

PROPOSIÇÕES DA ARTEMÍDIA EM POÉTICAS DIGITAIS NAS OBRAS DE LUCAS BAMBOZZI E DIANA DOMINGUES

Lisboa, Aline ¹
Morais, Osvando José de ²

RESUMO: A proposta em questão tem como objetivo analisar os processos estéticos e poéticos de dois artistas multimídia brasileiros - Lucas Bambozzi e Diana Domingues - observando como essas construções poéticas utilizam arte, ciência e tecnologia, promovendo proposições que culminam em modos diferenciados do fazer artístico na contemporaneidade. Com efeito, utilizamos as metodologias da revisão bibliográfica e da pesquisa em poéticas visuais, amparada em Fortin & Gosselin (2004), a fim de estabelecer relações entre as práticas artísticas de Bambozzi e Domingues nas obras *O gabinete de Alice* (2014), *Mobile crash* (2009 a 2014), *Life, como corpo cai* (1999), *My body, my blood* (1997), *Our heart* (2000) e as questões teóricas que implicam na compreensão do que estas obras suscitam ao entrelaçar arte, ciência e tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Artemídia; Ciência; Poéticas digitais; Tecnologia.

PROPOSITIONS OF ARTEMÍDIA IN DIGITAL POETICS IN THE WORKS OF LUCAS BAMBOZZI AND DIANA DOMINGUES

ABSTRACT: *The present proposal aims to analyze the aesthetic and poetic processes of two Brazilian multimedia artists - Lucas Bambozzi and Diana Domingues - observing how these poetic constructions use art, science and technology, promoting propositions that culminate in different ways of artistic making in the contemporary world. In fact, we used the methodologies of bibliographical review and research in visual poetry, supported by Fortin & Gosselin (2004), in order to establish relationships between the artistic practices of Bambozzi and Domingues in the works *Alice's Cabinet* (2014), *Mobile crash* (2009), *Life* (1999), *My Body, My Blood* (1997), *Our Heart* (2000) and the theoretical issues involved in understanding what these works entail by linking art, science and technology.*

KEYWORDS: *Media Art; Science; Digital poetics; Technology.*

¹ <https://orcid.org/0000-0003-3850-5461> Doutoranda em Mídia e Tecnologia pelo Programa de pós-graduação em Mídia e Teconologia da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP. Integrante dos Grupos de Pesquisa CHISGAP – Estudos de Gênero e Mídia pela Universidade Federal de Sergipe e PCLA – Pensamento Comunicacional Latino-Americano pela UNESP. aline.lisboa@unesp.br

² <https://orcid.org/0000-0002-9882-0159> Professor titular dos Programas de pós-graduação em Mídia e Tecnologia e de Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP. Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo - USP. osvando.j.morais@unesp.br

INTRODUÇÃO

Objetiva-se neste trabalho pensar a arte a partir de recombinações, desconstruções e remontagens, alterando profundamente o significado do fazer artístico. Esta é uma das premissas da chamada artemídia, que apresenta possibilidades diferenciadas em relação à experimentação artística, culminando em novas formas expressivas na contemporaneidade.

Arte e ciência, muitas vezes consideradas práticas distintas, na verdade se apresentam interligadas através de experiências realizadas pela primeira, usando como base a tecnologia. É salutar destacar também a influência marcante que a ciência exerce sobre a arte em seus modos de conceber projetos artísticos, a partir da incorporação de usos tecnológicos em áreas como, por exemplo, a biociência, em especial aquelas ligadas ao estudo do corpo.

Diante destas considerações, acreditamos ser fundamental analisar as proposições estéticas e poéticas dos artistas Lucas Bambozzi e Diana Domingues, observando a incorporação da tecnociência como base dos conceitos das obras *O gabinete de Alice* (2014), *Mobile crash* (2009 a 2014), *Life, como corpo cai* (1999), *My body, my blood* (1997) e *Our heart* (2000). A finalidade consiste ainda em examinar as peculiaridades da linguagem utilizada, como o audiovisual, por exemplo, a partir do uso do vídeo nas propostas dos artistas.

Faz-se necessário percorrer o caminho histórico pelo qual a artemídia trilhou desde o início no Brasil, observando também como, com o passar do tempo, a pluralidade de tipologias permitiu possibilidades diversas ao campo da artemídia, fazendo dela, inclusive, um modo de desconstrução da fruição estética e de como a arte pode ser pensada e criada de modo coletivo e, sobretudo, interativo. Esta desconstrução perpassa pelos crivos da história da arte no Brasil, em que a arte concreta (1950-60) se abre a novas possibilidades naquele momento, tornando-se essencial na busca de experimentações e construções poéticas diferenciadas, que introduziram o computador aos processos criativos e apresentaram as primeiras imagens digitais em obras brasileiras.

Além disso, por este trabalho em questão, ter como proposta a análise da imagem de obras que utilizam também o vídeo como linguagem em suas construções poéticas, ratificamos a importância de abordá-lo como forma expressiva na contemporaneidade, examinando suas possibilidades multifacetadas em proposições variadas como a videoarte, o transcinema, o *live* cinema, a vídeo-instalação, dentre outras.

Deste modo, a metodologia de pesquisa em poéticas visuais (FORTIN & GOSELIN, 2004) tem como intuito nos determos na relação entre arte e ciência, a partir dos usos do corpo e da tecnologia em obras de Lucas Bambozzi e Diana Domingues.

ARTEMÍDIA E AS RELAÇÕES ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Pensar a artemídia como um campo aberto que transcende o uso de aparatos tecnológicos massivos, a fim de resultar em criações artísticas é uma das propostas deste trabalho. Em especial, utilizamos como base as considerações de Machado (2010) acerca do termo “artemídia”, sobretudo porque em nossa argumentação defendemos que não se trata apenas do uso de recursos tecnológicos para designar outras formas de expressão artística, mas sim como se dá a imbricação entre arte e mídia em um contexto multifacetado de uma produção artística interligada a processos tecnológicos e científicos, resultando em proposições interativas do uso do corpo em obras da artemídia. Como proposição conceitual, o autor caracteriza a artemídia:

[...] formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. [...] abrange também quaisquer

experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica. (MACHADO, 2010, P. 07).

A partir desta ótica, argumentamos a importância de examinar proposições artísticas que apresentam poéticas digitais, as quais permitem o uso de aspectos como a interatividade; ou ainda o hibridismo entre linguagens como as artes visuais e o audiovisual. Desta forma, trazemos à tona inquietações relacionadas a obras que destacam a experiência imersiva; a desconstrução da moldura no espaço narrativo; o corpo-instalação; a interconexão entre matéria e virtualização e a reapropriação de tempo e espaço na construção de narrativas.

Em um espaço dialógico como as redes sociais digitais, a artemídia assume uma proposta de compartilhamento entre a obra do artista e demais participantes. É o que Domingues (2003, p. 21) intitula de “função comunicacional da arte”, isto é, a experiência artística sobrepuja-se às limitações físicas e, sobretudo, hierárquicas de uma elite social e econômica, permitindo maior dinamicidade das interações, a partir da colaboração entre as partes envolvidas. O advento da artemídia proporciona uma quebra de paradigmas no modo de produção e fruição artística, tornando o processo, inclusive, mais horizontal e fluido.

Em relação às questões históricas que envolvem a artemídia, Domingues (2003) destaca ainda a importância das tecnologias eletrônicas sobre novos modos de pensar a arte, a partir do século XX, e como isso reafirma a construção de sentidos estéticos em espaços até então não experienciados, como é o caso do ciberespaço, em que “encontros e interações à distância, determinam o surgimento de comunidades virtuais, em grupos que se formam e se estimulam por conexões de ideias” (p. 21). Neste sentido, encontramos um universo artístico que deixa de ser meramente contemplativo e passa a ser interativo, onde apelos sinestésicos do corpo acionam navegações, imersões e conexões de sistemas que respondem a impulsos sensoriais dos interatores.

Os processos criativos que envolvem a artemídia possibilitam ainda o estreitamento de relações entre cientistas e artistas, expandindo conceitos, originando artefatos como ferramentas criativas, produzindo sons e imagens a partir de interfaces duais entre ciência, arte e tecnologia. Além disso, as parcerias que envolvem artistas multimídias e profissionais de áreas como exatas ou biológicas levantam questionamentos salutares concernentes ao papel da arte e sua relação com o mundo. Necessita-se repensar, por exemplo, as chamadas verdades consumadas, ou seja, o imutável, o linear, o que está posto e é considerado inquestionável pela ciência. O papel do artista, neste sentido, ratifica a relevância do desenvolvimento de cosmovisões que ampliam as relações entre homem e máquina, em campos diversos do conhecimento humano.

No que tange à realidade brasileira a respeito da artemídia, alguns aspectos se caracterizam como marcantes em sua fase inicial, como a influência da perspectiva francesa e norte-americana e o desenvolvimento de uma abordagem crítica em boa parte das obras, assinalando aos artistas locais uma identidade própria e distinta em relação ao que era produzido no exterior (MACHADO, 2010). Dentre alguns pioneiros destacam-se Abraham Palatnik, introduzindo experiências da arte cinética³ e Jorge Antunes em relação à eletroacústica⁴; já a incorporação do computador aos processos criativos artísticos ficou a cargo de Waldemar Cordeiro, considerado por diversos críticos um verdadeiro ícone da artemídia no Brasil.

A arte concreta nos anos 1950-60, através de Waldemar Cordeiro em parceria com o físico italiano Giorgio Moscati, tornou-se essencial na busca de experimentações e construções poéticas

3 A arte cinética rompe com a condição estática da obra de arte, tentando apresentá-la como algo móvel.

4 Obras eletroacústicas apresentam sons recombinados e transformados a partir do uso do computador e outros instrumentos musicais, com o objetivo de explorar novas combinações sonoras em propostas artísticas.

diferenciadas, que introduzem o computador aos processos criativos e apresentam as primeiras imagens digitais em obras brasileiras. Cordeiro inseriu ainda em suas criações uma proposição crítica, levantando questionamentos iniciais sobre como a tecnologia se incorporava naquele momento à arte, rediscutindo, inclusive, questões sociais e políticas de um Brasil marcado fortemente por crises econômicas e pela desigualdade social.

Entretanto, apesar da boa repercussão até mesmo internacional sobre as obras de Waldemar Cordeiro e outros artistas da época, a artemídia ainda enfrentava certa deslegitimação enquanto prática artística, por alas mais tradicionais de artistas e críticos, que não a reconheciam como campo de expressão das artes visuais. Levou certo tempo – pelo menos até 1970 - para que a arte cinética; eletroacústica; arte computacional e outras modalidades como a videoarte; *holographic art*; instalações multimídia; ambientes interativos, dentre outros, fossem finalmente reconhecidas e respeitadas como formas expressivas de caráter artístico.

Se por um lado, até a década de 70, a artemídia encontrou resistência de camadas mais tradicionais no que tange ao seu reconhecimento como prática artística, após esse período, Machado (2010) argumenta que houve um aumento significativo de criações envolvendo instâncias tecnológicas, as quais acabaram por banalizar esse tipo de produção, corrompendo, inclusive, aquele caráter mais politizado e engajado apresentado inicialmente. No entanto, o próprio autor ratifica também a insuficiência de um senso crítico mais apurado e amadurecido na contemporaneidade, que possibilite avaliar tais obras e, de fato, percebê-las em uma perspectiva mais ampliada do ponto de vista cultural e artístico.

ARTEMÍDIA E O VÍDEO COMO LINGUAGEM EXPRESSIVA DA CONTEMPORANEIDADE

Considerado um dos gêneros que mais se popularizou entre artistas multimídia, a videoarte inicialmente mostrou-se incompreendida tanto pelos críticos, quanto pelo público em geral. Em nosso trabalho, é salutar destacar alguns tópicos acerca desta categoria artística, já que a linguagem do vídeo entrelaçada com a das artes visuais compõe a base de várias obras da artemídia, proporcionando enriquecimento às possibilidades criativas de artistas como Bambozzi e Domingues, por exemplo, cujas obras são nossos objetos de análise.

A videoarte surge como um novo formato diante do universo das imagens técnicas, encontrando um campo fértil em países como Estados Unidos e Canadá, não ocorrendo o mesmo na Europa, onde a resistência à arte eletrônica mostrou-se, no começo, bastante incisiva. No entanto, é fundamental entender que o impacto inicial causado pela videoarte ao cenário artístico no mundo, não se limita à discussão acerca da produção de imagens técnicas em um sentido artístico, mas, principalmente, em uma instância mais abrangente, rediscutindo novas possibilidades de expressão na arte e instaurando o vídeo como um meio conciliador entre a produção de imagens técnicas e de uma estética própria da contemporaneidade.

Artistas como o coreano Nam June Paik e o alemão Wolf Vostell foram pioneiros no desenvolvimento desse gênero artístico, ainda no final da década de 1950, realizando os primeiros experimentos com vídeos e distorções magnéticas da imagem. Algum tempo depois, abria-se espaço em galerias e museus de Nova York para as primeiras exposições que apresentavam obras de videoartistas, o que na época não foi bem recebido pelos críticos e, sobretudo, pelo público como um todo. Naquele momento, teorias como a de Marshall McLuhan (1969), de que “o meio é a mensagem” inspiravam largamente diversos artistas da videoarte, que tinham como premissa, em algumas obras, investigar como o meio interferia em contextos de vivências massificadas, ampliando ou limitando visões de mundo para o público.

Apesar da estranheza inicial, a partir da década de 1970 as produções de videoartistas canadenses e americanos passaram ao conhecimento de boa parte de críticos e artistas em nível mundial, influenciando inclusive artistas brasileiros que em 1974 deram início à cena da videoarte no país. O contexto desse gênero artístico no Brasil defronta-se diretamente com o da arte concreta, não se baseando também em argumentos do movimento neoconcretista. O intuito era romper com formalismos técnicos e plásticos, valorizando a experimentação através da tecnologia e a busca por uma estética própria baseada no conceito da obra, como afirma Cocchiarale (2003, p. 66):

Os artistas pioneiros do vídeo, porém, não se vinculavam ao campo das questões e hipóteses que moveram o experimentalismo tropicalista de origem antropófago-neoconcreta. Por um lado, não buscavam nas novas mídias a satisfação de motivações tecnológicas estritas. Possuíam a convicção de que as novas possibilidades de invenção poética residiam não mais na forma manualmente produzida, mas na concepção ou ideia (conceito) do trabalho. Com isso se aproximavam, em graus variados, mas com autonomia, de nossos pares internacionais. Eram uma espécie de variação mutante do experimentalismo.

O Rio de Janeiro despontou como espaço mais frutífero em relação às produções de videoartistas naquele momento, embora a primeira grande exposição de obras do gênero tenha ocorrido no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo – MASP - em 1974. Dentre os nomes mais conhecidos temos o de Anna Bella Geiger, Sônia Andrade, Ivens Olinto Machado e Angelo de Aquino, no princípio ignorados pela crítica, mas conquistando ao longo do tempo repercussão internacional.

À medida que foi se desenvolvendo, a cena da videoarte no Brasil expandiu-se bastante, demonstrando um amadurecimento não apenas por parte dos artistas, mas principalmente em relação à crítica. A carência de espaços para expor as obras, um dos maiores problemas até a década de 1990, passou a ser um obstáculo em segundo plano. O que de fato possui maior peso em relação aos entraves do desenvolvimento da videoarte no Brasil ainda é o alto custo de aparelhagem específica para a exibição das obras e o despreparo de museus e galerias para receberem estas obras. (COCCHIARALE, 2003).

Não obstante, ressaltamos a importância de destacar a videoarte como forma expressiva da contemporaneidade, que está inserida em uma perspectiva da artemídia, como também apontamos outras construções poéticas digitais, que delineiam o entrecruzamento da linguagem do vídeo com o de outra forma expressiva do audiovisual, o cinema.

Neste sentido, evidenciamos categorias que apresentam poéticas baseadas em uma construção espaço-temporal, como é caso do transcinema, este último definido por Maciel (2008, p. 132) como “cinema de interface, isto é, como uma superfície que podemos ir através.” O transcinema exprime uma estética da interrupção, na qual “a obra não é mais uma duração contida nos limites de uma tela, mas o instantâneo do corte, da ruptura, da montagem e combinação disponível ao participante”, como afirma Maciel (2008, p. 164). Na verdade, essa categoria da artemídia traz o espectador para uma condição de participante, como sujeito interativo do processo de criação.

A questão espaço-tempo presente em obras do transcinema é percebida, por exemplo, em um dos trabalhos da videoartista Rosângela Rennó, intitulado *Experiência de cinema*⁵ (2004). Nesta vídeo-instalação é possível mover imagens em telas de gelo seco formando projeções diferenciadas a partir da fumaça, ou seja, existe uma questão programática já desenvolvida, mas cada participante forma um tipo de imagem de acordo com suas escolhas de movimentos das telas. A base de dados integra-se à linguagem audiovisual, proporcionando ao espectador uma versão díspar de cada resultado.

5 Obra de Rosângela Rennó, *Experiência de cinema* (2004): <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/view/24/1>

O transcinema possui ainda uma característica fundamental que se relaciona com o espaço-tempo, é o que Maciel (2008) denomina de fim da moldura, ou seja, não há mais um limite de bordas em que a obra está contida, assim como não há mais uma linearidade temporal. Agora o sujeito participante, até então somente espectador, situa-se como peça fundamental do processo criativo e ativo da realização da obra. A experiência sensorial somada ao nível de imersividade do participante é o que determina como se dá a “situação-cinema” (Maciel, 2008, p. 164) entre imagem e sujeito diante da tela, isto é, a ação-resposta pode ser imediata ou mais demorada gerando uma espécie de “estética da interrupção”, particularidade de algumas poéticas digitais da artemídia, segundo Maciel (2008, p. 164).

Outra categoria que extrapola a moldura cinematográfica e rompe com uma estrutura de tempo linear é o *live cinema* ou cinema de *performance*, que utiliza o improvisado, a remixagem e a sinestesia como elementos para suas criações. O *live cinema* usa como base a *performance*, de imagens em tempo real (pré-gravadas), experimentando novas formas de projeção e interação diante do público.

[...] as características são normalmente voltadas para um cinema ao vivo, de performance audiovisual, em que artistas separam uma série de materiais para criar um evento visual a partir da junção destes dados (sempre em tempo real). Normalmente são projetados em auditório semelhante à sala de cinema, mas este ambiente não é uma especificidade fundamental da prática de live cinema – existem obras realizadas em espaços públicos e galerias, por exemplo. (ALY, 2012, p. 90).

Assim como o transcinema, o cinema de *performance* aproxima-se do espectador de modo a inseri-lo na produção da obra. Além da interatividade, a questão sensorial é outro aspecto primordial que se mantém presente na criação poética deste gênero da artemídia. De acordo com Youngblood (1970), tanto o transcinema, quanto o *live cinema* estão inseridos em uma categoria maior denominada cinema expandido, o qual “trabalha com a multiplicidade de telas, a colagem e a abstração e, principalmente, incorpora elementos de práticas como os *happenings*, unindo a espontaneidade e o movimento corporal à forma poética dos filmes” (ALY, 2012, p. 63). Esta conceituação ratifica a ampliação de possibilidades da produção fílmica diante de experiências imbricadas entre cinema, ciência e tecnologia. No entanto, o autor faz uso do termo “expandido”, por acreditar que essas categorias aguçam os sentidos humanos, gerando sensações e estimulando percepções plurais da mente.

A ausência de narrativas lineares e o uso do corpo aliado aos princípios sensoriais também se constituem como elementos presentes em obras do transcinema e do *live cinema*. Todavia, projetos de artistas como Lucas Bambozzi e Diana Domingues utilizam também estes aspectos em obras que apresentam a ciberarte como proposição de criações poéticas da artemídia, ou seja, “a arte interativa expande a noção de objeto e coloca o homem como parte do sistema”, como corrobora Domingues (2008, p. 59). Desta forma, compreendemos a ciberarte nas obras dos artistas em questão, como conceito em que o corpo se transforma em elemento constituinte da obra, em que “redesenha a condição humana em sua plenitude sensorial propiciando novas formas de criação artística, a partir de interfaces digitais.” (DOMINGUES, 2008, p. 60).

O corpo-instalação, o corpo-interativo se tornam tessituras de abordagens corpóreas que servem à arte, permitindo uma interconexão entre o substancial e a desmaterialização traduzida na complexa formação de espaços híbridos. (LEÃO, 2008). Sobre a ciberarte, os processos de construção poética e estética que envolvem as obras de Bambozzi e Domingues e suas relações com a tecnociência, designamos o próximo tópico para uma discussão mais acurada.

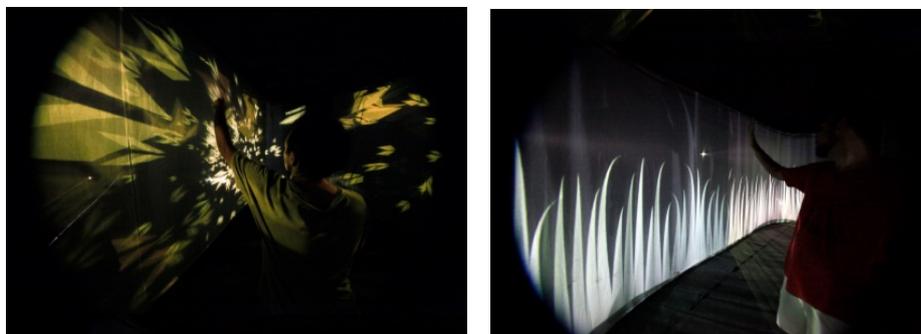
CIBERARTE EM POÉTICAS DA ARTEMÍDIA ATRAVÉS DAS OBRAS DE LUCAS BAMBOZZI E DIANA DOMINGUES

A incursão de formatos diferenciados, bem como a utilização do tempo real na construção de obras artísticas, são elementos fundamentais que compõem a chamada estética tecnológica contemporânea (SANTAELLA, 2008). As configurações das poéticas digitais promovem, por vezes, construções colaborativas, em que o caráter sensorial da obra se destaca fortemente. A participação mais ativa dos usuários nos processos criativos das obras conduz a recombinações, desconstruções e remontagens, alterando profundamente o significado do fazer artístico.

A estética digital resulta de correlações entre o objeto estético e a experiência do participante em um grau de conexão e atuação mais profundo. Proposições que interligam a tecnologia digital à arte acabam por originar concepções estéticas diferenciadas como a ciberestética, “que estuda os processos de percepção e as formas de sentir ao agir em conexão com o ciberespaço.” (DOMINGUES, 2008, p. 55). Aqui a hibridação entre cálculos computacionais e os sentidos humanos resultam em experiências estéticas que vão formar a base conceitual da ciberestética.

Compreendemos melhor essa perspectiva da ciberestética, quando nos deparamos com obras como as de Lucas Bambozzi, artista multimídia, documentarista e curador, que faz uso de meios diversos, mesclando linguagens como o vídeo, cinema, a instalação e as mídias interativas. Bambozzi cria provocações em suas propostas, a partir da interação física e gestual dos participantes com os meios audiovisuais de suas obras.

Encontramos, por exemplo, na instalação *O gabinete de Alice* (2014)⁶ uma proposta que promove a imersão do participante através da sensorialidade e da experimentação. A resposta-ação se dá por meio de imagens e gráficos diante da interação do público com os objetos artísticos em uma cabine, onde cada visitante acaba por experimentar um resultado diferente. Neste caso, a presença da ciberestética é percebida pela confluência entre os campos da arte e tecnologia, por meio do entrelaçamento entre artes visuais, mídias interativas e estudos de fisiologia corporal.



Figuras 01 e 02 – Imagens da instalação *O gabinete de Alice*.
Fonte: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/o-gabinete-de-alice>

Em obras como *Mobile crash*⁷ (2009 a 2014) e *Life, como corpo cai*⁸ (1999), ambos de Bambozzi, os processos cognitivos humanos fundem-se diretamente aos fluxos computacionais, delimitando o que é exibido através de sons e imagens, a partir dos movimentos corpóreos. A instalação imersiva

6 *O gabinete de Alice* (2014), instalação imersiva criada por Lucas Bambozzi, Laura Campos e Alê Duarte. Imagens da instalação: <https://www.youtube.com/watch?v=s5Sn0SJgrU>

7 *Mobile crash* (2009 a 2014), instalação interativa criada por Lucas Bambozzi. Imagens: <https://www.youtube.com/watch?v=8FFViFeFHus>

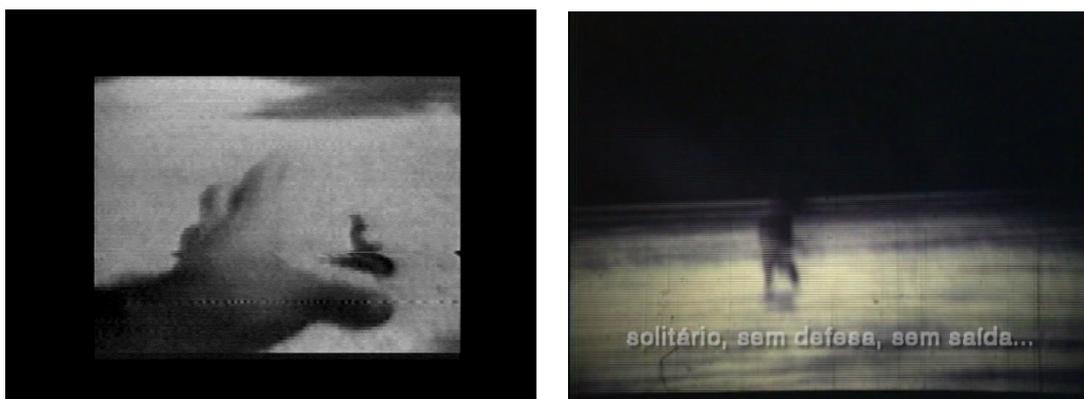
8 *Life, como corpo cai* (1999), vídeo experimental realizado por Bambozzi. Imagens: <http://www.lucasbambozzi.net/videos-single-channel-videos/life-como-corpo-cai>

Mobile crash (2009 a 2014) tem como proposta a criação de um ambiente interativo, em que projeções audiovisuais mostram objetos obsoletos sendo martelados, de acordo com a movimentação do corpo dos participantes. Novamente o conceito da arte ligada à tecnologia e ciência se faz presente na proposta de Bambozzi, remetendo a uma perspectiva de obra aberta, inacabada, em que cada participante pode construir uma leitura diferente da criação artística.



Figuras 03 e 04 – Imagens da instalação interativa *Mobile crash*.
Fonte: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/mobile-crash>

Já em *Life, como corpo cai* (1999), o artista utiliza uma câmera descartável (modelo Fisher Price PXL) para criar um vídeo experimental que aborda a questão da solidão de corpos vazios, sem rumo, em uma sociedade egocêntrica e capitalista. Nesta obra estabelecemos um paralelo inicial com produções de vídeos experimentais realizados com celular, em que práticas plurais, de narrativas não lineares e atemporais elevam o vídeo a uma condição processual e não acabada, não finalizada, como corrobora Melo (2008), que ratifica a importância de analisá-lo não apenas como linguagem, mas como meio que cria relações e proposições artísticas interconectadas aos mais variados elementos sensíveis.



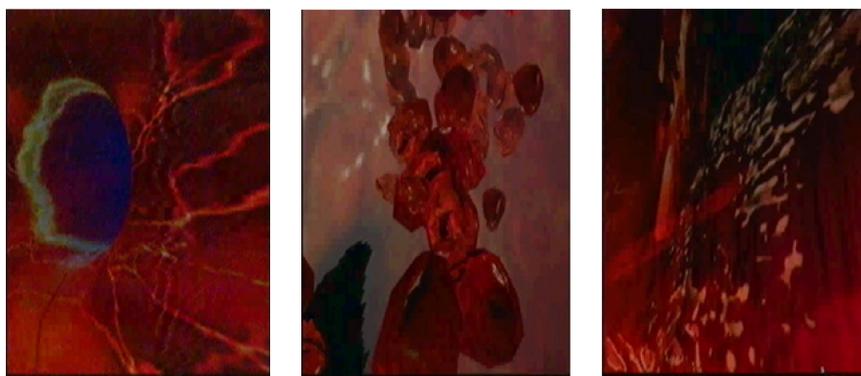
Figuras 05 e 06 – Imagens de *Life, como o corpo cai*.
Fonte: <http://www.lucasbambozzi.net/videos-single-channel-videos/life-como-corpo-cai>

Ainda sobre as obras de Bambozzi, ambas são marcadas por aspectos da ciberarte, em que os corpos e os sentidos são o foco conceitual da proposição artística. O corpo situa-se nas obras como o criador do sentido e a sinestesia é o que impulsiona a criação de poéticas digitais particulares.

Em Diana Domingues presenciamos questões da ciberarte de modo bastante peculiar. Professora, pesquisadora, curadora e artista multimídia, Domingues explora suas criações a partir de recursos computacionais e a relação com o corpo, acoplando a capacidade multissensorial de interfaces digitais, como *chips*, dispositivos hápticos, câmeras ópticas, transistores, tecnologias *wireless*, dentre outros, a corpos conectados ao ciberespaço.

Instalações como *My body, my blood* (1997) e *Our heart* (2000) utilizam em suas poéticas aspectos fisiológicos do corpo humano associados a memórias eletrônicas de computadores. A primeira faz uso de redes neurais que geram mutações em imagens projetadas no chão, a partir do comportamento do visitante. Dispositivos como sensores infravermelhos, carpetes sensorizados, redes neurais, imagens 3D modeladas e vídeo digital são alguns dos *hardwares* operacionados na montagem das instalações.

Em *Our heart* (2000) a proposta gira em torno de “ecografias que simulam paisagens do coração em realidade virtual gerando um ambiente imersivo onde os batimentos cardíacos de um coração em pleno funcionamento mudam o ambiente.” (DOMINGUES, 2002). A experiência estética nas obras de Domingues transcendem a noção do objeto estético e potencializam a chamada engenharia dos sentidos⁹. Para a artista, uma união harmoniosa entre o *design* de interface, conceitos, métodos e práticas da ciberarte.



Figuras 07, 08 e 09 – Instalação *Our heart* (2000)

Fonte: <http://www.artonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/diana.htm>

Destacamos ainda a tentativa da artista em discutir temas que estavam bastante em voga no final da década de 1990 e início dos anos 2000, como a simbiose entre o analógico e o digital; tecnologias incorporadas a sistemas biológicos; o diálogo entre sistemas orgânicos e artificiais e a emoção humana em oposição à operação programática das máquinas. As obras de Diana Domingues ilustram como o uso de *softwares* e *hardwares* possibilita a criação de experiências estéticas promovidas pela ciberarte, elevando a arte a um estado não somente de contemplação e interpretação, mas, sobretudo, da experimentação e da conexão entre sujeito e obra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

⁹ Para Domingues (1999, p. 3), a engenharia dos sentidos está ligada a “criações tecnológicas em que o artista prolonga experiências através de computadores, terminais, fax, Internet, robots e outras máquinas de nosso cotidiano, estetizando estas tecnologias, ou seja, oferecendo através da arte momentos sensíveis de uma natureza diversa das experiências tidas em contato com o mundo natural, ou da era técnica.”

Vivenciamos transformações de uma cultura do espectador, que somente recebe conteúdos e os aceita, para uma do usuário-interagente, que não apenas os recebe, mas, principalmente, produz e questiona. Não é verdadeiramente novo que a arte aguça modos interativos, solicitando ao espectador maior participação e autonomia nos processos colaborativos de construções estéticas e poéticas, no entanto existe aí uma forma de hibridizar os processos entre obra e espectador, os quais a arte contemporânea é responsável por despertar de modo mais incisivo as imbricações entre o campo artístico, o da ciência e o da tecnologia.

A artemídia a partir de processos que utilizam o corpo como parte de um sistema interativo em projetos artísticos remonta, desde a década de 1970, experimentações que envolvem a arte como participação, no entanto após a década de 1990 as propostas que evidenciam a inteligência artificial como caminho para criações de poéticas digitais se fortalecem e conquistam um terreno fértil: o campo da ciberarte, aqui analisado em propostas artísticas de Lucas Bambozzi e Diana Domingues, o qual se caracteriza fortemente como híbrido por apresentar uma linha tênue entre os atos interpretativos dos interatores com as respostas geradas por interpretações dos *softwares* utilizados nas obras examinadas.

O que depreendemos diante da análise das obras de Domingues e Bambozzi é que os artistas possuem a capacidade de extrapolar questões comuns a quem produz arte, como valores de juízo estético em relação a forma e conteúdo, indo além quando exploram mais profundamente problemáticas de ordem sensorial e ampliam interpretações sobre questões sociais, modificadas através das relações entre obra e interatores. É o que Walter Benjamin (1995) denomina de “artista-engenheiro”, quando se refere a artistas que assumem responsabilidades de projetos os quais reconfiguram a condição humana através da simbiose humano-máquina em relação aos processos de construção/fruição da obra de arte.

Em suma, o que caracteriza as proposições dos artistas e de suas obras, examinadas neste trabalho, é o modo como estes arquitetam a fisiologia do sistema, aqui hibridizadas entre o sistema da obra e o sistema do corpo humano, através dos *softwares* pensados para ação-resposta. Desta forma, a sensorialidade humana gera relações sociais ampliadas percebidas e sentidas a partir da interatividade com as obras, o que ratifica a importância do entrelace entre arte, ciência e tecnologia no desenvolvimento de formas expressivas diferenciadas do fazer artístico na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003.

_____. Ciberestética e a engenharia dos sentidos na *Software Art*. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

FORTIN, S.; GOSSELIN, P. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. ARJ - Art Research Journal, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 1-17, maio 2014. ISSN 2357-9978. Disponível em: . Acesso em: 12 abr. 2019.

GOBATTO, M. R. **Entre cinema e videoarte: procedimentos disjuntivos de montagem e narrativas sensoriais**. Rio Grande do Sul, 2009. Tese (Doutorado em Artes Visuais). Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul.

- LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas/SP: Papyrus, 2007.
- _____. **Made in Brasil**: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Abril Cultural, 2003.
- MACIEL, Kátia. Transcinemas. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.
- MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia. (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.
- SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.
- SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, Lúcia. (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.
- ENTURELLI, Suzete. Estética das imagens informáticas: realidade aumentada-misturada (MAR). In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.