

READY MADE COMPUTACIONAIS

Douglas de Paula - UFU

Resumo

Este artigo fala da experimentação artística constituída do projeto “Interfaces Predatórias”, que prevê a concepção de diversas interfaces gráficas interativas pensadas para consumir recursos computacionais. O texto aborda essas interfaces ao mesmo tempo como *ready made* computacionais e como experimentos de comunicação, mostrando em que sentido o caráter de entretenimento dessas interfaces pode ser subvertido para construir arte segundo a noção duchampiana.

Palavras-chave: Ready made. Interatividade. Comunicação.

Abstract

This paper is about the artistic experimentation of the Plundering Interfaces Project, a project that intends to make many graphical interactive interfaces thought as computational resources consumers. The text broaches these interfaces at the same time as computational ready made and communication experiments, showing in which way the entertainment characteristics of these interfaces can be subverted to make art following the duchampian idea.

Key-words: Ready made. Interactivity. Communication.

Atuar durante muito tempo como programador e designer de interfaces gráficas interativas deu-me a visão de como os objetos digitais comerciais podem ser considerados parte significativa do “objetuário” de design de nossa época, sejam eles de controle, como formulários e relatórios, tão necessários e gerados nos ambientes corporativos, sejam de entretenimento, como os jogos eletrônicos que, em sua grande maioria, impregnam-se de narrativas velozes e são permeados por representações de violência.

Giulio Carlo Argan (1992, p. 341-358) explica a dissidência artística que participaria da instituição do Design e da recolocação da noção de arte. De um lado, os partidários da Bauhaus viam a qualidade estética de um objeto na forma de sua função, ou seja, pare eles, forma estética e utilidade prática estariam intrinsecamente ligadas. De outro lado, o dadaísmo propunha tirar a qualidade estética do âmbito da materialidade objeto para recolocá-la numa operação mental

do sujeito, entendendo que, para isso, seria necessário despir esse objeto de toda e qualquer função ou finalidade prática. Dessa forma, uma corrente artística funcionalista evoluiu no sentido de instituir o Design como disciplina, enquanto a Arte seguiu com a visão duchampiana. Desde então, a visão predominante de design determinou que o seu fazer estava inextricavelmente ligado aos meios produtivos, que deveriam ser estudos e entendidos para fins projetuais. É a preocupação que Nikolaus Pevsner (apud SANTOS, 2006, p. 6) assinala para pioneiros como William Morris e Frank Lloyd Wright. Ou seja, o objeto de design não deveria ser apenas útil, mas, também, facilmente produtivo.

Os programas e interfaces de hoje, como produtos a serem utilizados de forma pragmática, não ganharam perspectiva diferente e toda uma sistematização surgiu na direção da concepção do bom programa. Nesse sentido, André Santee (2005), por exemplo, fala de diversas técnicas para a construção de *games*: os recursos computacionais ou módulos visuais utilizados em jogos eletrônicos costumam ser reaproveitados.

Na produção de um trabalho artístico de 2002, intitulado *Hipermórficos*, pude experimentar uma dessas técnicas de reaproveitamento. A proposta era convidar o espectador a interagir com uma realidade virtual consistida num campo de representações de seres aéreos que deveria ser atravessado. Se o navegador colidisse com esses seres, eles transformavam-se. Contudo, uma das premissas era de que esse espectador se sentisse lançado num espaço infinito. Essa sensação não seria alcançada se esse espaço estivesse vazio, era preciso preenchê-lo de alguma maneira para que o fruidor não perdesse a noção de distância e mantivesse a impressão de que sempre havia pontos a serem alcançados. O que fazer? Gerar esses seres à medida que o espectador navegasse? A experiência com computação gráfica mostrou-me que quanto mais elementos são incluídos numa cena, sobretudo se animados, mais carregada e lenta ela pode ficar, mais exige do processamento gráfico da máquina, podendo até travá-la, conforme sua configuração. Como o objetivo em “*Hipermórficos*” era manter indefinidamente a fruição do espectador, era preciso encontrar uma forma de fazê-lo acreditar que estava inserido num espaço infinito sempre. A solução foi construir um programa de recolocação de objetos 3D. Esse programa recolocava os mesmos objetos em torno do espectador à medida

que ele se movia, simulando a aparição de elementos no horizonte à medida que se caminhava na direção dele. Assim, essa realidade virtual mantinha o mesmo desempenho durante toda a fruição do espectador, pois os objetos eram reaproveitados, apesar de ele acreditar que atravessava uma enorme distância e que os objetos a sua frente eram novos. Na coletiva artística “Cursor”, organizada pelo Núcleo de Estudos em Arte e Tecnologia - NEART - da Universidade Federal de Uberlândia - UFU, levada ao Sesc de Uberlândia, MG, em outubro de 2010, e à Pinacoteca da Universidade Federal da Paraíba - UFPA, em março deste ano, o programa construído foi cedido para compor o trabalho da artista e aluna Mara França, do Curso de Artes Visuais da UFU. Mas, no trabalho da aluna, o que se repetia e era processado não eram seres aéreos, mas módulos montanhosos feitos em *software* de modelagem no computador. Ao experimentar o trabalho da artista, a impressão é a de que se navega por um território montanhoso infinito.

Pensar nesses tipos de experimento artístico e nas práticas de design e concepção de interfaces com informações para usuários, pensar na defesa que Arlindo Machado (2007, p. 17) faz das diferenças que devem existir entre “produção industrial de estímulos agradáveis para mídias de massa e [...] a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica”, pensar na proposta duchampiana de transformar a arte em jogo no sentido schilleriano, de tirar-lhe o valor utilitário, como lembra Argan (1992, p. 353-358), levou-me a perguntar o que poderia caracterizar um objeto de arte no contexto de interfaces marcadas pela sistematização de procedimentos, a economia de recursos e o entretenimento. A resposta foi: o desperdício, a saturação, o esgotamento, mas irônicos, disfarçados de entretenimento talvez. Essa idéia fundamentou o projeto “Interfaces Predatórias”, que prevê a concepção de diversas interfaces gráficas interativas nas quais o espectador pode criar módulos visuais e sonoros indefinidamente e em tempo real.

As interfaces desse projeto, capazes de criar, acumular indefinidamente e sobrecarregar o processamento gráfico da máquina, parecem remeter à noção de *ready made* cunhada por Marcel Duchamp, mas remetida ao universo computacional, pois podem ser entendidas como objetos digitais pensados para serem despidos de utilidade prática, num contexto em que esse tipo de objeto jamais é concebido sem uma finalidade pragmática, uma vez que o *software* nasce como

ferramenta de controle, de agilização. Além disso, essas interfaces propõem uma espécie de corrupção na utilização de recursos computacionais, elas não os economizam. Pelo contrário, convidam a uma espécie de “sangramento” da máquina. Mais: a cada interface do projeto, o espectador é convidado a participar dessa saturação de modos diferentes: ele pode ver-se entretido desenhando ou brincando de criar ou reproduzir formas visuais dotadas de comportamento próprio e, em alguns casos, até mesmo de capacidade reprodutiva. Assim, uma questão importante do trabalho é: o espectador sabe o que está causando na máquina ou está meramente entretido com as possibilidades interativas? Essa é outra razão de o projeto prever a construção de várias interfaces, pois, em cada uma delas, tento traçar diferentes metáforas visuais da atividade que constitui a intervenção do espectador: ele está a entreter-se, mas, de modo inadvertido provavelmente, ativa um acúmulo de processos que está na contramão do design de outros “produtos-objetos-digitais” que utiliza em seu cotidiano.

Corromper ou reaplicar *softwares*. Estaria nesse ponto um aspecto subversivo? Objetos originados no bojo do “controlismo”, da necessidade de acelerar resultados e respostas em função de demandas do capital, encontram-se, em “Interfaces Predatórias”, remetidos a um universo lúdico onde o tempo pode deixar de ser fator de pressão e só pode ser medido pela quantidade de formas que o próprio espectador é convidado a gerar. Afinal, com a informática, temos nos deparado, cada vez mais, com procedimentos mais rápidos que nós mesmos. Se no início da informatização ainda esperávamos processos terminarem suas tarefas, hoje, possivelmente, é mais comum que eles nos esperem.

Reportar a convergência entre o conceito de *ready made* e o de *glitch art* parece ser outro aspecto do projeto. A utilização da palavra *ready made* por Iman Moradi (2004, p. 31) para definir produções da *glitch art* é bastante sintomática de sua proximidade com a noção dadaísta de arte. O autor coloca que o termo *glitch* foi usado pela primeira vez nos relatórios de John Glenn para o Programa Espacial Americano em 1962, para definir problemas de voltagem na corrente elétrica (2004, p. 9). Assim, a palavra ficou associada a um problema ou resultado de um erro ou mau funcionamento e ganhou uso comum em terminologias pertinentes a computadores e redes. Moradi (2004, p. 8-12) deixa entender que a *glitch art* inspirou-se, muitas

vezes, nos erros que podem ocorrer em processos de transmissão ou tradução de dados e que podem ser percebidos num arquivo de imagem ou som. Fala dos traços imagéticos típicos da *glitch art* e de como, na maior parte das vezes, eles denunciam a forma como os dados correspondentes à imagem são tratados: a horizontalidade de muitas imagens, por exemplo, deflagra o modo como a imagem digital é lida pela máquina (2004, p. 28-33). O autor cita vários *glitch* artistas e seus trabalhos (2004, p. 57-66) e, examinando-os, foi possível perceber que grande parte desses artistas são também designers comerciais e concentram seu trabalho na finalização de imagens estáticas ou animações. Tentando um contraste com isso, busquei um tipo de *glitch* arte mais processual, que não visava a registrar um mau funcionamento, mas sim convidar o espectador a criá-lo em tempo real.

“Interfaces Predatórias” é um trabalho em processo que já conta com quatro interfaces gráficas interativas desenvolvidas na ferramenta editora de animação e interação “*Adobe Flash*”, com vasta aplicação da linguagem de programação “*Action Script*”. Essas interfaces contam com versões *online* e *offline*. Vêm ganhando inserções em diversos eventos expositivos e, com isso, podendo ser testadas. “Consumação_1” é a primeira delas. Nessa interface, o espectador pode mover o *mouse* e ter a impressão de que corta, sangra a tela, mas as gotas que saem podem confundí-lo: é possível que ele fique entre interpretá-las como esgotamento, morte, ou como nutrição e vida. Quanto mais interage e gera formas, esse espectador pode perceber que a animação e o som vão degradando-se. Pode ainda sentir-se intimidado pelo acúmulo de formas e, sobretudo, de sons. “Consumação_1” teve sua primeira exibição na coletiva artística “Experiências em Campo Cerrado”, curada pelo Prof. Marco Antônio Pasqualini de Andrade como parte de sua investigação sobre a pesquisa artística em Uberlândia, MG, e região. “Campo Cerrado” foi realizada em junho de 2010, no espaço “Eugénie Villien” da Faculdade Santa Marcelina - FASM, Perdizes, São Paulo.

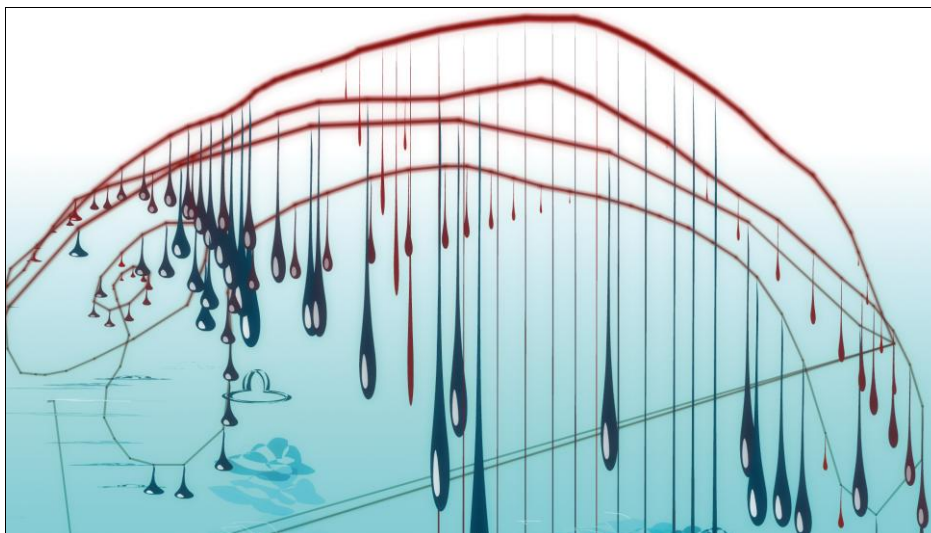


Figura 1: *Still* da interface gráfica interativa “Consumação_1”.

“Consumação_2” foi concebida na seqüência e exibida em outubro de 2010, na coletiva artística “Nós”, no Museu Universitário de Arte - MUnA - da UFU. Essa interface tenta uma comunicação um tanto diferente com o espectador em relação à anteriormente mencionada. Embora também gere módulos visuais indefinidamente, esses módulos, após surgirem, desaparecem e são dispensados, só conseguem atrasar a animação quando o espectador interfere. E é justamente quando ele interfere que a interface pode confundí-lo, respondendo de forma inesperada. Inicialmente, o fruidor depara-se com uma seqüência de formas que sobe encadeada. Assim que ele move o *mouse*, esse fluxo é interrompido, ele pode assustar-se, ter a sensação de que “estragou” alguma coisa. Essa idéia é bastante comprometida com o conceito de *glitch*. Mas se, apesar da interrupção, o espectador mantém a interação, percebe que, depois disso, é ele que comanda para onde essas formas vão. Por vezes, a interface deixa de responder a seus estímulos, contudo, pode voltar a dar respostas inesperadamente. Os engasgos na animação e som podem ocorrer quando a interface satura-se pela ação do espectador, mas, em “Consumação_2”, essa saturação é detectada pelo programa pertinente e, à maneira de um organismo vivo, como se quisesse poupar-se, interrompe a geração de formas para retomá-la posteriormente à revelia de quem interage. Nesse caso, a saturação fica sempre numa iminência, não se desenvolve inescrupulosamente como em “Consumação_1”.

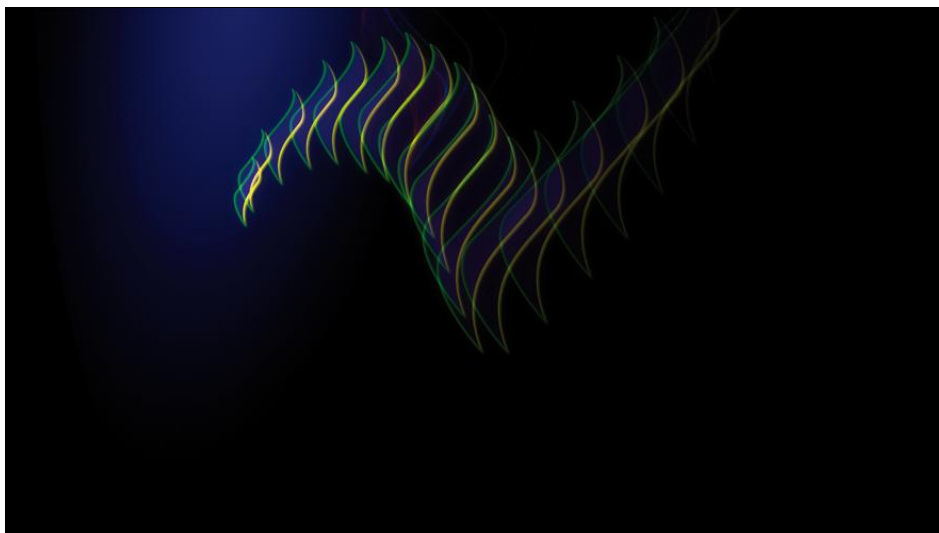


Figura 2: *Still* da interface gráfica interativa “Consumação_2”.

“Consumação_3” veio em seguida. Participou da coletiva artística “EmMeio#2”, realizada no Museu Nacional da República, Brasília, DF, em novembro de 2010. Possui uma lógica de funcionamento parecida com “Consumação_1”, ou seja, quanto mais se interage com ela, mais formas são geradas e mais processamento é dado à máquina, comprometendo gradativamente a qualidade dos movimentos. Nessa interface, os módulos visuais gerados talvez possam ser vistos como espécies vegetais pelo espectador. Trazem algumas novidades em relação à primeira interface do projeto: esses seres artificiais são capazes de reproduzir-se autonomamente, ou seja, assim que surgem na tela, já trazem uma espécie de germe que crescerá após certo de tempo de ação do espectador. Contudo, aqueles que o próprio espectador cria explicitamente, batendo o cursor¹ nos limites da tela, são estéreis. A aparência desses seres tem um quê de aleatoriedade que tenta simular aspectos genéticos, aparências mais prováveis e menos prováveis de emergir. Esse é um aspecto que pode remeter aos jogos de sorte, pois, uma das possíveis aparências desses seres foi programada para ser uma raridade e o espectador pode sentir-se privilegiado ao obtê-la enquanto interage.



Figura 3: *Still* da interface gráfica interativa “Consumação_3”.

Em “Consumação_1” e “Consumação_2”, o espectador gera formas, mas, possivelmente, não as vê como signos de seres viventes. Nessas interfaces, a única evocação a uma vida representada pode ser seu próprio comportamento, sua capacidade de responder ao fruidor. Já “Consumação_3”, como foi dito, traz representações capazes de apresentarem-se como seres viventes, que até se reproduzem de modo autônomo. As experiências expositivas com essas interfaces têm me conduzido a levantar a hipótese de que aquelas que simulam uma espécie de vida capturam por mais tempo o interesse do espectador, o que é um dos objetivos do projeto artístico tratado neste texto. Isso fez com que a próxima interface concebida, “Consumação_4”, perpetuasse essa idéia, mas maneira um tanto diferente. Nessa interface, o espectador pode cruzar formas, fazê-las encontrarem-se umas com as outras. A cada encontro, uma reação diferente é disparada e algumas delas podem passar a noção de *glitch* pela possibilidade de assustar o espectador: sons estrondosos podem ser acionados, *flashes* podem ser ligados e associados a mecanismos de choque, defesa ou reprodução; desses encontros, podem sair formas móveis capazes de sugerir uma espécie de vida animal artificial, em contraste com as estruturas visuais das quais saíram, mais sugestivas de uma espécie de vida vegetal fixa. Assim, essa interface parece referenciar ciclos vitais com duas formas, em que uma dá origem à outra. O projeto “Interfaces Predatórias” foi selecionado para exibição na edição deste ano do “Festival Internacional de Linguagem Eletrônica”, em agosto, no Centro Cultural do Sesi, São Paulo, em que “Consumação_4” terá sua primeira exibição.



Figura 4: *Still* da interface gráfica interativa “Consumação_4”.

Mas não seria contraditório confessar arranjar formas de entretenimento para o espectador num trabalho de arte? Já não haveria jogos eletrônicos capazes de desempenhar com muito mais competência essa função de entreter? Nesse sentido, vale mencionar dois aspectos: primeiro, a convergência entre comunicações e artes e, segundo, em que sentido o entretenimento está inserido em meu trabalho artístico.

Lúcia Santaella (2005) acredita que a separação entre comunicação e arte é anacrônica e pauta-se em noções ou ultrapassadas ou estereotipadas desses campos. Propõe abordar essas áreas em toda a sua complexidade. Crê que a indissociação entre comunicações e artes é uma idéia que vem crescendo nos últimos séculos e atingiu seu ponto culminante na contemporaneidade. Contudo, confessa não pretender desprezar os contornos entre esses campos, mas considerá-los em territórios comuns. A autora explica que a arte tem conseguido inserir-se na ambiência das mídias, fazendo interfaces com o desenho industrial, a publicidade, o cinema, a televisão, a moda, as subculturas jovens, o vídeo, a computação gráfica etc. Lembra que a arte conseguiu apropriar-se de tal forma da fotografia que Philippe Dubois sugere que não foi a fotografia que se tornou arte, mas que a arte tornou-se fotográfica. A autora crê que o entrecruzamento entre comunicações e artes aconteceu a partir da revolução industrial, teve prosseguimento já no contexto da mídia de massa nas décadas de 1960 e 70, com vários movimentos artísticos, sobretudo a *pop art*, e que, já a partir da década 1970,

iniciamos a vivência do que ela chama de cultura das mídias, que, para autora, possui uma lógica distintiva da comunicação de massas, pois enquanto esta estaria voltada para o consumo, a cultura das mídias diria respeito a um alargamento dos meios de produção, distribuição e consumo na direção do indivíduo comum, que passa a ter como se apropriar desses meios, o que permitiu, por exemplo, que a fotografia tivesse continuidade como arte segundo a autora.

Nesse sentido, vale lembrar a crítica que Argan (1992, p.392-394) dirige aos modernistas funcionalistas, que tentaram embasar seu discurso na praticidade construtiva, mas traíram-se ao deixá-lo repleto de preocupações formalistas ligadas ao universo da comunicação de impressões. Das disciplinas ligadas ao design, o Design Gráfico parece ter sido a que primeiro e mais facilmente viu-se como comunicação, pois se, como lembra Quentin Newark (2007, p.14-28), o design não apenas se tornou eficiente em passar mensagens claras, mas ganhou também a função de gerar distinção entre concorrentes. Dessa forma, é razoável pensar num traslado de foco no pensar a relação arte-design: parece que a questão central deixa de ser sobre o design tornando-se arte ou vice-versa e transporta-se para o fato de vários campos de conhecimento reconhecendo-se como comunicação ou sendo reconhecidos dentro da Comunicação.

No caso da arte eletrônica, isso parece ainda mais patente, pois, como lembra Santaella (2005, p. 16), se a pintura assistiu ao nascimento da comunicação e da cultura de massa e a fotografia viu a emergência da cultura das mídias, as chamadas artes eletrônicas nasceram no bojo mesmo das comunicações, não conhecem outra configuração. Provavelmente, um dos sinais mais expressivos disso seja que uma das primeiras formas de compreensão acerca dessas artes, a Estética Informacional, derive suas reflexões da Teoria da Informação, uma das primeiras tentativas de compreensão do processo de comunicação.

É possível assinalar aspectos relevantes da Estética Informacional em “Interfaces Predatórias”. Quando levanto a questão da inserção de formas de entretenimento, não se trata de pensar numa concorrência com jogos eletrônicos comerciais que, como já disse, nesse sentido do entretenimento, superam em muito as interfaces do projeto. Para justificar essas formas de entretenimento, primeiro, é preciso dizer que, nessas interfaces, convido o espectador a uma forma bem mais primária e ingênu

de entretenimento: ele não precisa vencer obstáculos ou atingir pontuações, como ocorre na maioria dos jogos eletrônicos. Observando o espectador interagir com várias interfaces de meus trabalhos artísticos, percebo nele uma espécie de gozo infantil, tentando simplesmente desenhar ou criar formas, experimentar composições, como uma criança rabiscando uma folha virgem ou apertando sua massa de modelar. Assim, essa parte lúdica torna-se fundamental para “Interfaces Predatórias”, pois se as interfaces só saturam a máquina se o espectador interage com elas, é preciso que ele esteja interessado em interferir, que se prenda por alguns instantes, que tenha coisas a descobrir nessas interfaces, que elas saibam renovar o interesse desse espectador durante algum tempo. Tentar manter o interesse do espectador é algo que essas interfaces compartilham com objetos ou produtos típicos da comunicação comercial.

Nesse sentido, Abraham Moles (1969) pontua alguns aspectos com base na Teoria da Informação: menciona uma taxa de assimilação da informação para nossa percepção e expõe teorias que tentam explicar meios pelos quais podemos assimilar uma imagem; levanta os conceitos de originalidade e redundância da mensagem. Se a mensagem se vale de uma igual probabilidade de ocorrência para cada símbolo, o autor fala em originalidade máxima, a mensagem traria em si muita informação. Moles expõe que, à medida que determinados símbolos assumem uma maior probabilidade de ocorrência, a originalidade é reduzida, mas a redundância é ampliada. Por um lado, o autor vê a originalidade como fator que pode modificar o comportamento do espectador. Por outro, se vê a redundância como desperdício de símbolos na transmissão da mensagem, reconhece sua importância ao afirmar que ela pode auxiliar o receptor a reconstituir a mensagem a partir do conhecimento prévio acerca da estrutura da linguagem que utiliza. Moles deixa entender a mensagem como algo que é tanto mais original e imprevisível quanto mais informação puder encerrar, mas também como algo que se afasta dessa originalidade à medida que se torna redundante, ganhando em inteligibilidade, mas correndo o risco de tornar-se banal. Pensar nesse tipo de equilíbrio parece fundamental para o êxito das interfaces que busco conceber, pois a falta dele pode levar o espectador a desinteressar-se, seja porque ele assimilou muito fácil e rapidamente o que é oferecido, seja porque o que é oferecido é demais para ele.

Assim, a questão da informação levantada por Moles é importante na construção de uma espécie de entretenimento perverso, usado para converter o espectador em cúmplice de um experimento de degradação do processamento computacional, do qual ele pode não desconfiar. É também nesse sentido que se pode falar em *ready made* computacionais. Se, no seu cotidiano, no seu trabalho, a informática está sob a insígnia da eficiência, da economia, da rapidez, em “Interfaces Predatórias”, não há pressa, mas somente brincadeira, uma brincadeira em que a única coisa que chega rapidamente é o acúmulo, a saturação, a degradação, o esgotamento.

¹ A palavra “cursor” denomina o sinalizador visual, normalmente em forma de seta ou de mão apontando, que mostra ao usuário em que ponto da interface gráfica com a qual interage no computador.

Referências

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

MACHADO, Arlindo. **Mídia e Arte**. 2007.

MOLES, Abraham. **Teoria da Informação e Percepção Estética**. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 1969.

MORADI, Iman. **Glitch Aesthetics**. 2004. Dissertation - University of Huddersfield, Huddersfield Town, England. Disponível em: <http://www.oculasm.org/glitch/download/Glitch_dissertation_print_with_pics.pdf>. Acesso em: 5 jul 2010.

NEWARK, Quentin. **O que é Design Gráfico**. Reino Unido: Rotovision, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Por que as Comunicações e as Artes Estão Convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SANTEE, André. **Programação de Jogos com C++ e DirectX**. São Paulo: Novatec, 2005.

SANTOS, Fátima Aparecida dos. As experimentações tecnológicas no design do início do século XX mobilizadas a partir dos dispositivos de informação e comunicação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29., 2006, Brasília. **Anais...** Brasília: 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1880-1.pdf>>. Acesso em 18 fev 2010.

Douglas de Paula

Na Universidade Federal de Uberlândia - UFU, é professor efetivo de Mídias Contemporâneas do Curso de Artes Visuais, coordenador do Laboratório de Arte Computacional e da programação visual do Museu Universitário de Arte – MunA, membro do Núcleo de Estudos em Arte e Tecnologia - NEART - e do Conselho de Arte do MUnA. É Mestre em Arte pela Universidade de Brasília – UnB.