

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES HÍBRIDAS**

CLARISSA SANTOS SILVA

**AFETAR, ACESSAR, MOVER:
considerações acerca do corpo na arte contemporânea e a instalação
Untitled (for Heisenberg), de Jim Campbell**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

CURITIBA
2016

CLARISSA SANTOS SILVA

AFETAR, ACESSAR, MOVER:
considerações acerca do corpo na arte contemporânea e a instalação
***Untitled (for Heisenberg)*, de Jim Campbell**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Artes Híbridas do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista.

Orientador: Prof. Dr. Ismael Scheffler

CURITIBA
2016

TERMO DE APROVAÇÃO

AFETAR, ACESSAR, MOVER: considerações acerca do corpo na arte contemporânea e a instalação *Untitled (for Heisenberg)*, de Jim Campbell
por

CLARISSA SANTOS SILVA

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Artes Híbridas pelo Curso de Especialização em Artes Híbridas do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A banca examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Dr. Ismael Scheffler (UTFPR) – Orientador

Prof. Dra. Carolina Fernandes da Silva Mandaji (UTFPR)

Prof. MSc. Lydio Roberto da Silva (UTFPR)

Curitiba, maio de 2016.

A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso.

*À memória de Expedito Antônio Miguel.
Ao amor de Eric Clepton Costa Souza Lima.*

RESUMO

SANTOS SILVA, Clarissa. **Afetar, acessar, mover:** considerações acerca do corpo na arte contemporânea e a instalação *Untitled (for Heisenberg)*, de Jim Campbell. 2016. 25f. Monografia (Especialização em Artes Híbridas) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2016.

O presente trabalho monográfico compreende investigações relativas à inter-relação *arte-corpo-tecnologia*, através de uma abordagem dos processos de observação, percepção e interação do sujeito-corpo na arte contemporânea mediada pelas tecnologias digitais. Foi realizada uma análise da instalação *Untitled (for Heisenberg), 1995, de Jim Campbell* como forma de debater estes envoltimentos corpóreos, considerando de que modo a *arte interativa* mobiliza processos de *afetar, acessar e mover* nos *corpos-interatores* de seu público.

Palavras-chave: Corpo. Arte contemporânea. Tecnologia. Jim Campbell.

ABSTRACT

SANTOS SILVA, Clarissa. **Affect, access, move:** considerations about the body in contemporary art and the installation *Untitled (for Heisenberg)*, by Jim Campbell. 2016. 25f. Monografia (Especialização em Artes Híbridas) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2016.

This monographic work includes a research about the interrelationship of art, body and technology, through an approach in processes of observation, perception and interaction of the subject-body in contemporary art mediated by digital technologies. Then is carried out an analysis about the installation *Untitled (for Heisenberg)* from 1995, made by Jim Campbell, as a way to discuss these body implications, considering how interactive art mobilizes processes of affect, access and move in the interactors of their audience.

Keywords: Body. Contemporary art. Technology. Jim Campbell.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 DESENVOLVIMENTO.....	10
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	24

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa, de caráter qualitativo, é requisito de avaliação parcial para a conclusão do curso de Especialização em Artes Híbridas (DADIN – UTFPR). Durante o curso foram vivenciados conteúdos e experimentações capazes de abarcar questões relativas às inter-relações e hibridismos nas produções artísticas, especialmente na contemporaneidade. Dentre os principais temas suscitados pelos debates e compartilhamentos desta especialização estava a problematização acerca do corpo na obra de arte. O corpo como suporte, o corpo-receptor, fruidor, interator; aquele que observa ou aquele que penetra, que interage, que move. Perspectivas sobre um corpo contemporâneo: presente, móvel e compartilhado.

Foram estas problematizações acerca do corpo que funcionaram como o ponto de partida para as investigações propostas nesta pesquisa. Considerando que Maurice Merleau-Ponty já postulava que “toda técnica é ‘técnica do corpo’” (2004, p.22), ou seja, é no corpo e a partir dele que se enredam as relações e evoluções de cultura, subjetividades, tecnologias. Ao pontuarmos a relação arte e corpo, reconhecemos que o princípio inicial da criação e apreciação artística é a troca entre corpos, em processos de sensibilização e compartilhamento do qual participam, em geral, o corpo-produtor (artista) e o corpo-receptor (público).

Na contemporaneidade da arte, a noção do público enquanto observador/receptor tem sido ampliada para abarcar o conceito de um corpo *interator/reorganizador* (FLOGIANO; SOGABE, 2006) da obra de arte. Tal aspecto é enfatizado quando se observa o campo crescente da arte-tecnologia, em suas mais diversificadas formas de manifestação (ciberarte, bioarte, artemídia, entre outros). Nessa perspectiva, o corpo emerge como peça-chave da comunicação artística, ampliando a noção de experiência, mediação e interação.

Para abordar tais questões, parte-se do reconhecimento do potencial de hibridização na arte contemporânea, com destaque às obras que se desenvolvem no que Lucia Santaella (2008) denomina de “espaços intersticiais”, nos quais as fronteiras entre o físico e o digital são dissolvidas. Do mesmo modo, são borrados os pertencimentos categóricos usualmente utilizados na classificação artística (artes plásticas, dança, teatro, música etc.), as obras passam a ser resultados de misturas, convergências, combinações de categorias; constituem-se como artes híbridas. Portanto, podemos considerar que:

Conforme o caráter da criação híbrida, o artista híbrido pode experimentar uma sensação de não-pertencimento a nenhum sistema ou categoria de arte, na medida em que se encontra em uma região fronteiriça, num espaço “entre” que torna sua produção desterritorializada, num sentido de liberdade que, contraditoriamente, somente um desterrado poderia usufruir [...] (SILVA, 2015, p.585)

Neste sentido, é vivaz a necessidade de reconhecer de forma mais aprofundada as interconexões entre arte e tecnologia e seus hibridismos, sobremaneira em uma sociedade cada vez mais mediatizada em suas inter-relações e interlocuções. Igualmente, considera-se de fundamental importância observar as transformações efetivadas nas relações corpóreas, proporcionadas por estes novos processos de interação. Para tanto, adotou-se o trabalho *Untitled (for Heisenberg)*, do artista Jim Campbell, como parâmetro para observação e análise de tal fenômeno, tendo em vista seu longo percurso na pesquisa e desenvolvimento de obras em arte e tecnologia, bem como, o forte processo interativo de suas obras.

Num primeiro momento, são explanadas questões relativas às interconexões entre arte, corpo e tecnologia, através de uma abordagem dos processos de observação, percepção e interação vivenciados pelo sujeito-corpo inscrito na contemporaneidade. Processos que desenvolveremos ao longo do texto como a capacidade de *afetar, acessar e mover*, recorrentes na arte interativa contemporânea. Em seguida, transcorre-se brevemente a biografia do artista Jim Campbell, localizando sua relação inextricável com a ciência e tecnologia para, então, abordar mais especificamente a instalação *Untitled (for Heisenberg)*. Busca-se, então, efetivar uma análise de sua instalação, realizando conexões possíveis com as questões teóricas abarcadas, no intento de suscitar e exemplificar estes envoltimentos corpóreos na contemporaneidade da arte, observando de que modo a *arte interativa* mobiliza através de processos de *afetar, acessar e mover os corpos-interatores* do público.

2 DESENVOLVIMENTO

Arte, tecnologia e o *sujeito-corpo*: considerações sobre observação, percepção e interação

Abordar a temática do corpo assemelha-se a delinear o ilimitável; a margear o inesgotável e ver algumas de suas nuances. A intenção primordial desta pesquisa é, portanto, esboçar alguns contornos acerca de uma proposta que insurge paulatinamente na produção artística: a relação *arte-corpo-tecnologia*. Para tanto, a busca é por suscitar concepções e analisar as abordagens relativas ao corpo na arte contemporânea mediada por novas tecnologias. Evidencia-se, assim, o emergir do *interator*, do *sujeito-corpo*, da interatividade e multissensorialidade na arte, através destes sistemas inteligentes promotores de fruição e estética.

Investigar a relação entre corpo e obra de arte leva, num primeiro momento, à observação de dois sujeitos que são fundamentais neste diálogo: o artista e o público. Tradicionalmente, relega-se ao público o processo de observação, de receber os estímulos da obra e fruí-los, enriquecido de sua bagagem enquanto sujeito. Milton Sogabe, no entanto, analisa a existência do público e do artista como sujeitos de observação da obra de arte, destacando os conceitos de “observador-autor” e “observador-receptor” (SOGABE, 2007).

Ao considerar que o ato de observar em si já é capaz de concretizar interlocuções de contato e troca, pode-se compreender a observação como um processo de afeto. Estar diante de uma obra de arte, observá-la, seja durante sua produção ou na sua exibição, é ser afetado por ela. A observação encarna o enlace primeiro com a obra de arte, seja daquilo que ela virá a ser ou daquilo que a partir dela chega ao público. Assim, o processo de observar nos motiva na medida em que nos afeta. Este afeto, por sua vez, constitui-se pela capacidade de provocar sensações mobilizadoras (como apreço, repulsa, curiosidade etc.), permitindo que sejam abertos caminhos para a percepção e experiência estética, na fruição da obra de arte.

Amplie-se aqui a noção de “observar”, reconhecendo que este conceito ultrapassa a relação estritamente com o que é visível, incluindo então os processos estéticos vivenciados por pessoas com quaisquer tipos de deficiência. Considerando a perspectiva apresentada, é possível observar uma obra ao escutá-la, tocá-la, cheirá-la, senti-la, enfim, ao ser afetado por ela. Dessa forma, a observação de uma obra de arte – de acordo com sua proposição – é capaz de expandir-se para além das relações usuais com sentidos específicos (como a visão para as artes plásticas, a audição para a música e assim por diante).

Na arte quem observa é o corpo. O corpo “vidente e visível” (MERLEAU-PONTY, 2004, p.17) subscreve todas as sensações, nele se instaura a mente, incorpora-se a informação, edifica-se o indivíduo, o *sujeito-corpo*. A experiência é vivenciada no corpo e nele enreda os dados da percepção. Reconhecer tal perspectiva permite notar que a produção artística na contemporaneidade tem evidenciado, cada vez mais, a necessidade de acionar os movimentos corpóreos do público, estimulando o diálogo entre este *sujeito-corpo* e a obra de arte. Assim, temos que:

O diálogo corporal do observador com a obra, sempre existe em qualquer tipo de obra, na medida em que o próprio tamanho e a estrutura da obra provocam a aproximação, o afastamento, o andar de um lado ao outro ou o movimentar da cabeça do observador. Esses movimentos corporais do público vão tornando-se gradativamente mais solicitados, visíveis e intencionais nos projetos dos artistas (SOGABE, 2007, p.1585)

Reconhecendo que a experiência se dá no corpo, ativar seus estados de movimentação pode significar atingir novos níveis e processos de percepção. O corpo se move, experimenta, percebe-se enquanto *sujeito-corpo* e essa percepção “cognitivamente então, transforma nosso reconhecimento de nós mesmos” (QUEIROZ, 2011, p. 65). Evidentemente, essa relevância do potencial comunicacional corpóreo foi sendo adotada de forma processual na produção artística, como através das primeiras experimentações dos *penetráveis*, instalações e *happenings*, por exemplo. Tal concepção claramente intensifica-se nas produções contemporâneas, com destaque às obras que atrelam arte e tecnologias digitais.

Julio Plaza (2003) desenvolveu uma análise sobre esse movimento na produção artística, evidenciando três diferentes graus de abertura das obras. A “abertura de primeiro grau”, relativa a *obra aberta*, corresponderia a produções artísticas que visavam propor ao público a contemplação e interpretação de obras permeadas por aspectos polissêmicos, isto é, a obra que se abre para o dialogismo, pluralidade e intertextualidades. Considera-se que “nenhum texto diz apenas aquilo que deseja dizer” (PLAZA, 2003, p.12) e, assim sendo, é capaz de incitar múltiplos trajetos interpretativos no observador.

A “abertura de segundo grau”, relaciona-se às produções de *arte participativa* (*happenings*, *penetráveis*, instalações etc.) em que o corpo do observador passa a se inscrever na obra. Nestas produções, o corpo passa a necessariamente ser mobilizado para produzir e/ou recriar a experiência estética; há uma gradativa desmaterialização da obra de arte em detrimento da experiência perceptiva.

Na “abertura de terceiro grau”, com a *obra interativa*, adiciona-se às concepções anteriores a utilização das interfaces tecnológicas, instaurando a relação entre arte e tecnologias

digitais como perspectiva primordial para novos processos perceptivos. Compreende-se a *arte interativa* como:

[...] 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. (PLAZA, 2003, p. 21)

Neste sentido, o corpo passa a ser mobilizado em sua fisicalidade, temporalidade e espacialidade através da utilização de sistemas inteligentes que, para tanto, contam com múltiplas ferramentas como projeção, sensores, redes, realidades virtuais, entre outros. Com toda essa nova gama de processos de criação, aquilo que toca o espectro do interativo e multissensorial passa a ser pesquisado e experimentado dentro das produções artísticas.

Um aspecto comungado pelas três perspectivas propostas por Julio Plaza, é o olhar constante no tocante aos processos de percepção. O foco das produções parece residir naquilo que irá provocar o sujeito em sua percepção e, a partir disso, ser incorporado como informação. Nas produções em arte e tecnologia, são notórias as investigações relativas ao inter cruzamento das percepções humanas (enquanto aspecto orgânico inerente) e os avanços da tecnologia, considerando como influenciam-se e alteram-se mutuamente.

Ivani Santana em suas análises acerca das relações entre dança e cultura digital destacou que: “O mais instigante do computador não está em seu potencial técnico, mas na sua ousadia em mostrar abertamente o caráter orgânico e co-evolutivo entre cultura e natureza...” (2006, p.33). É possível considerar, portanto, que ao mesmo tempo que as tecnologias digitais, em certo aspecto, buscam refletir processos perceptivos preexistentes na natureza (como, por exemplo, as lentes fotográficas que intencionam simular a capacidade do olho humano); por outro lado, a sua absorção nas estruturas socioculturais agencia alterações nos modos de percepção dos sujeitos inscritos na contemporaneidade (como o estímulo imagético exacerbado, a aceleração da leitura, celeridade da informações, noções de global e local etc.).

Julio Plaza, sintetizando as ideias de Jean-Louis Weissberg¹, abordou esses fenômenos de trocas e alterações entre natureza e cultura digital, ao explicitar que “na comunicação, a visão é modificada e as tecnologias visuais assistem, objetivam e intensificam os componentes abstratos das percepções humanas” (PLAZA, 2003, p. 18). Estas inter-relações evolutivas nos modos de percepção, por sua vez, suscitam a questão da vivacidade do corpóreo dentro das

¹ WEISSBERG, J. L. “Presence à Distance: L’Image actée”. Disponível em: <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/>>

produções artísticas na contemporaneidade. Maurice Merleau-Ponty, que investigou sobremaneira a questão da Fenomenologia da Percepção, já postulava que “A visão [...] É um pensamento que decifra estritamente os signos dados no corpo. A semelhança é o resultado da percepção, não sua motivação” (2004, p.26).

Desse modo, depreende-se que é do corpo que parte a percepção. Na observação, o corpo é afetado. Na percepção, o corpo é acessado. E nesse processo de acesso, ele é capaz de incorporar a informação; de receber a informação no corpo. Sonia Regina Mansano citando Deleuze destaca que “o sujeito se constitui no dado” (DELEUZE² apud MANSANO, 2009, p.115). A autora então interpreta tal ideia e a sintetiza considerando que “o sujeito não está dado, mas se constitui nos dados da experiência, no contato com os acontecimentos” (MANSANO, 2009, p.115).

O conhecimento é, portanto, edificado no corpo; é corporificado. “O conhecimento é uma apreensão que acontece com o corpo todo e fica gravado em cada célula...” (SOGABE, 2007, p. 1587). Diferentemente da usual aceção de unidade inabalável, individual e perene, este sujeito-corpo constitui-se em suas trocas com seu ambiente, com o mundo e suas experiências; é o corpo como construção móvel e compartilhada, em suas subjetividades e modos de subjetivação (MANSANO, 2009). Como explicitado por Merleau-Ponty:

Visível e móvel, meu corpo conta-se entre as coisas, é uma delas, está preso no tecido do mundo, e sua coesão é a de uma coisa. Mas, dado que vê e se move, ele mantém as coisas em círculo a seu redor, elas são um anexo ou um prolongamento dele mesmo, estão incrustadas em sua carne, fazem parte de sua definição plena, e o mundo é feito do estofado mesmo do corpo. [...] a indivisão do senciente e do sentido. (2004, p.17)

O corpo depreende o conhecimento a partir da percepção de si e do mundo que o circunda. Este sujeito-corpo é capaz de transpor da percepção, por exemplo, as informações envolvidas na obra estética e corporificá-las enquanto conhecimento, efetivando este processo através dos dados da experiência (visual, tátil, móvel, etc.) suscitadas pela obra. Assim, a informação é incorporada, o conhecimento é corporificado, a experiência é corpórea. Nesta perspectiva, é possível perceber que:

[...] o corpo passa a ser compreendido como um sistema aberto que troca informação com o ambiente que habita. De forma mútua, os dois sistemas, corpo e meio, contaminam-se. O conhecimento emerge desta relação, desta constante negociação indivíduo-ambiente. A natureza dos corpos do indivíduo e do seu meio físico-cultural impõem uma estrutura sobre sua experiência. Tal contágio significa a ocorrência encarnada da informação – ela configura-se como *embodied* [...] (SANTANA, 2006, p.46)

² DELEUZE, G. **Empirismo e Subjetividade**: ensaio sobre a natureza humana segundo Hume. Trad. L. B. L. Orlandi. São Paulo: Editora 34, 2001.

É a partir das considerações acerca da indissociação mente-corpo e da inter-relação sujeito-corpo-ambiente, que ficam evidenciadas as ideias basilares que motivam o sobressalto das abordagens relativas a corpo, sujeito, subjetividade, experiência e interação/interatividade, na contemporaneidade. A percepção da cultura e dos sujeitos nela inscritos é entendida cada vez mais em liquidez³, em movimento e hibridismos⁴. O sujeito-corpo não é apenas um indivíduo alocado em sua particularidade, mas enleva-se entre os “sujeitos compartilhados”, com “identidades móveis” emergindo em um tempo de “singularidades coletivas” (SETENTA, 2008). Há então um trânsito incansável de instâncias, como considerado pela pesquisadora Christine Greiner ao refletir sobre a dança:

Para pensar na dramaturgia de um corpo, há de se perceber um corpo a partir de suas mudanças de estado, nas contaminações incessantes entre o dentro e o fora (o corpo e o mundo), o real e o imaginado, o que dá naquele momento e em estados anteriores (sempre imediatamente transformados), assim como durante as predições, o fluxo inestancável de imagens, oscilações e recategorizações (2005, p.81).

O intuito desta pesquisa ao levantar e abordar tais concepções parte do fato de percebê-las como o principal endosso das proposições artísticas na contemporaneidade, com especial destaque àquelas que fazem uso das tecnologias digitais. Este despontar das relações de troca entre ambiente e corpo, da alteração da noção de global e local, de singularidade e coletividade, as questões de mobilidade, fluxo informacional, e outros aspectos vivazes na cultura contemporânea, aparecem como solo fértil para estas obras que desenvolvem as questões de interatividade e multisensorialidade.

Quanto ao “observador-receptor” (SOGABE, 2007) anteriormente apresentado, podemos refletir sobre o fato de que ideia de recepção é frequentemente associada a ações como acolher, aceitar, admitir, pressupondo passividade ou unilateralidade comunicativa (do artista para o público), o que difere da acepção de *arte interativa* e da “abertura de terceiro grau” referida por Plaza (2003). Diversos autores como Julio Plaza, Milton Sogabe, Jussara Setenta, vão abordar em suas análises o despontar de novos processos na relação autor e público, evidenciando a sobreposição da anterior noção de receptor em detrimento do aparecimento do conceito de *interator* (PLAZA, 2003; SOGABE, 2007; SETENTA, 2008).

É neste contexto da “abertura de terceiro grau” das obras de arte e suas produções voltadas à interatividade mediada pelas novas tecnologias, que emerge a problematização da

³ BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

⁴ CANCLINI, Nestor. **Culturas Híbridas**. Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1998.

noção de autoria, tendo em vista que o artista desponta menos como produtor de uma peça a ser fruída esteticamente e mais como um propositor de experiências perceptivas. Assim sendo, tem-se o surgimento do *interator* como um reorganizador/coautor. Sem o *interator* a experiência não se efetiva e é a partir dele que ela ganhará desdobramentos variados. No entanto, como ressalta Jussara Setenta, deve-se considerar que: “O sujeito passa a entender as suas ações como sendo as de um reorganizador. O resultado da reorganização é autoral, mas não no sentido de original. É autoral a partir de compartilhamentos, de processos de contaminação” (2008, p. 92).

Há, portanto, uma espécie de coprodução nas trocas simbólicas propostas através das obras da interatividade. Elas buscam a efetivação de uma construção fluída e mútua na relação *artista-obra-público*, refletindo os processos constitutivos deste sujeito-corpo contemporâneo. Julio Plaza elucida que “Nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e suscetível a desenvolvimentos imprevistos numa co-produção de sentidos” (2003, p.20).

Estas produções artísticas contemporâneas são realizadas considerando não apenas os processos de observação (*afetar*) e percepção (*acessar*), mas também as ações e interações do corpo presente e em movimento. Elas reconhecem e se valem da interação (*mover*) para dar base a novos processos de fruição do público. A interação que perpassa os níveis do corpo nas obras de arte e tecnologia, aciona no sujeito-corpo este sentido movente, de ação-reação. Nesta “abertura de terceiro grau”, é possível vivenciar este estado entre a contemplação e a ação, a imaginação e o movimento.

Artistas contemporâneos, seja em produções individuais ou projeto coletivos, têm desenvolvido propostas por meio de instalações multimídia, projeções, simuladores, sensores etc. Uma infinidade de aparatos e interfaces capazes de mediatizar a relação do corpo-público com a obra de arte e nesta interação, problematizar questões relativas a espaço-tempo, sensorialidade, hibridações, percepção óptica etc, como é possível observar nas obras de Stelarc, Jim Campbell, Nam June Paik, Squidsoup, Martha Gabriel, Aaron Koblin, entre outros.

Como forma de esclarecer mais estes conceitos apresentados, a seguir serão tecidas considerações sobre a obra *Untitled (for Heisenberg)*, de 1995, do artista estadunidense Jim Campbell, no intento de debater e exemplificar estes processos corpóreos explicitados na contemporaneidade da arte, observando seus modos de *afetar*, *acessar* e *mover* os corpos-interatores do público.

Afetar, acessar, mover: processos corpóreos em *Untitled (for Heisenberg)*, de Jim Campbell

Jim Campbell nasceu em 1956, em Chicago, nos Estados Unidos e formou-se em Matemática e Engenharia Elétrica pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (o aclamado MIT, em Cambridge). Como engenheiro, ele trabalhou primordialmente com assuntos relativos a HDTV e processamento de imagem. Sua carreira artística teve início como cineasta, com a produção de filmes e vídeos, alguns inclusive registrando artisticamente temáticas da convivência familiar (tema recobrado em diversos momentos ao longo de sua obra). Sua transição para experimentações em arte interativa teve início por volta dos anos 80, com produção de videoinstalações interativas (RAM⁵, 2015). Jim Campbell desponta quando se trata da relação entre arte e tecnologia, com suas esculturas eletrônicas, videoinstalações, criações personalizadas de programações e interfaces.

Um dos progressos mais destacáveis de Jim Campbell é a sua habilidade de dosar capacidade tecnológica e experiência perceptiva. O foco de suas obras é sempre o humano, em seus processos de interação e construção de sentido. Seu trabalho mesmo baseado na complexidade tecnológica da programação, dos softwares, física quântica, formas de ondas e luz, transmissão e frequências elétricas, entre outros, é capaz de suscitar questões relativas à memória, a percepção do espaço-tempo, às relações familiares etc. Campbell desenvolve uma “humanização” da presença da máquina, permitindo que o público vivencie e incorpore os signos impregnados nas obras (RAM, 2015), através de sua própria relação consigo e com o mundo.

Em sua produção, é perceptível que a interatividade é questão primordial. A obra e o público estão inextricavelmente relacionados e envolvidos pelo ambiente (igualmente pensado para a experiência interativa). Neste processo, é válido frisar, a tecnologia é mediadora de um processo de interação que se efetiva no *interator* consigo mesmo e/ou entre o *interator* e a ideia/conceito proposta pelo autor. Nesse sentido, Megan Walborn considera que:

Campbell usa a tecnologia para melhorar a experiência do espectador de sua obra. Ele não usa a interface como um tipo de jogo para brincar com o espectador ou para configurar uma conversa de duas vias entre o homem e a máquina. O que é importante para Campbell é criar um ambiente interessante que permita ao espectador compreender um pensamento. O espectador assume um papel na formação da obra. É

⁵ RAM - Rethinking Art & Machine. Fonte: <http://pursuitsinc.com/ram2015/>.

através da participação do observador que o trabalho de Campbell torna-se plenamente realizado (2005, p.2)⁶

Para além das questões de contemplação e vislumbre estético – alcançados através de sua capacidade de exploração e inovação tecnológicas – Jim Campbell demonstra a preocupação com os processos de percepção e reflexão efetivados a partir de suas obras. Portanto, pensar a interatividade, para Jim Campbell, perpassa a capacidade de reconhecer o *iterator* como corpo livre, realizador de escolhas. Além disso, evidencia a importância de manter a obra aberta o suficiente para que o público não subverta a lógica da máquina, buscando “resolver” a questão técnica de como a interface ou representação foi criada. Tal consideração dá possibilidade ao *iterator* de fruir livremente a obra, em toda sua capacidade imersiva e conceitual.

A capacidade de tocar o território do humano é uma das características que marcam historicamente a sobrevivência das obras de arte. Uma produção artística sobrevive conceitualmente ao ser capaz de efetivar-se como trabalho criador e de humanização (VÁZQUEZ, 2011) e, assim, permanecer abarcando os processos humanos: suas percepções, ideologias, sentimentos. Nesse sentido, podemos reconhecer que a instalação *Untitled (for Heisenberg)*, mesmo configurando-se como uma criação com mais de duas décadas de exibição, permanece atualizada em seu princípio de interatividade, em sua relação corpo-mídia, bem como, na abordagem do sujeito-corpo diante da tecnologia, ou seja, em sua potência de experiência perceptiva interativa, que *acessa, afeta e move*.

A instalação *Untitled (for Heisenberg)* consiste em um ambiente de instalação de dimensões variáveis, com oito sensores ultrassônicos, sal, reproduzidor de vídeo, computador e outros eletrônicos personalizados. Como podemos observar no projeto ilustrado pela *Figura 1*:

⁶ Tradução nossa. “*Campbell uses technology to enhance the viewer’s experience of his work. He does not use the interface as a type of game to play with the viewer or to set up a twoway conversation between man and machine. What is important to Campbell is to create an interesting environment that allows the viewer to understand a thought. The viewer takes a role in shaping the piece. It is through the participation of the observer that Campbell’s work becomes fully realized*”.

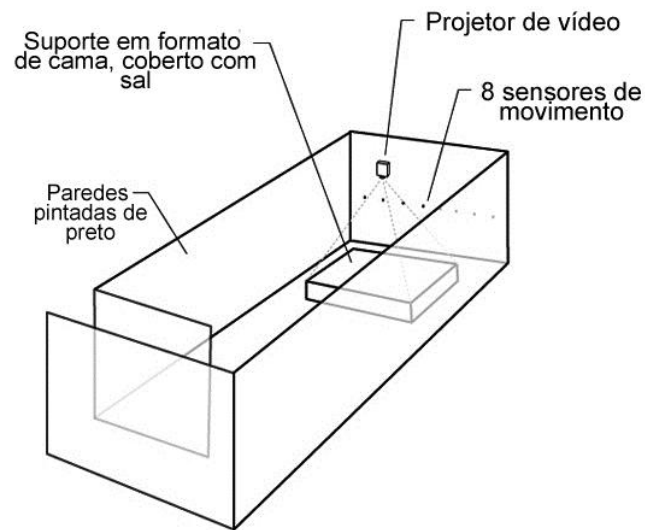


Figura 1 - Projeto da Instalação Untitled (for Heisenberg)

Fonte: Jim Campbell Website <http://www.jimcampbell.tv>. [Tradução nossa]

Em sua montagem, a obra é composta organizando-se um suporte em forma de cama coberta de sal (para dar textura de lençol/cobertor), colocado no final de um corredor escuro. Uma imagem de figuras nuas acariciando-se é projetada a partir de cima. Quando uma pessoa caminha em direção ao suporte da imagem, esta é ampliada gradativamente até um ponto de total abstração da imagem. Esta ampliação ocorre de forma gradual de modo que, quanto mais perto uma pessoa fica da imagem, mais ela é expandida e decomposta em *pixels*. A sequência de imagens a seguir exemplifica esse processo de observação-aproximação:

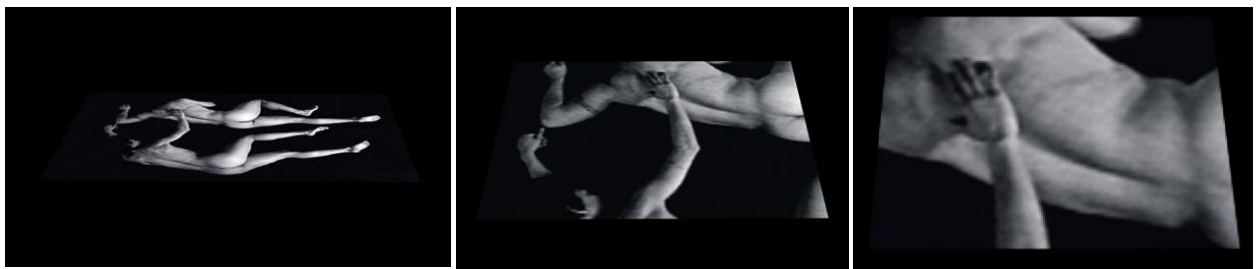


Figura 2 - Exemplificação da obra

Fonte: Jim Campbell Website <http://www.jimcampbell.tv>

Ressalta-se ainda que, além de todo complexo aparato tecnológico, Jim Campbell reafirma o entrelaçamento entre arte e ciência ao suscitar, através de suas obras, conceitos e teorias científicas. No caso de *Untitled (for Heisenberg)* – e também de *Shadows (for Heisenberg)*, de 1994 – a proposta conceitual tem raiz na mecânica quântica e baseia-se no Princípio da Incerteza (ou Princípio de Heisenberg), considerando que:

Segundo a descrição quântica, um sistema pode estar num estado indeterminado num certo momento, tornando-se depois determinado quando sobre ele se realiza uma

observação. Tudo o que existe o é enquanto potencialidade até que uma observação provoque o colapso do pacote de ondas e, a descrição do sistema, em termos ondulatórios, transforma-se em outra em termos corpusculares. A quântica dá ao observador o papel de co-produtor da realidade, atualizando, com sua observação consciente, uma de suas múltiplas probabilidades de existência (FLOGIANO; SOGABE, 2006, p. 5)

A partir da adoção desse princípio como basilar na fundamentação dessa obra, Jim Campbell parece firmar duas questões fundamentais: sua consideração acerca da presença do público – o processo de observação deste, assim como no Princípio da Incerteza, é o que dá existência ao fato observado. Ao mesmo tempo Campbell problematiza esta questão, pois ao instigar o processo de observação, reitera a perspectiva de que quanto mais se busca perceber o fenômeno enfocado, menos se percebe sua real inteireza. Como explicitado pelo próprio Jim Campbell em entrevista a Richard Whittaker (1999):

A noção não-intuitiva do princípio de Heisenberg é que o universo é probabilístico. Isso significa que não somente é incapaz de medir a posição do elétron com precisão, mas que ele não existe com precisão. Isso, eu concordo, é totalmente contra-intuitivo. Essas duas obras foram sobre abordar as noções de Heisenberg e esse desejo que nós temos de medir as coisas, de observá-las. Elas também estão explorando como isso se encaixa em algumas questões sobre o que a interatividade significa, no que diz respeito aos computadores (CAMPBELL apud WHITTAKER, 1999).⁷

A obra de Jim Campbell é concebida com enfoque no público, afinado com o conceito de *interator*. Aquele que vai observar, vivenciar e experimentar os processos perceptivos sugeridos dentro da obra. Sendo capaz de considerar este interator como sujeito-corpo, composto de suas memórias, desejos, subjetividades etc. Além disso, percebê-lo como um ser inscrito no emergir da realidade mediatizada pelas tecnologias; nos espaços digitais, multimidiáticos, de virtualidade. Neste sentido, concordamos com Marita Sturken ao explicar que:

O trabalho de Campbell apresenta tanto a natureza fugaz de memória quanto sua presença evocativa. Estas obras são muitas vezes fugazes e sedutoras, atraindo-nos somente para confrontar nosso desejo de ver. Em suas explorações da relação da eletrônica com a lembrança, interatividade e voyeurismo, elas nos chamam para muitas maneiras de experimentar e depois reconsiderar nossas conexões com a eletrônica. Estas obras são dispositivos discretos que convidam-nos a examinar, e memorizar, os pequenos detalhes dos momentos contidos neles. Se nada mais, as máquinas de Campbell decerto minam os nossos preconceitos sobre eletrônicos, nisso elas parecem ter um inconsciente (STURKEN, 1997, p.1)⁸

⁷ Tradução nossa. “*The non-intuitive notion of Heisenberg's principle is that the universe is probabilistic. This means that not only are you unable to measure the position of the electron accurately, but that it does not exist accurately. That, I agree, is totally counter-intuitive. Those two pieces were about taking the notions of Heisenberg and this desire we have to measure things, to observe things. And they also are exploring how that fits into some questions about what interactivity means with regard to computers*”.

⁸ Tradução nossa. “*Campbell's work presents both the fleeting nature of memory and its haunting presence. These works are often elusive and seductive, drawing us in only to confront our desire to see. In their explorations of the*

Desse modo, é possível adotar o trabalho artístico de Jim Campbell – neste caso, a obra *Untitled (for Heisenberg)* – como recorte paramétrico capaz de exemplificar e elucidar as questões relativas a observação, percepção e interação, tratadas anteriormente. *Untitled (for Heisenberg)* abrange os processos corpóreos estimulados pelas produções de *arte interativa* e sua “abertura de terceiro grau”, evidenciando sua capacidade de *acessar, afetar e mover* o sujeito-corpo, *interator* da obra.

Analisando sua capacidade de *afetar* o corpo do *interator*, é possível destacar em *Untitled (for Heisenberg)* o seu convite à observação. Desde a concepção do projeto desta instalação, Jim Campbell denota sua preocupação com a atmosfera circundante do *interator* e como isso afetará sua experiência perceptiva. A obra motiva e afeta o público, incitando sua curiosidade e seu desejo de observar, beirando a prática do voyeurismo (tendo em vista que estimula o público a deliberadamente espreitar a intimidade de outrem). Em *Untitled (for Heisenberg)* todo o espaço e o que nele se insere são um convite ao contato e troca; um chamamento a este processo de afeto.

Acessar o público é um aspecto fundamental na proposta de Jim Campbell. Os processos de percepção parecem ser uma inquietação constante nesta instalação, uma busca contínua em gerir a curiosidade, em instigar o desejo de observar, de saber mais; é um contínuo “criar fome” de informação. A percepção do público é movida à busca da informação e toda essa produção é incorporada; vivenciada por e no *sujeito-corpo*.

Untitled (for Heisenberg) ainda se abre em “terceiro grau” (PLAZA, 2003); reconhece a interatividade, a capacidade de *mover* os corpos *interatores*. E os movimentos suscitados por Jim Campbell são aqueles do corpo e do pensamento, que compreendem que a mente não é separada ou autônoma, *a mente é corpo*. Este corpo que reconfigura, reorganiza e responde aos estímulos da interatividade. Na obra de Jim Campbell o corpo observa, percebe, se move, tudo isso respondendo as incitações interativas de suas construções eletrônicas. Desse modo, pode-se aferir que:

Ao considerar o observador como um agente capaz de produzir o colapso de possíveis estados quânticos, vemos surgir o conceito de interatividade ganhar enorme relevância. A interação como a possibilidade de deliberação na troca de mensagens constitui-se como uma definição bastante abrangente e dá conta de se considerar processos interativos numa ampla gama de circunstâncias que envolvem sistemas inteligentes, o que inclui uma conversação entre duas pessoas próximas ou através de algum sistema eletrônico de comunicação, entre máquinas inteligentes ou, entre pessoas e máquinas inteligentes. Inteligência e interatividade parecem ser a chave para

relationship of the electronic to remembrance, interactivity and voyeurism, they ask us in many ways to experience and then reconsider our connections to the electronic. These works are discrete devices that invite us to examine the small details of, and memory in, the moments contained within them. If nothing else, Campbell's machines undermine our preconceptions about the electronic in that they seem to have an unconscious”.

o pensamento e a produção artística deste século que apenas se inicia (FLOGIANO; SOGABE, 2006, p.9)

Assim, é possível reconhecer nesta obra de Jim Campbell o desenvolvimento que vem sendo traçado dentro das produções artísticas para abarcar o público enquanto *iterator* – corpo presente e reorganizar da obra de arte. Bem como, sua atenção à mediação através de novas linguagens, suportes e sistemas, que explorem o aparato científico-tecnológico da contemporaneidade. Nestes processos estão ainda, conceitualmente inseridos, os diferentes envolvimentos corpóreos como indicados por Julio Plaza (2003) e traduzidos aqui como processos de *afetar – acessar – mover*.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolvimento deste trabalho, levantamos algumas questões sobre os processos corpóreos do público na arte contemporânea, enfatizando as produções que possuem abertura dialógica com as novas tecnologias. Apresentamos primeiramente conceituações sobre os atos de *observação, percepção e interação* experienciados no corpo, através do contato com a obra de arte. Dentro desse levantamento, expusemos os diferentes níveis de abertura elencados por Julio Plaza (2003), no intuito de fundamentar o processo gradual de assimilação do corpo (do artista e do público), da interatividade e das novas tecnologias nas produções artísticas.

Percebemos, assim, que as tecnologias são absorvidas no âmbito da arte em prol de novos modos de mobilizar o corpóreo. O *sujeito-corpo*, “senciente e sentido” é a força motriz dessa abertura – “toda técnica é técnica do corpo”, como postulou Merleau-Ponty. A natureza (corpo, sujeitos, ambiente) e a cultura (híbrida, líquida, digital) influenciam-se mutuamente; uma coevolução que tem suas bases nos processos do corpo. Nas produções artísticas, estas concepções vão influenciar o surgimento do conceito de *interator* (FLOGIANO; SOGABE, 2006), abarcando o corpo do público em sua capacidade de interagir, mover-se e reorganizar a produção artística.

A partir dessas considerações, desenvolvemos ao longo do texto a perspectiva de que as obras interativas contemporâneas – e sua “abertura de terceiro grau” – abrangem os atos de observação, percepção e interação como processos de *afetar, acessar e mover*. Na instalação *Untitled (for Heisenberg)*, de Jim Campbell, analisamos a convergência *arte-corpo-tecnologia* considerando a capacidade desta obra em *afetar* o corpo do *interator*, ao incitar sua curiosidade e seu desejo de observar; de *acessá-lo* à medida em que “cria fome” de informação, inquietando a percepção do público. Bem como, em sua perspectiva de *mover* o *sujeito-corpo*, abrindo ao *interator* a possibilidade de reorganizar a obra artística ao responder aos estímulos da interatividade.

Ao concluir este estudo, tendo em consideração o referenciado processo paulatino de absorção das novas tecnologias no âmbito da arte, é possível perceber que mesmo com todos os avanços consideráveis, este processo ainda está em andamento. Portanto, não parece plausível apresentar arremates ou pressupor abarcar todo o seu território. O que intencionamos foi observar alguns delineamentos, questões emergentes, possíveis problemáticas. Sobremaneira, perceber essa manifestação do potencial estético e experiencial mediado por ferramentas digitais; essas conversações com o reino do imaterial, do eletrônico, do virtual, vivenciadas neste *sujeito-corpo* que emerge na contemporaneidade. Na produção artística de

Jim Campbell reconhecemos um solo fértil para observação de tais questões, considerando sua postura de pesquisador e desenvolvedor de inovações na relação *arte-corpo-tecnologia*. Através de seu trabalho criador, Jim Campbell parece alargar o âmbito científico, artístico e humanizador da utilização da tecnologia na arte.

REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, Jim. **Installations**. [Portfólio de instalações de Jim Campbell]. Disponível em: <<http://www.jimcampbell.tv/portfolio/installations/>> Acesso em: 15 ago. 2015.
- FLOGIANO, F.; SOGABE, M. **O observador na ciência e na arte**. 2006. Disponível em: <https://www.academia.edu/4534911/OBSERVADOR_NA_CIENCIA_E_NA_ARTE_e_book_arte_ciencia> Acesso em: 19 ago. 2015.
- GREINER, C. **O corpo: pistas para estudos indisciplinados**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2005.
- MANSANO, S. R. V. Sujeito, subjetividade e modos de subjetivação na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da UNESP**, v. 8, p.110-117, 2009.
- MERLEAU-PONTY, M. **O olho e o espírito**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004
- PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS Revista do Departamento de Artes Plásticas**, ECA-USP, ano 1, n.2, p. 9 – 29, 2003. Disponível em <<http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2015.
- RAM - Rethinking Art & Machine. **Rethinking Art & Machine**. Exposição explorando as origens e evolução da arte das novas mídias. 2015. Disponível em <<http://pursuitsinc.com/ram2015/>>. Acesso em 4 mar. 2016.
- SANTAELLA, Lúcia. A ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 37, p. 20-24, 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/%20viewFile/4795/3599>> Acesso em 6 abr. 2016.
- SANTANA, I. **Dança na cultura digital**. Salvador: EDUFBA, 2006.
- SETENTA, J. S. **O fazer-dizer do corpo: dança e performatividade**. Salvador: EDUFBA, 2008.
- SILVA, A. V. da. Heurística híbrida e processos criativos híbridos. **Anais do 24º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas: Compartilhamentos na Arte: Redes e Conexões**. Santa Maria: ANPAP, 2015. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2015/comites/ceav/agnaldo_valente_da_silva.pdf> Acesso em: 6 abr. 2016.

SOGABE, M. O corpo do observador nas artes visuais. **Anais do 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas: Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais**. Florianópolis: ANPAP, 2007. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/161.pdf>> Acesso em: 15 ago. 2015.

STURKEN, M. Electronic Time: The Memory Machines Of Jim Campbell. **Afterimage**; nov./dez. vol. 25 n.3, 1997, p.8-12. Disponível em: <<http://art310-f11-hoy.wikispaces.umb.edu/file/view/Electronic+Time-The+Memory+Machines+of+Jim+Campbell.pdf>> Acesso em: 15 ago. 2015.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **As ideias estéticas de Marx**. Trad. Carlos Nelson Coutinho. 3. ed. São Paulo: Expressão popular, 2011.

WALBORN, Megan. **Jim Campbell and Interactivity**. 2005. Disponível em: <http://www.othercinema.com/otherzine/archives/?issueid=14&article_id=26> Acesso em 15 ago. 2015.

WHITTAKER, Richard. **Jim Campbell: Frames of Reference**. 1999. Disponível em: <<http://www.conversations.org/story.php?sid=30>> Acesso em: 4 mar. 2016.