

E.U.R.O.P.E:

Uma proposta de videoarte interativa flexibilizando as fronteiras

Camila Hamdan, camilahamdan@gmail.com
Universidade de Brasília/UnB

Resumo:

Com a disponibilização de símbolos imagéticos sócio-culturais na Internet, propomos a elaboração de um vídeoarte interativo, através da colaboração a um *software livre* para VJ, que permite, de forma artística, contribuir à reflexão sobre as culturas européias apresentadas no universo das novas comunicações em rede. Sob o intuito intercultural, EUROPE permite, através da interação com as imagens, a construção de diálogos entre as diferenças existentes na sociedade contemporânea, possibilitando entendimentos humanizados. Desta forma, a obra, propõe pela colagem, como sobreposição de conceitos, a fusão e a flexibilização das fronteiras.

Palavras-chave: vídeoarte, software livre, interatividade, fronteira, Europa.

Abstract:

With the disponibilization of sociocultural imagetive symbols in the Internet, we propose the elaboration of an interactive videoart, through the collaboration to a free software for VJ, which makes artistically possible to contribute for the reflection about the european cultures presented in the network universe of communication. Under the intercultural aim, EUROPE makes possible, through interaction with images, the construction of dialogues among existing differences in the contemporary society. Then, humanized understandings become possible. By this way, this work proposes, through collages as overlap of concepts, the fusion and the flexibilization of frontiers.

Key-words: videoart, free software, interactivity, frontier, Europe.

Introdução

Com o objetivo de proporcionar ao expectador uma interface interativa que venha a contribuir, de forma artística, à reflexão sobre as culturas européias apresentadas no universo das novas comunicações em rede, desenvolvemos E.U.R.O.P.E¹, uma obra aberta que possibilita a manipulação e a fusão de símbolos imagéticos sócio-culturais disponibilizados na Internet.

Diferentemente dos VJs que atuam na manipulação de imagens em festas, EUROPE, propõe a discussão sobre a atuação deste dispositivo no espaço destinado para arte, como as galerias e museus, sem a necessidade da presença de um realizador, ou seja, de um único profissional que direciona a manipulação de imagens ao vivo. Desta forma, a obra, permite a interação do público na formulação das imagens, no processo conceitual, fazendo com que cada indivíduo contribua com a sua própria experiência em resultados alternados e em contínuo processo de forma colaborativa.

Fronteira e Arte

“As 'pessoas fronteiriças', diz Maalouf, podem sentir-se minoritárias e muitas vezes marginalizadas. Mas, num mundo globalizado, todos somos minoritários, (...) Trata-se, enfim, de pensar os paradoxos de ser ao mesmo tempo árabe e cristão, 'argenmex' ou 'méxico-norte-americano', 'brasiguai' ou 'franco-alemão'.” (CANCLINI, 2003: 16)

Sobre a fronteira, baseamos na teoria do antropólogo Néstor García Canclini que busca entender o processo cultural de nosso tempo, repensando os modos de fazer arte, cultura e comunicação, através de perguntas que transitam da interculturalidade, mercado, fronteiras à globalização.

Na tentativa de compreender alguns aspectos da globalização, Canclini a define como uma atuação por meio de estruturas institucionais, organismos de toda escala e mercados de bens materiais e simbólicos mais difíceis de identificar e controlar que no tempo em que as economias, as comunicações e as artes operavam dentro do horizonte nacional.

Ao relacionar estes aspectos no contexto da arte vê-se, na amostra de arte multinacional inSITE (1994), o artista Yukinori Yanagi, que ao apresentar a obra *América* representou *alguns* aspectos da globalização. “Trinta e seis bandeiras de diferentes países, feitas com caixinhas de plástico cheias de areia colorida. As bandeiras estão interligadas por tubos dentro dos quais transitam formigas que as vão corroendo e confundindo.” (Ibid.: 48)

Neste sentido, percebe-se que Yanagi apresentou a “sua experiência até a dissolução das marcas identitárias”, obra que veio a ser interdita durante a Bienal de Veneza pela Sociedade Protetora dos Animais devido a “exploração das formigas”. Canclini aponta que a interdição da obra se deve ao fato dos espectadores não aceitarem ver desestabilizadas as diferenças entre as nações.

O código computacional como linguagem artística

O uso do código computacional como linguagem artística propõe a distribuição livre dos programas (*Free Libre*) e/ou do código aberto (*Open Source*) que propõe a divulgação pública do código do sistema.

Nos espaços de livre acesso, abertos à escrita, o código é um material a ser trabalhado, e sua constituição demanda a enação de todos no processo, sendo que a estrutura do ambiente se regenera pela “força produtiva” de cada membro da comunidade que acrescenta sua voz. (DOMINGUES, 2007)

Desta forma, o artista aplica seu conhecimento artístico, disponibilizando sua produção para ser compartilhada e alterada pela coletividade. “A licença deve permitir modificações e trabalhos derivados, e deve permitir que eles sejam distribuídos sobre os mesmos termos da licença original.” (COAR, 2006) Sob a questão de autoria nos programas de manipulação de imagens ao vivo pelos Vjs:

Já a idéia de autoria permanece no incógnito terreno do relativismo. De um lado, há grupos que produzem bancos de imagens para serem usados por outros VJs. Em um mundo que permite a reprodução infinita, faz sentido que as imagens não tenham dono. Do outro, neste terreno devassado, é a afirmação pontual de estéticas pessoais que geram algum diferencial (BAMBOZZI, 2003:70).

Para tanto, E.U.R.O.P.E. é um *software livre*, para VJ, desenvolvido como colaboração ao Mute, *software* que permite misturar até três canais de vídeo (SWF- formato de arquivo gerado pelo *Adobe Flash*) e imagens (JPEGs- *Join Photographic Experts Group*) aplicando-se a 09 filtros dinâmicos de uma só vez.

Dentre os arquivos adicionados, temos um banco de imagens relacionado à cultura europeia, imagens de objetos e da cidade de Brasília fotografadas com celular. O programa, se conectado à Internet, ainda permite que imagens de satélite e outras imagens sejam manipuladas a partir do filtro fontes externas (*external sources*) pela utilização da pesquisa *on-line* de palavras. Os filtros permitem a sobreposição de imagens e vídeos, com a manipulação das cores, propiciando efeitos visuais de espelhamento, movimento e/ou reprodução aleatória.

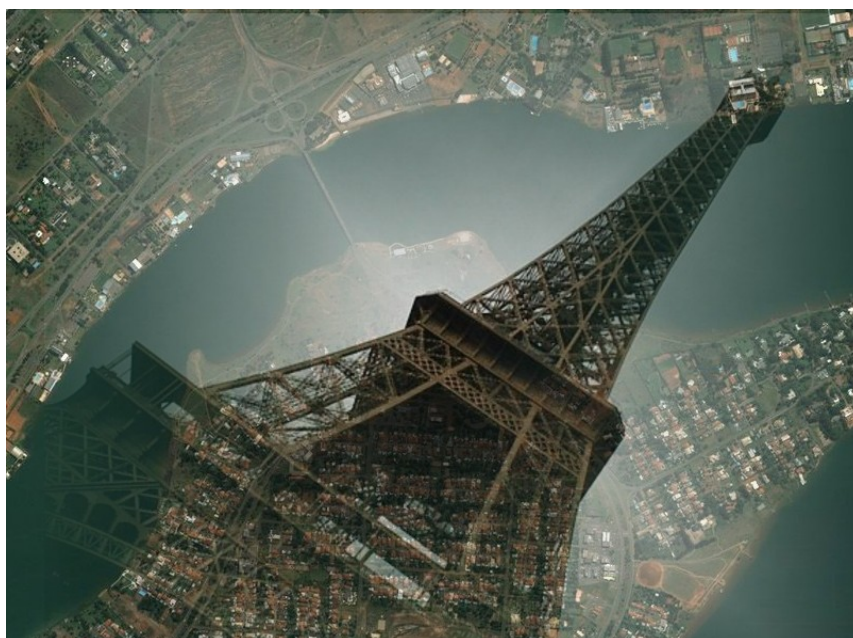


Imagem 1: Exemplo de imagem realizada pelo programa. Nota-se a fusão entre a imagem da Torre Eiffel em Paris e de parte de uma imagem de satélite da cidade de Brasília/DF.

Neste trabalho, a poética se instaura na criatividade das manipulações das imagens de maneira individual utilizando como mediador o computador e o programa de forma a dar continuidade à obra por outro indivíduo, que criará uma nova situação pela interferência, podendo fugir das formas previstas desencadeadas pelo acesso livre.

Semelhantemente ao cinema, o espectador, que chamaremos de interator, atua como um montador, devido o processo de montagem das imagens ao vivo. Neste sentido, o cinema é tido como referencial do fazer expressivo, e em alguns casos, é a própria matéria de remixagem.

“Estamos diante de uma imagem inicialmente criada para o cinema, mas sobreposta, superposta, com velocidades alternadas. Estas imagens manipuladas ao vivo instauram tempos, instauram elipses de movimentos” (MORAN, 2007:227). Este “cinema como fluxo” é instaurada pela decomposição das imagens e neste sentido, o enredo desaparece.

No FILE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (2006), realizado em São Paulo, tivemos como categoria, a hipercinematividade com exemplos de vídeos interativos. *10 Minutes in Nazareth*, propõe aos interatores a participação ativamente da criação no espaço da obra, desta forma, o

trabalho configura-se como uma instalação criada a partir da narrativa fílmica não-linear. “A interface do usuário controla uma camada virtual que provoca o surgimento e o desaparecimento de personagens”. (BOURGEOIS, 2006:46)

A hipermídia por ser uma forma combinatória e multimídia de interativa (textos, sons e imagens) liga em si, elos de probabilidade e movimento, podendo ser configurados pelos receptores de inúmeras maneiras, o que permite a composição de obras artísticas em quantidades infinitas. (MACHADO, 1997)

A experiência do interator em hipermídia, possibilita a abertura do pensamento sobre os dados culturais de cada imagem, que de forma não-linear, num continuum processo, propicia alternativas diferenciadas das informações disponíveis no programa.

Em EUROPE, utilizamos algumas imagens fotográficas que sugerem o movimento devido a sucessão destas e/ou a sobreposição de filtros de imagens videográficas. Desta forma, a imagem deixa de ser fixa para atuar de forma rítmica no desenvolvimento da obra.

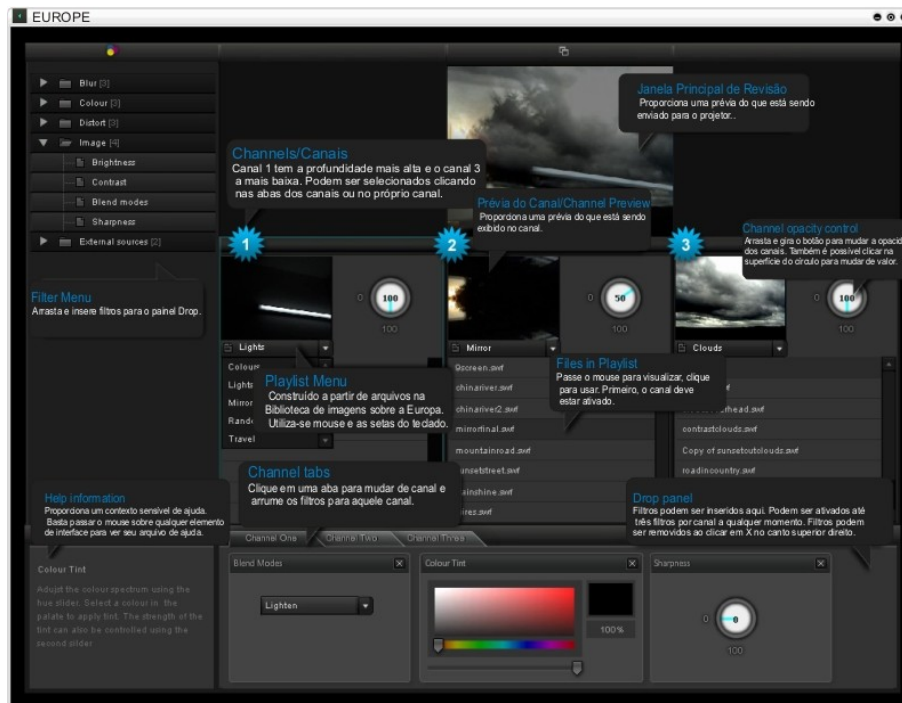


Imagem 2: Interface gráfica de interação de E.U.R.O.P.E

De lá pra cá e daqui para lá:

Impressões europeias sobre a arte latino-americana e nossa visão da Europa

O descontentamento de Ana Maria Tavares em relação aos parâmetros já estabelecidos pela arte europeia bem como a insistência dos críticos estrangeiros em compreender a arte brasileira, embasa-se segundo a autora, nos estereótipos culturais destes sobre a nossa produção, considerando a própria cultura latino-americana como “excêntrica”, “periférica” e “colonizada”. “Entendíamos que não se podia falar da produção de artistas brasileiros se não levássemos em consideração as características híbridas de nossa cultura, de nosso local.” (TAVARES, 2003: 34)

Canclini considera que nossa formação sempre foi híbrida desde sua formação. A relação da compreensão de nosso local geram a diferenças, limitando fronteiras de discriminação, pois fogem da dimensão universal das coisas, da imposição clássica da visão europeia como “verdadeira”. Neste momento, retomamos aos estudos fenomenológicos sobre a percepção do mundo no qual, “para chegar a um espaço isótropo, é preciso que o sujeito abandone seu lugar, seu ponto de vista sobre o mundo, e se pense numa espécie de ubiqüidade” (MERLEAU-PONTY, 1999: 334). Este distanciamento provoca a reflexão ou a objetivação da sensação que, enquanto existência, possibilita a percepção do mundo.

Sob esta perspectiva e com o objetivo de proporcionar ao expectador uma interface interativa que venha a contribuir, de forma artística, à reflexão sobre as culturas europeias apresentadas no universo das novas comunicações em rede, desenvolvemos E.U.R.O.P.E, uma obra aberta

É através da disponibilização gratuita destes códigos e conseqüentemente a contribuição a estes sistemas pelos grupos de pesquisas, que o uso destas tecnologias tornam possíveis novas experiências perceptivas, estabelecendo relações entre o espaço físico e o virtual. Não se trata de uma representação do real, mas, de uma apresentação artística de nossa condição complexa contemporânea enquanto ampliados pelas tecnologias.

Notas:

¹ Trabalho premiado com menção honrosa pelo Prêmio Visões da Europa, em exposição de 05 a 31 de maio de 2008, no Museu Nacional da República, Brasília/DF.

Referências bibliográficas

BAMBOZZI, Lucas. Outros Cinemas. In: MACIEL, Kátia; PARENTE, André (Org.) **Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia**. Rio de Janeiro: Contra Capa, Col. N-Imagem, 2003, v. 1, p. 61-75.

BOURGEOIS, Blaise. 10 Minutes in Nazareth. In: **FILE: festival internacional de linguagem eletrônica**. São Paulo: FILE, 2006. p. 47-48, ago./nov. 2006.

CANCLINI, Néstor García. **A Globalização Imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2003. 223 p.

COAR, Ken. **The Open Source Definition**. Open Source Initiative, 2006. Disponível em: < <http://www.opensource.org/docs/definition.php>> Acesso em: 12/04/2008.

DOMINGUES, Diana. **Softwares Sociais: o autor como produtor de ciberativismo cultural**. In: Anais da XVI COMPÓS, Curitiba, 2007. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_169.pdf>. Acesso em 05/11/2007.

MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana (org) **A Arte do Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997. p. 144-154.

MERLEAU-PONTY. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 662 p.

MORAN, Patrícia. VJ: um tempo da imagem em que o movimento é tempo. In: VENTURELLI, Suzete (org). **#6. ART: Arte e Tecnologia: interseções entre arte e pesquisas tecno-científicas**. Brasília: UnB, 2007. p. 227-230.

TAVARES, Ana Maria. **Ana Maria Tavares: depoimento**. Belo Horizonte: C/Arte, 2003. 96 p.

Currículo Resumido

Camila Hamdan. Mestranda em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília - UnB, sob orientação da Prof. Dra. Suzete Venturelli. Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul- UFMS (2003). Estagiou em 2006 no Laboratório de Novas Tecnologias nas Artes Visuais - NTAV, grupo Artecno, na Universidade de Caxias do Sul - UCS, coordenado pela Prof. Dra. Diana Domingues. Desenvolve pesquisas na área de Arte, Tecnologia e Educação com o uso de tecnologias de Realidade Virtual (RV), Realidade Mista (RM), Realidade Aumentada (RA), Fotografia Digital, Vídeo e Gamearte. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2716665336587779>

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.