

O corpo do observador nas artes visuais

Milton Sogabe (IA-UNESP)

RESUMO: A condição do corpo do observador na obra de arte ganhou uma grande importância no contexto da tecnologia digital com as obras interativas, pois o observador tornou-se elemento constitutivo da obra, numa visão de um todo sistêmico. Nesse sentido o observador se torna objeto de estudo em seus vários aspectos e neste texto pensaremos a questão do corpo desse observador, justificando esse interesse, principalmente pela solicitação de atuação corporal do público para que as obras se atualizem. Em relação ao observador, abordaremos dois momentos que são o do observador-autor (o artista), e o do observador-receptor (o público).

Palavras-chave: observador, corpo, obra, interatividade.

ABSTRACT: The condition of the body of the observer in relation to the artwork has received much attention in the context of digital technologies in interactive works, since the observer has become an integral part of the work itself as a systemic whole. In this sense, the observer herself/himself becomes an object of study and interest in various ways. This paper addresses the question of the body of the observer, addressing principally corporeal (inter)action of the observer-public for whom the work is rendered. Therefore, we can analyze the observer in two roles: that of the observer-author (the artist) and that of the observer-receptor (the public).

Keywords: observer, body, artwork, interactivity.

Navegar na história da arte é sempre um ir e vir observando os fatos com diferentes lentes produzidas em cada época. Na ciência, desde a teoria da relatividade temos conhecimento de que a leitura de um fenômeno está relacionada com o ponto de vista do observador, definido no tempo e no espaço.

Aqui tomamos como ponto de vista “o corpo do observador nas artes visuais”, justificado por uma época que solicita uma atuação corporal do observador dentro da obra de arte para que esta se atualize ou materialize. Esse novo tipo de observador ganha a denominação de “interator”, e é considerado elemento da obra, criando-se até a polêmica de considerá-lo um co-autor.

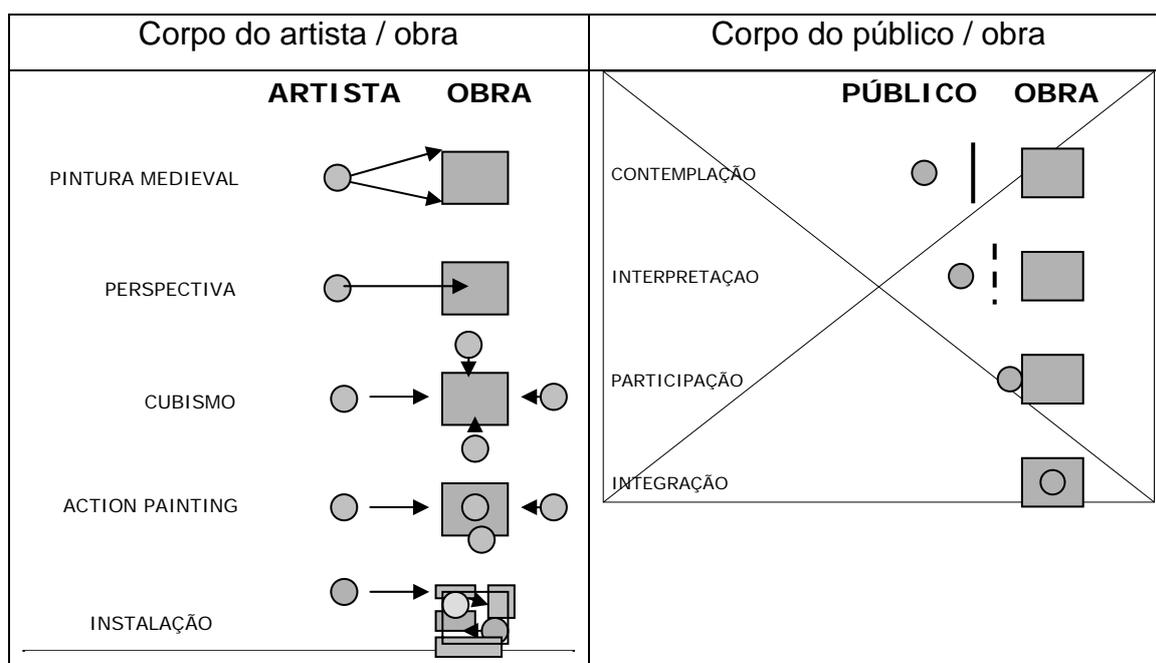
A interação entre obra e público sempre aconteceu em diferentes graus de abertura como nos apresenta Plaza (2003) em seu texto “Arte e interatividade: autor-obra-recepção”, seja através do conceito de obra aberta, obra participativa ou interativa.

Embora não haja uma separação entre mente e corpo, pois os pensamentos, as sensações e o corpo todo sempre estão presentes no contato com qualquer tipo de obra de arte, nosso objetivo é perceber os diferentes níveis de

envolvimento corporal com as obras, para pensarmos nos elementos de continuidade e de ruptura presentes nos trabalhos contemporâneos, munindo-nos de informações que nos auxiliem na nossa ação como artistas e/ou pensadores da arte.

Quando falamos de observadores nas artes visuais, podemos encontrar dois momentos, num primeiro momento temos um observador-autor, o artista, que desempenha primeiro o papel de observador-receptor dos fatos que o cercam e o alimentam para a construção de uma visão de mundo e geração de *insights*, para depois ser observador-autor dentro do processo de produção da obra, num constante diálogo com a materialização de seu insight (Laurentiz, 1991). Em outro momento temos o observador-receptor, que diz respeito ao próprio público que vai entrar em contato com a obra, cuja leitura e vivência estão relacionadas com a percepção e visão de mundo de cada observador. A obra torna-se a interface para esse diálogo de visões de mundo diferenciados, alimentados pela ciência, tecnologia, diversas áreas do conhecimento e fatos do cotidiano.

Abaixo apresentamos uma síntese imagética, que nos ajudará a acompanhar o desenvolvimento do pensamento sobre o corpo do observador nas artes visuais.



Milton Sogabe 2007

Observador-autor

Embora tenhamos optado pela separação do observador-autor do observador-receptor para nossa análise, essas duas categorias coexistem no processo criativo da obra, pois o artista se torna autor e receptor ao mesmo tempo. O artista se aproxima e se afasta, constrói e observa buscando várias percepções e decisões no processo de construção da obra, ou mesmo na concepção do projeto. As decisões tomadas estarão presentes na estrutura da obra, que detonará na percepção e conseqüentemente nos pensamentos do público, as provocações para transformar os comportamentos e as visões de mundo.

As pinturas criadas na época medieval mostram um espaço sem definição da localização do observador frente a essa paisagem. Os códigos de organização espacial são as diagonais, as sobreposições e a perspectiva cavaleira, que proporcionam uma localização ambígua do observador.

Com a perspectiva renascentista, o autor se situa num ponto de vista monocular fixo, deixando transparecer essa posição ao leitor, através da altura da linha do horizonte e do ponto de convergência das linhas paralelas. Todo o espaço se organiza a partir desse ponto fixo na imagem que representa a localização física do observador-autor. É interessante lembrarmos que outro deslocamento espacial surge na mesma época, com Copérnico observando o céu com uma luneta, e afirmando que a Terra gira em torno do Sol, deslocando o homem do centro do universo. Os instrumentos ópticos (telescópio e microscópio) nessa época produzem uma sensação corporal nova, pois apesar do corpo se manter imóvel, o deslocamento acontece pela informação imagética que a mente recebe. A relação da escala da paisagem visualizada com a distância corporal do local dessa paisagem não é compatível com nossa percepção natural. Podemos mencionar que este fato, aponta para um grau de telepresença, pois o corpo está presente virtualmente no espaço daquela paisagem distante.

Na pintura cubista, temos uma nova visão da relação espaço-temporal, pois além do artista se movimentar em torno do observado, ele organiza todas as observações obtidas nesse movimento num mesmo espaço, como se estivesse onipresente em vários pontos de observação ao mesmo tempo.

A conexão do Cubismo com a Teoria da Relatividade logo surge, não só por serem contemporâneas, mas por ambas apresentarem uma nova concepção

espaço-temporal que diz respeito à relação da localização do observador com o fato observado. Por outro lado, Einstein se opunha a essa analogia, pois argumentava que os artistas estavam fazendo exatamente o contrário do que ele buscava, que era a fixação de um ponto de observação como parte do sistema observado e não de vários pontos ao mesmo tempo como os artistas propunham. Apesar disso, ambas as áreas captaram uma nova percepção espaço-temporal e cada uma definiu esse insight a sua maneira.

No Expressionismo Abstrato o corpo do artista não só se movimenta em torno do objeto observado, mas em torno da própria obra e penetra-a fisicamente, como podemos verificar com a obra de Pollock, O movimento não está mais na mão ou no braço, mas em todo o corpo.

Seja no Abstracionismo como na sua negação, o corpo é lançado para dentro da obra, como as Antropometrias de Ives Klein, onde corpos tornam-se “pincéis vivos” na produção da obra, índices de corpos reais.

Com a Performance e a *Body Art* todos os outros elementos da obra somem e resta o próprio corpo como elemento principal da obra.

Essa relação de maior intimidade corporal do artista com a obra, até confundir-la com o seu próprio corpo, vai ter reflexo na produção de novos públicos que também se relacionarão com a obra de arte de uma forma mais descontraída e lúdica.

Observador-receptor

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.

Nas obras mais tradicionais, até antes do modernismo, a postura do observador em geral é sempre de um corpo fixo, quase imóvel, cujos movimentos restringem-se basicamente ao olhar, que percorre a imagem, de acordo com os centros de atenção e composição dos elementos visuais existentes. Como já mencionamos, os grandes formatos de obras afastam seu observador e permitem uma relação mais pública e os pequenos aproximam-no

para uma relação mais individual. Por outro lado, a distância da obra também está relacionada à condição de sagrado e do conceito de arte predominante nesse período, onde o observador admirava e contemplava a obra, com a proibição de tocá-la.

A utilização de grandes formatos de pinturas nos Panoramas, dentro de uma situação espacial onde o objetivo era envolver o observador, deslocamento este para dentro das imagens, já apresenta as características existentes nos ambientes imersivos atuais. (Parente, 1999)

Com a Arte Moderna as obras vão apresentar um grau de abertura maior no relacionamento com o público, e o conceito de obra aberta vai permitir ao observador a interpretação e a participação específica, tornando a barreira entre obra e público mais porosa. A postura do observador torna-se mais descontraída, permite uma aproximação e uma intimidade maior para falar o que pensa sobre a obra.

Com o *Happening* o observador participa não só com suas interpretações, mas também com a atuação de seu próprio corpo, fazendo parte da obra, como um convidado e um participante, que perde a sua característica de público como elemento passivo. Esse fato não acontece apenas nas artes plásticas, mas também na música e no teatro. Atualmente a Arte Participativa é resgatada, por conter a semente das obras interativas atuais auxiliadas por tecnologia digital, e nesse contexto obras como as de Ligia Clark e Hélio Oiticica se tornam objeto de estudo.

Nesse percurso, percebemos que à medida que o corpo do público vai se materializando na obra, esta por sua vez vai se desmaterializando como objeto físico e tornando-se mais um processo.

A arte Cinética que produz movimentos reais no corpo da obra, também alimenta a participação corporal do observador solicitando o seu movimento, para que a obra se revele. Esta é outra característica que as obras interativas atuais possuem, onde o corpo destas possui um movimento de transformação ou atualização constante a cada interação com o público. Nas obras cinéticas de movimento ilusório, a mudança do ponto de vista do observador produz efeitos visuais e constrói a poética da obra.

Com a modalidade Instalação, a obra passa a ser o ambiente todo, e o corpo do observador é integrado de vez na obra, a qual vai adquirindo uma

capacidade cada vez maior de adaptação às atitudes do observador e vice-versa, dentro de um sistema. (Sogabe, 2005)

A tecnologia digital vai transformar os ambientes das instalações “tradicionais” onde o espaço era ocupado com objetos reais, predominantemente em ambientes onde o espaço projeta-se para dentro de imagens inteligentes, que se atualizam de acordo com cada participante, que ganha a denominação de interator ou interagente. A partir disso, várias possibilidades passam a ser exploradas com esse potencial que a programação computacional traz, aliada a toda tecnologia e conhecimento científico contemporâneo.

O corpo da obra já não existe independente do corpo do observador, tal como na física quântica onde o observador é que parece determinar o observado. Público e obra fazem parte de um mesmo sistema que é movimentado pelo diálogo dos elementos participantes, seja do interator ao programa do computador. (Fogliano, 2006)

O corpo do interator é explorado e requisitado como um todo num contexto lúdico, e incorpora sua voz, seu gesto, sua dança e as mais variadas sensações físicas acontecem, ultrapassando o visual e sonoro, comparando-se muitas vezes às sensações num parque de diversões, fato que não anula as reflexões complexas que podem surgir na vivência dessas instalações, pois o contexto da arte é diferente do contexto do parque de diversões. O conhecimento é uma apreensão que acontece com o corpo todo e fica gravado em cada célula do nosso corpo.

O corpo do artista passou por transformações e adquiriu funções diferenciadas, num processo onde o corpo da obra e do público também acompanharam essas mutações.

Consideramos que a arte que trabalha com o diálogo intencional com a ciência e a tecnologia de nossa época, apresenta muitos elementos já existentes nas obras do passado, porém o grau de transformações desses diversos elementos num mesmo conjunto, afetados pela tecnologia, acaba por criar num novo contexto, novos pensamentos que geram novas atitudes e novos conceitos de artista, obra, público e arte, mas sempre conectados no passado e antenados no futuro, onde continuidade e ruptura coexistem sem contradição.

REFERÊNCIAS

FOGLIANO, Fernando e Milton Sogabe – O observador na arte e na ciência. Salvador, Anais ANPAP, 2006.

LAURENTIZ, Paulo – A holarquia do pensamento artístico. Campinas, Sp, Editora da UNICAMP, 1991.

PARENTE, André – A Arte do Observador. Revista FAMECOS • Porto Alegre • nº 11 • dezembro 1999 p. 124 - 129.
(<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/11/parente.pdf> acesso em 01/06/2007)

PLAZA, Júlio -Arte e interatividade: autor-obra-recepção.

ARS, revista do Departamento de Artes Plásticas, ECA-USP, ano 1, n.2, 2003, p. 9 - 29. (<http://www.cap.eca.usp.br/ars2.htm> - acesso em 28/05/2007)

SOGABE, Milton – Instalações Interativas. In Cultura Visual e desafios da pesquisa em artes. Org. Alice Fátima Martins, Luis Edegar Costa, Rosna Horio Monteiro, Goiânia, ANPAP, 2005, vol.2, p.169 - 178.

Milton Sogabe - Formado em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo, é mestre e doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Professor desde 1976. Trabalhou com desenho, pintura e gravura desde o início dos anos 70 e a partir de meados dos anos 80 começa a utilizar os novos meios eletroeletrônicos. Desde 1995 trabalha com instalações interativas no grupo SCIArts.