz nas ideias e na razão ao que é sublime..**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

---

## SUBLIME TECNOLÓGICO

- Para Mario Costa, o sublime é um sentimento que nasce a partir do informe e do inexprimível, um sentimento de ambigüidade diante de algo incomensurável. Daí surgiu a sua noção de sublime tecnológico, considerando a dimensão do "espaço-tempo" alterado pelas novas tecnologias que se transforma em matéria para a prática estética.
- O sublime, aquilo que não pode ser colocado em forma, ou seja, um informe, encontraria meios de fazer-se objeto através da tecnologia. Para o autor a tecnologia é uma espécie e excesso, uma ameaça a tudo o que acreditávamos ser estável.
- Essa forma de sublime gera uma nova dimensão estética à produção artística atual, que dá ênfase ao fluxo e não à forma, cedendo lugar ao informe, ao aleatório, ao acaso, ao efêmero, ao transitório, ao acontecimento. (Costa, 2003)

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

## SUBLIME TECNOLÓGICO

- **Novas possibilidades artísticas, na qual subtrai-se à intencionalidade, à vontade expressiva, à subjetividade do artista.**
- **A função do artista não é mais aquela de exprimir-se ou de dar forma ao mundo dos significados humanos, mas aquela de criar dispositivos comunicacionais nos quais aquela dimensão de ultra-humano, que já é nossa, torne-se consciente de si e se desvele sensivelmente.**
- **As formas do sublime tecnológico são múltiplas, individuadas e exploradas pelo artista da comunicação, mas todas têm relações com as noções da fraqueza do sujeito e do excesso natural ou tecnológico. Aludindo àquela noção da circunscrição da dimensão estética na dimensão ética.**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

## SUBLIME TECNOLÓGICO

- **A primeira via do sublime tecnológico diz respeito à nova posição do sujeito. A noção de fraqueza do sujeito e da sua relativa dissolução em um sistema tecnológico de conexões que o transcede, para dar lugar a uma forma de atividade superior ou de sujeito planetário.**
- **A segunda via do sublime é representada pela domesticação tecnológica do absolutamente grande da natureza. A tecnologia permite uma percepção controlada das excessivas dimensões da natureza.**
- **A terceira via do sublime consiste no domínio da terribilidade da tecnologia. Com a capacidade de converter a ameaça mortal em uma provocação que leve à definição de uma nova espiritualidade intelectual.**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

## SUBLIME TECNOLÓGICO

- **As tecnologias de comunicação alteram as noções de proximidade, de vizinhança e de presença. A noção clássica de distância perde o seu sentido original, pois tudo fica igualmente próximo e longínquo. A uniformidade gerada, onde as coisas não estão nem longe nem perto, criam uma terceira dimensão espacial, a da "ausência.**
- **Às Cartografias dos Fluxos é uma dimensão nova criada pelas tecnologias de comunicação à distância, e é justamente com essa nova dimensão espacial que os artistas da comunicação trabalham, "dando forma ao vazio". (Costa, 2003).**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

---

**Já a relação entre interatividade, simulação e inteligência artificial tem sido examinada por Marie-Hélène Tramus, em sua tese de doutorado. 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.**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

## A Abertura de Terceiro Grau

- **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, é pensamento.**
- **Couchot parece utilizar o termo "representação" no sentido lato, pois "a ideia 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).**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

## A Abertura de Terceiro Grau

- **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, é pensamento.**
- **Couchot parece utilizar o termo "representação" no sentido lato, pois "a ideia 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).**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## - Julio Plaza -

### A Abertura de Terceiro Grau

---

- **Para Landow a hipermídia representa o fim da era de autoria individual.**
- **O autor é reconfigurado, pois sofre uma erosão devida 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".**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

## - Julio Plaza -

### A Abertura de Terceiro Grau

- **É exatamente o que propõe Popper: 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 artístico 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).**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

A Abertura de Terceiro Grau

---

- **A questão autoral é vista por Couchot 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 veem 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.**

# Arte e Interatividade: autor-obra-recepção

- Julio Plaza -

## A Abertura de Terceiro Grau

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