

O DIÁLOGO ENTRE PÚBLICO E OBRAS NAS INSTALAÇÕES INTERATIVAS DO FILE 2009

DIALOGUE BETWEEN PUBLIC WORKS AND FACILITIES IN THE INTERACTIVE FILE 2009

Alessandra Lucia Bochio¹

RESUMO: A fim de compreender os conceitos referentes à relação público e obra presentes nas instalações interativas do festival internacional de linguagem eletrônica – file 2009, este artigo pretende indentificar os modos de interação e algumas de suas questões mais recorrentes. Atualmente, o file é o maior festival de arte interativa do brasil e há dez anos vem discutindo, dentre outras questões, a interação.

Palavras-Chaves: FILE, instalações interativas, interator.

ABSTRACT: For the purpose of understand the concepts concerning the relationship between public and work in the interactive installations of Electronic Language International Festival – FILE 2009, this article aims to identify the modes of interaction and some of the most frequent questions about this relationship. Currently, the FILE is the largest festival of interactive art of Brazil and for ten years has been discussing among other issues the interaction.

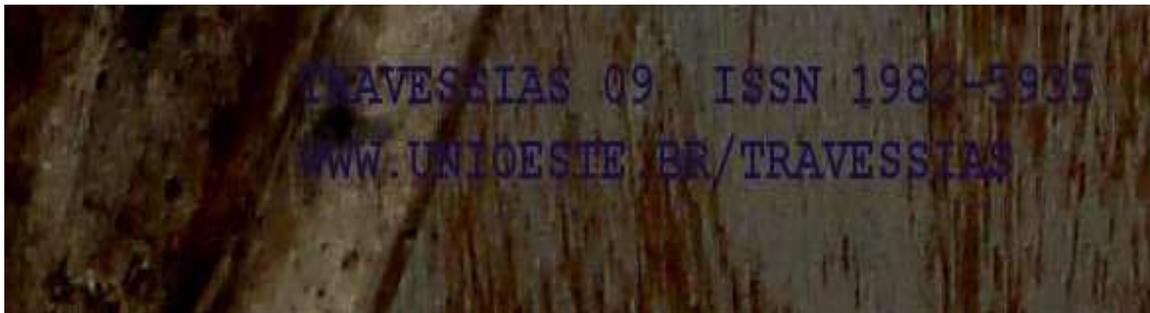
Key words: FILE, interactive installations, interactor

Introdução

O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE é maior evento de arte interativa do Brasil e promove todos os anos um encontro de profissionais da área das artes e das novas mídias internacionais, inserindo o país neste contexto mundial e discutindo arte e tecnologia. O festival conta com uma grande diversidade de trabalhos: sonoridade eletrônica, games, inovações tecnológicas etc. Além disso, o evento inclui um simpósio internacional, um arquivo com mais de duas mil produções e um laboratório para o desenvolvimento de novos trabalhos, o FILE Labo.

FILE 10 NURBS PROTO 4 KT é o título da exposição do ano de 2009. Neste ano o evento completa 10 anos de atuação no campo da arte e tecnologia; NURBS faz parte do título do texto de Lev Manovich: “Teoria de NURBS” – texto que abre o catálogo do festival; PROTO

¹ Alessandra Lucia Bochio é Artista Multimídia, mestranda em Arte pela Universidades Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP. Sua pesquisa intitula-se “Imagem Interativa: O Diálogo com o Público”, sob orientação do Prof. Dr. Milton T. Sogabe e desenvolvida com bolsa CAPES. E-mail: ale.bochio@yahoo.com.br.

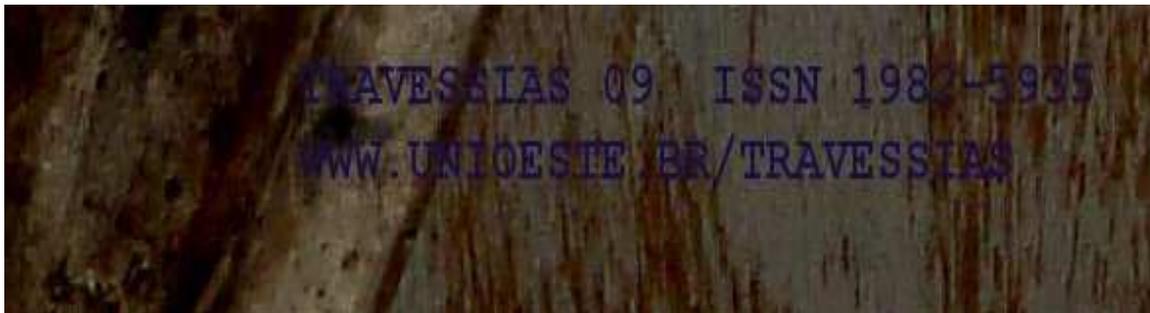


vem de *Protomembrana*, título da performance do artista Marcel.Í Antúnez Roca, que aconteceu na primeira semana do evento como parte da programação do Hipersônica Performance; e 4 KT refere-se à primeira transmissão transcontinental em alta definição de um longa-metragem: *Enquanto a Noite não Chega*, do cineasta brasileiro Beto Souza, entre as cidade de São Paulo (Brasil), San Diego (Estados Unidos) e Yokohama (Japão).

O texto que abre o catálogo do festival neste ano diz respeito aos NURBS: Non Uniform Rational Basis Spline ou Linha de Base Racional Não Uniforme, que é uma técnica da computação gráfica desenvolvida por Steven Coons em 1967 para representar superfícies. Manovich acredita que esta é uma nova ferramenta de visualização gráfica e interativa de informações. Segundo ele, é um método de análise que considera a cultura equiparada aos seus objetos; e o seu uso é capaz de revelar as mudanças graduais na sensibilidade ou na imaginação ao longo da história – sua utilização coloca em xeque o arquivamento através de categorias discretas. Nas palavras de Manovich: “nosso método considera os padrões de visualização como manifestados em estruturas de mudança de imagens, de filmes, de vídeos e outros tipos de mídia visual” (FILE, 2009, p. 28).

Neste sentido, o autor acredita em uma nova forma de organização mais dinâmica (ênfase na mudança) e condizente com as práticas digitais atuais e com as questões inerentes elas; evocando, assim, as idéias de fluxo, evolução, complexidade, heterogeneidade, hibridização cultural e interação, revelando novos contornos para a problematização da tecnologia no contexto específico das artes digitais, ou seja, a necessidade de se avaliar novos formatos museológicos e institucionais. Esses formatos devem ser coerentes com o caráter transitório e momentâneo das artes digitais, com a revalidação de paradigmas científicos na experimentação artística.

Protomembrana é uma performance que tem como argumento central a Sistematurgia: dramaturgia dos sistemas computacionais, a qual serve para tecer uma narrativa aparentemente caótica e interligada a outras. A ação ocorre por meio da enunciação verbal, animação gráfica, música e iluminação, todos esses elementos são interativos e controlados por diversas interfaces, promovendo camadas cada vez mais profundas de interação e a geração de uma estrutura não linear. Formalmente, a performance acontece diante de uma tela, na qual Marce.Í encontra-se vestindo um *dreskeleton*, uma interface corporal em forma de exoesqueleto, ao lado de uma mesa



com computadores. Além disso, *Protomembrana*: permite a introdução do público, tornando-os protagonistas das animações posteriores e convertendo-os em interfaces visuais e sonoras através de próteses sensíveis em forma de vestido; e estabelece elementos de identificação com a obra

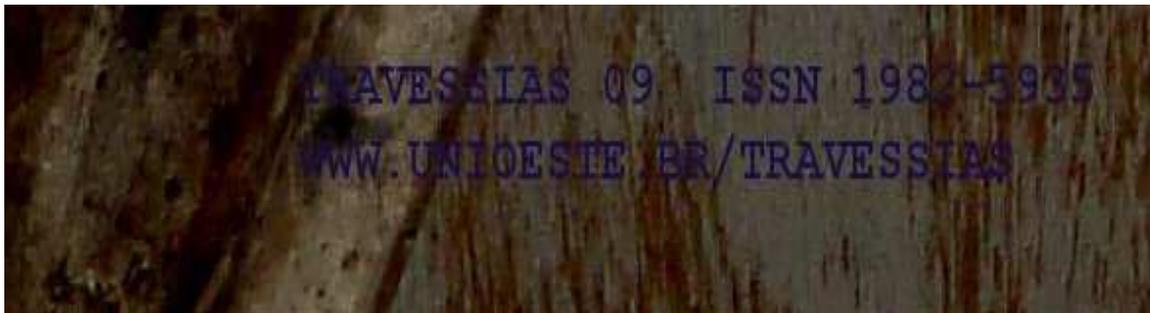
A primeira transmissão intercontinental em alta-definição de um longa-metragem está articulada aos conceitos de arte, ciência e inovação, como exposto no texto “Arte, ciência e inovação: A prática da interdisciplinaridade” de Janet de Almeida e Cícero Silva, pertencente ao catálogo do FILE 2009. Os autores consideram a relação entre a arte e a tecnologia necessária, já que é preciso analisar os efeitos da tecnologia sobre a arte e vice-versa. Para tanto, afirmam que se deve compreender os mecanismos técnicos e psicológicos dos computadores, pois são “uma inventiva máquina de criar mundos, de formar novas perspectivas, de se pensar novos universos e campos para a imagem, para a subjetividade e modificar processos de cognição, aprendizagem, formação e conhecimento” (FILE, 2009, p. 34).

É no limite entre arte e ciência que o festival pretende atuar: na parceria entre diferentes áreas do conhecimento, como entre o FILE e o Laboratório de Fotônica, a Faculdade de Computação e Informática e o Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Mackenzie, da qual resultou a primeira transmissão transcontinental de um filme brasileiro longa metragem em cinema digital 4K (super alta-definição), através de redes de alta velocidade.

“Este tipo de experimento acrescenta aos vários aparatos tecnológicos contemporâneos um maquinário que abre a perspectiva de reproduzir imagens jamais vistas, de lugares e objetos longínquos, uma vez que esta definição se abre para escalas cada mais potentes de visualização” (FILE, 2009, p 34).

Enquanto a Noite não Chega é uma história de imagens, cujo principal tema é a metáfora com a morte. Em uma cidade em ruínas com apenas três habitantes, um senhor tenta resgatar sua memória a partir de seus filmes antigos, que estão desaparecendo pouco a pouco; é o fim dos registro físicos, fotográficos.

Neste sentido, a relação entre arte e ciência possibilita refletir e analisar o potencial tecnológico e as relações homem/máquina e máquina/máquina, em seus múltiplos componentes e fatores e assim, desenvolver inovação neste campo.



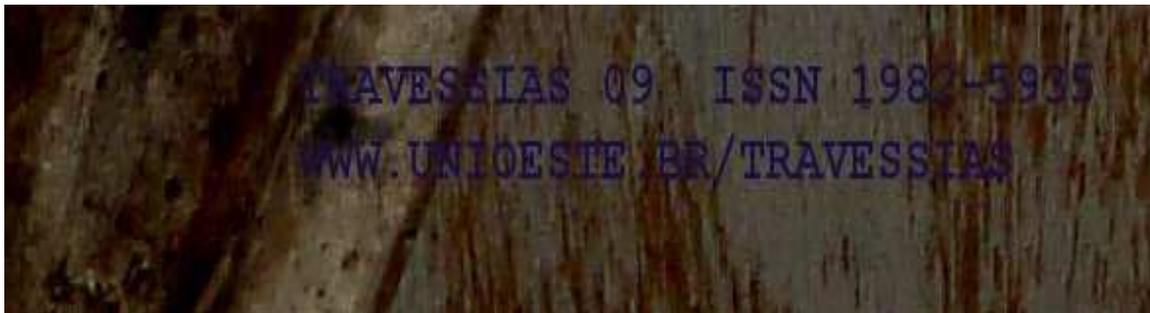
Instalações interativas e seus modos de relação com o público

O FILE considera instalação interativa como:

“toda a pesquisa e experiência no âmbito de arte que utiliza novas mídias interativas e que leva em consideração a intersecção entre arte, ciência e tecnologia, bem como as possíveis transversalidades com outras disciplinas, sendo: instalações, performances, projetos de internet, realidade virtual, realidade aumentada, mesas multitoques, objetos digitais, projeções outdoor, projetos para celulares, grafites eletrônicos, VRML, etc.” (FILE, 2010).

Os modos de interação entre público e obra apresentados a seguir, foram estabelecidos através de um mapeamento das questões constantemente levantadas pelo próprio festival e pelos artistas participantes, podendo enumerá-los da seguinte forma:

- Interator agregado com sua presença corpórea ao conjunto operacional da obra. Esta idéia torna-se mais clara quando vivenciamos alguns trabalhos presentes no festival: em *Touchme* a ação corpórea do visitante fica registrada através de um scanner gigante, ou em *Skinstrument*, na qual um instrumento musical é criado e o seu funcionamento ocorre quando duas pessoas o tocam e se tocam e, então, uma imperceptível corrente elétrica passa por eles ativando os sons do instrumento – os interatores tornam-se parte de um circuito elétrico;
- Público como elemento transformador do comportamento de sistemas complexos: diferentemente do tópico citado acima, no qual o interator deixa nas obras traços indiciais de suas ações físicas e/ou corpóreas, aqui o público interfere no próprio sistema, gerando novos padrões de comportamento dentro das obras. Por exemplo, em *Game of Life*, o visitante pode intervir em um algoritmo de vida artificial, ou em *C. 15:33*, na qual conforme o interator se aproxima da instalação, sua presença é reconhecida por sensores de luz; como é o nível de luz que determina quais lâmpadas ficam acessas ou apagadas, o sistema passa a buscar o equilíbrio, desta forma, o estado da obra determina se o equilíbrio é alcançado ou se surgirão padrões dinâmicos;
- Conflito entre o público e o sistema da interação: neste ocorre a interferência do sistema na interação, ou seja, o interator é interrompido durante sua experiência com

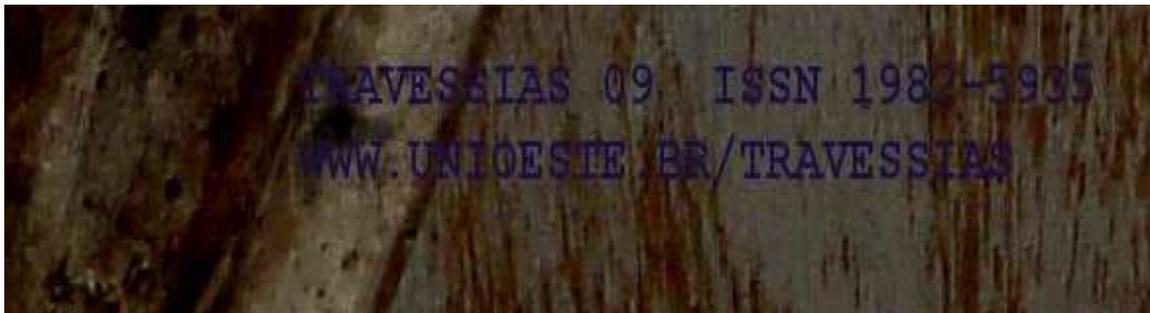


a obra. É o caso da instalação *Don't Give Up! About a History That Doesn't Want To Be Told*, que é literalmente uma metáfora com uma história que não quer ser contada: o trabalho foi baseado na obra *Se um Viajante numa Noite de Inverno* de Italo Calvino, em que o leitor é constantemente interrompido em momentos de clímax da história;

- Obras com elementos de identificação com o público: ou, a utilização de interfaces e/ou objetos que já fazem parte do cotidiano. *Suíte para Mobile Tags – Movimento # 1* utiliza celulares como interface, já em *Samplingplong* são usados objetos como garrafas, instrumentos de brinquedo para a manufatura da obra. Em *The Noses: Communication Organs*, há o desenvolvimento de novas interfaces que imitam órgãos humanos: são músculos artificiais e pele protéica montadas para ter uma atuação e texturas macias,

É importante ressaltar que apenas são destacadas as diferentes relações entre o público e as obras, já que o objetivo é verificar os conceitos emergentes à respeito da interação nas instalações do FILE e não classificá-las. Os tópicos acima descritos não são opostos entre si, ao contrário, em uma mesma instalação podem estar articulados um ou mais deles. Além disso, as relações estabelecidas entre o público e as obras estão diretamente relacionadas a outras questões, próprias de cada trabalho; algumas delas as mais recorrentes nas instalações do festival, também foram levadas em conta, dentre estas podemos destacar:

- Transversalidade com outras disciplinas: como mencionado anteriormente, o FILE acredita que a inovação é fruto de um trabalho interdisciplinar. Desta forma, a grande maioria das instalações expostas no festival apresentam relacionamentos com outras áreas do conhecimento. É o caso, por exemplo, de *Drama House*, que tem a psicologia social como tema central, ou em *Vocal Trio*, em que a artista pesquisa os mecanismos biológicos e os representa, nesta instalação, visual e auditivamente com aplicativos de hardware e software, ou, ainda em *C 15:33*, que explora a natureza generativa dos modelos de redes neurais;
- Narrativas multiformes ou multissequenciais: são formatos narrativos, que proporcionam ao interator a “habilidade de navegar por arranjos fixos de eventos de diferentes maneiras” (MURRAY, 2003, p. 9); as obras compreendem caminhos entrecruzados e diferentes interpretações, como na instalação *Dualogue*, em que diversas camadas de linguagem e identidade se entrelaçam e fragmentos de áudio



formam uma trama sonora, ou como em *Metamembrana*, em que os usuários navegam por um hipertexto formado de oito microrrelatos interativos;

- Desenvolvimento de novas interfaces: o digital permitiu novas possibilidades nas tecnologias, fazendo a produção e a discussão sobre as interfaces um elemento dentro do campo da arte interativa, e é neste sentido que o festival promove o encontro de profissionais da área das artes e das novas mídias internacionais, introduzindo conceitos e tecnologias para a interação com o desenvolvimento de interfaces. Em *Pondang* a interação com criaturas virtuais é possível através informações obtidas de várias interfaces físicas na água; em *Complexidade Orgânica* há o desenvolvimento de uma mesa sensível a multitoques, resultando em composições gráficas coesas e a possibilidade do visitante interagir de maneira natural e intuitiva.

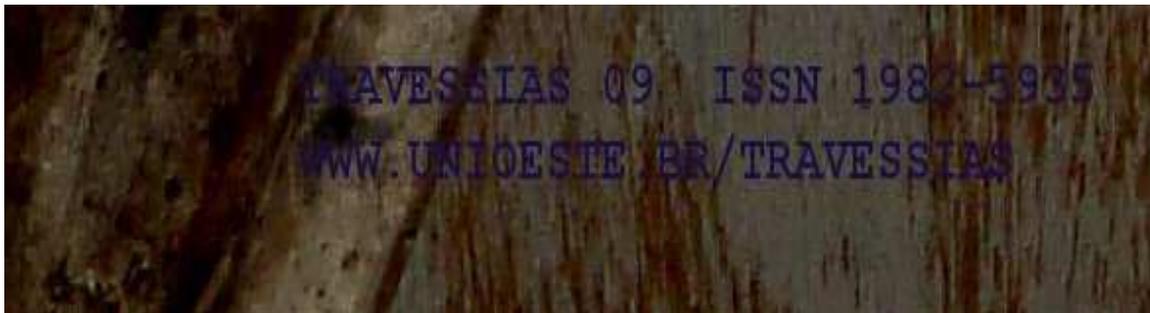
Dados os modos de interação apresentados nas instalações do FILE e suas questões mais recorrentes relacionadas, resta-nos desenvolvê-los, de maneira mais detalhada, em alguns trabalhos expostos no festival. A escolha por três deles se deu através da articulação dos conceitos acima pontuados.

1. *Sensible*

É uma instalação interativa dotada de uma tela sensível ao tato, que permite aos interatores manipular um ecossistema virtual e produzir música em tempo real, desenvolvida pelo grupo Projeto Biopus, do qual fazem parte: Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirota e Matias Romero Costas.

A obra é formada por três grandes sistemas: tela sensível ao tato; simulação de vida artificial; e manipulação musical em tempo real. O sistema de vida artificial gera criaturas virtuais a partir dos gestos feitos na tela, que sustentam a simulação do ecossistema já existente e determinam variáveis que controlam a população de organismos; variáveis estas que determinaram os parâmetros da composição musical em tempo real.

A tela sensível ao tato é um tecido elástico que funciona através de um sistema óptico que detecta a sombra gerada pela pressão dos dedos sobre ela e utiliza câmera e iluminação infravermelhas. Esta câmera registra apenas as sombras geradas pela intervenção do público – incapaz de capturar a iluminação emitida pelo projetor, mas requer uma fonte de iluminação



própria, que não é visível na instalação; tanto a câmera, como a iluminação infravermelhas não interferem na projeção emitida na tela.

Um algoritmo desenvolvido pelo programa *Processing* é encarregado de interpretar a posição dos dedos em função de sua sombra na tela. Esta análise consiste em quatro etapas:

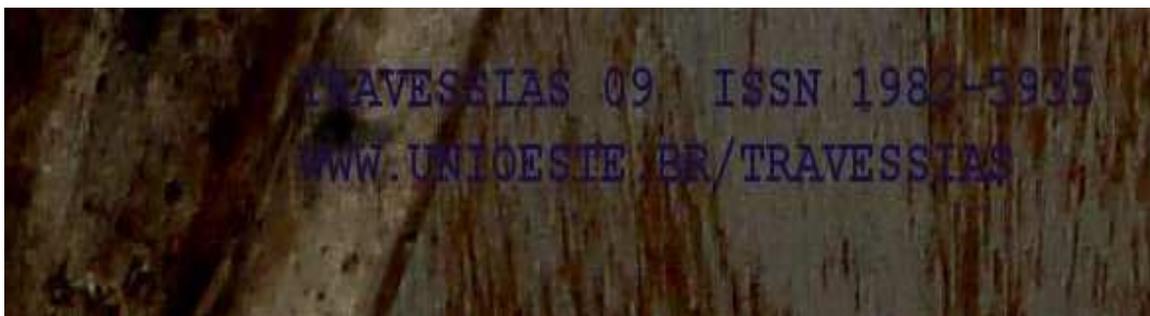
1. Análise dos níveis de contraste para encontrar a posição das pontas dos dedos;
2. Análise de sombras desconexas (independentes entre si) para determinar a posição de cada dedo (segundo a câmera);
3. Análise dos movimentos para apreender o comportamento do público em tempo real;
4. Transformação do sistema de coordenadas da câmera para projeção.

O ecossistema de *Sensible* é um sistema fechado, dado que não existem elementos externos que vinculam-se com seus organismos, a única exceção é a interferência do público, o que gerará novos comportamentos na tela.

Os organismos pertencentes ao ecossistema são: vegetais, representados por círculos, que não se movem e não se alimentam de outros organismos; herbívoros, representados por triângulos, que se movem e necessitam se alimentar de vegetais para sobreviverem; e carnívoros, representados por retângulo, que também se movem e precisam dos herbívoros para se alimentar e sobreviver. Todos os organismos consomem energia ao se moverem ou ao se reproduzirem; no caso dos herbívoros e carnívoros, que recuperam-na através da alimentação.

O sistema da instalação oscila entre dois estados: a proliferação explosiva da vida e a extinção do todo. A proliferação da vida ocorre no momento da interação do público e a extinção na sua ausência. Para que a extinção total não acontecesse rapidamente, foram postas algumas imposições no ambiente do ecossistema, que restringe a liberdade total dos organismos pertencentes a ele, são elas: a fome, o consumo de energia e as possibilidades de moverem-se e/ou reproduzirem-se em função da energia disponível, garantida pela interação do público; existem variáveis como:

1. Quantidade de energia que se consome ao se mover;
2. Quantidade de energia que se recupera ao comer;
3. Quantidade de energia que se consome no tempo de vida;
4. Quantidade de energia necessária para poder se reproduzir;
5. Velocidade de movimento em função da energia disponível.



Todas essas variáveis determinam as possibilidades que os organismos têm: para caçar sua presa, se reproduz ou competir com um outro de sua espécie.

O sistema está em constante tendência ao desequilíbrio, passando por momentos efêmeros de equilíbrio, e o objetivo da interação do público é sustentar esses pequenos momentos de equilíbrio e/ou variar o desequilíbrio, neste sentido, o interator funciona como elemento transformador do comportamento de sistemas complexos.

O vínculo existente entre a estrutura do ecossistema virtual e o sistema musical é puramente perceptivo, ou seja, o vínculo existe nas características que produzem mudanças importantes na percepção visual do ecossistema; e as variáveis de análise são:

1. Densidade de população, tanto global, quanto de cada espécie separadamente;
2. Quantidade de energia que os organismos consomem para se movimentarem.

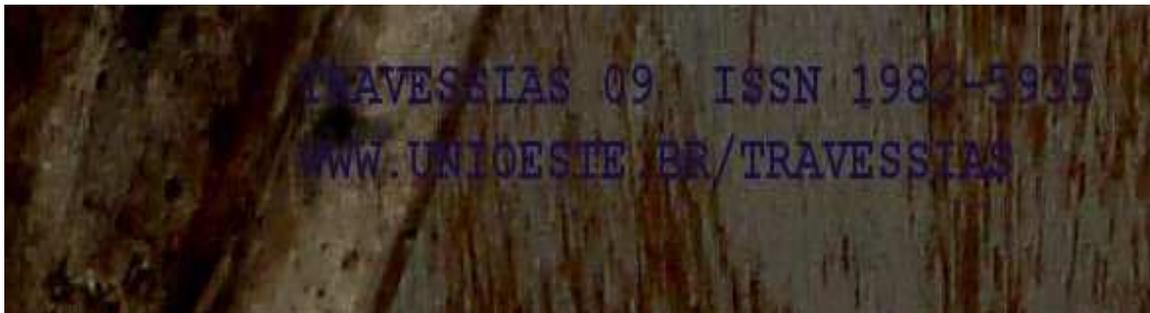
Variáveis observadas na evolução do tempo, de interação e na sua ausência.

A música de *Sensible* é criada através de algoritmos de composição em tempo real com módulos que contêm funções musicais que estruturam o discurso:

- Tempo;
- Gerador de ritmo;
- Textura;
- Harmonia;
- Dinâmica;
- Durações.

Este critério de modulação e alguns objetos e abstrações foram inspirado no trabalho de Karlheinz Essl, *Real Time Composition Libray*, criada como uma ferramenta para a composição algorítmica.

Neste esquema, o módulo de tempo marca a pulsação geral da música, logo os geradores de ritmo de cada um dos instrumentos executam as alturas, determinadas pela harmonia, circunscrita dentro das texturas possíveis, etc. Desta maneira, os módulos configuram cada um dos parâmetros e funções musicais que constituem o discurso e se encarregam de construir a trama musical em função das decisões tomadas em cada um de seus níveis, por exemplo, uma vez decidido o tempo da música, o módulo em questão gera os pulsos e assim cada um deles requer



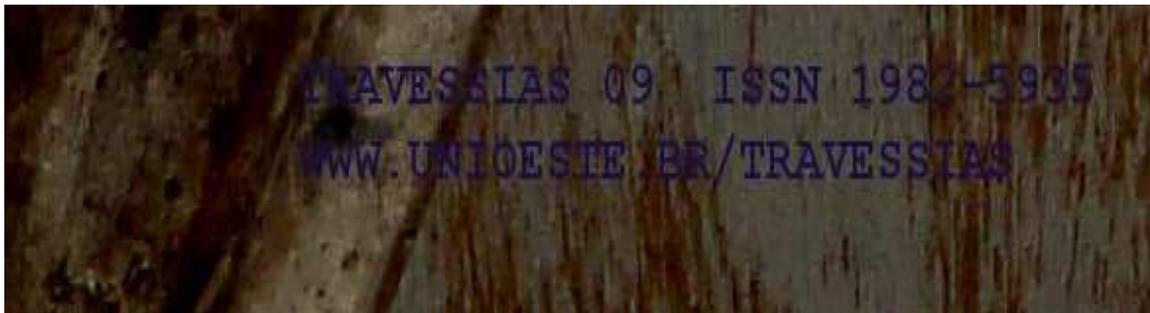
uma determinada tomada de decisão: o ritmo, o tipo de textura, as escalas que formam a harmonia, etc.

As decisões tomadas em cada um destes níveis estão relacionadas com as mudanças perceptivas da imagem, por exemplo, um aumento na quantidade de organismos da mesma espécie resulta em uma ampliação dos extremos grave e agudo dos instrumentos; ou um crescimento da energia provoca um crescimento da densidade temporal. Para reforçar a união entre imagem e música ocorre também a relação entre o nível de atividade do ecossistema e a tensão musical: quando o ecossistema entra em maior atividade, a música se acelera e as mudanças, em todos os parâmetros, se sucedem a uma maior velocidade.

Sensible estrutura-se em: um ecossistema virtual produto da interação do público, no qual o interator funciona como elemento transformador do comportamento da obra na tela; desenvolvimento de uma interface tangível; organismos com comportamentos autônomos – elementos de identificação com o visitante e interdisciplinaridade; e um sistema de composição musical formado por módulos vinculados aos acontecimentos do ecossistema. Tal vínculo é estabelecido, então, sob um ponto-de-vista perceptivo entre suas respectivas evoluções, o que nos leva ao movimento de abstração que permite analisar o todo e não a determinar o comportamento das partes individuais separadamente. Assim, *Sensible* pode ser visto como uma narrativa multiforme: “arranjos fixos de eventos que podem ser manipulados de diferentes maneiras” (MURRAY, 2003, p. 9).

2. *Don't Give Up! About a History That Doesn't Want To Be Told*

A instalação foi projetada pela artista Graziele Lautenschlaeger. São quatro situações narrativas: a primeira diz respeito à um homem azul, que quer cometer suicídio e está com uma corda amarrada em seu pescoço; a segunda, à um cachorro amarelo; a terceira, à um casal vermelho, que está constantemente se beijando; e a quarta, à um assassino roxo. As imagens são projetadas sobre uma maquete branca e suspensa, que foi inspirada no quadro *Relatividade* de Escher. As histórias estão interrelacionadas e é no decorrer da ação dos visitantes que vão sendo reveladas, cabe ao público desvendar a trama escondida dentro de um enunciado aparentemente caótico. A artista baseia-se na obra *Se um viajante numa noite de Inverno*, do autor Italo Calvino, na qual o leitor é o próprio autor do livro que se debruça sobre si mesmo. Calvino leva o leitor por caminhos angustiantes e deixa-o com grandes frustrações, já que a narrativa é constantemente



entrecortada por acontecimentos inesperados em momentos de clímax da história. A proposta de *Don't Give Up! About a History that Doesn't to be Told* é: criar um conflito entre o ambiente interativo e o público; e caminhar no sentido oposto de instalações interativas que visam a imersão – visto que esta é frequentemente interrompida por uma história que não quer ser contada – e o desenvolvimento de interfaces cada vez mais naturais e intuitivas.

Os personagens foram animados artesanalmente, com contornos simples e cores fortes, que servem para destacá-los do cenário branco. O sistema da interação foi programado para conduzir a narrativa ao caos e a idéia da obra é que o próprio interator organize os fragmentos de imagens e sons disponíveis.

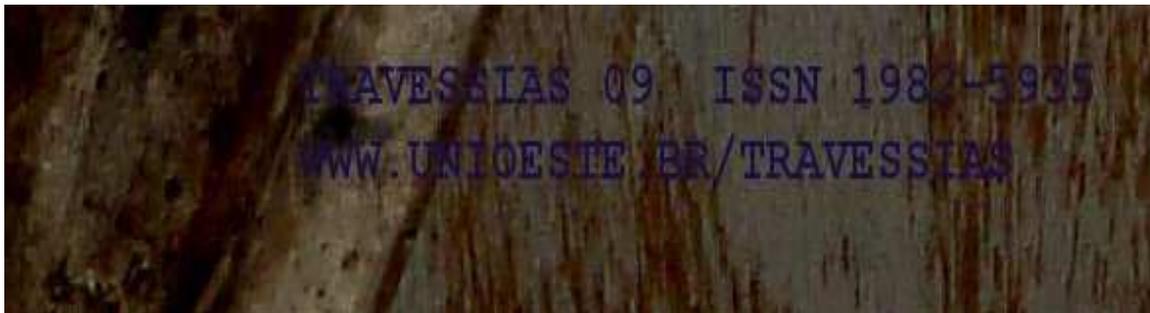
A trilha sonora é composta por ruídos e temas musicais; as cenas extras que ajudam a revelar a trama e os temas musicais são acessados apenas quando o interator para com a corda no intervalo correspondente ao da animação, indicado pela aparição de balões de pensamento sobre as cabeças dos personagens.

Anexado a roldana o *encoder* capta informações do movimento da corda: direção e velocidade; essas informações são enviadas a um micro controlador, que traduz os dados recebidos para uma que um software no computador (foi utilizado o *Max/Msp/Jitter*). Neste mesmo software foram programadas as relações entre as informações recebidas dos *encoders* e a manipulação das animações e da trilha sonora em tempo real, que se concretiza através da participação dos visitantes. A utilização das cordas como interface possibilita uma série de associações e metáforas: o interator é convidado a conduzir a obra por linhas do tempo e a existência de quatro delas possibilita a experiência não linear por quatro camadas temporais e com conteúdos narrativos diferentes. Além disso, o símbolo da corda pode funcionar como um elemento de identificação entre o público e o sistema, pois possibilitam definir as fronteiras entre o ambiente narrativo e o espaço que o circunda.

3. *Presence*

Também chamada de *Soft n`Silky*, é uma instalação, desenvolvida por Hugues Bruyere, que usa uma superfície que capta *inputs* do corpo inteiro através dos seus dois lados, denominada *Performative Surface* – Superfície de Performance, que permite a múltiplos participantes localizados no mesmo espaço interagir dos dois lados da superfície.

A *performative surface* consiste no desenvolvimento de uma nova interface projetada para



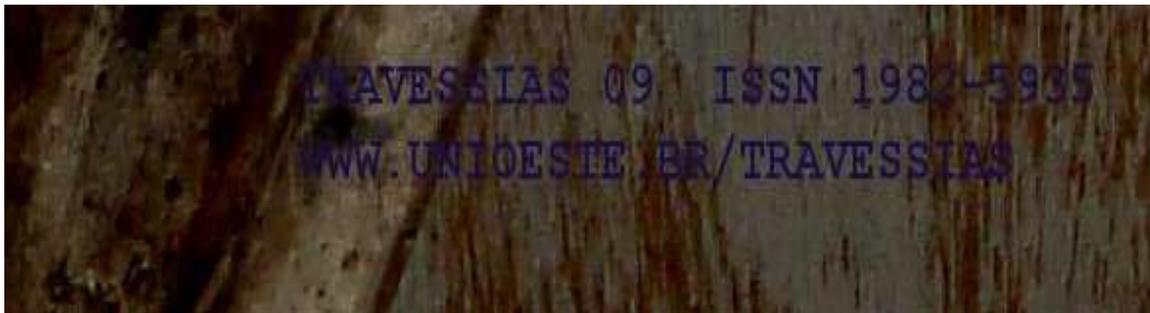
possibilitar e aumentar a copresença e a consciência corpórea, removendo a barreira da interação solitária e explorando o encontro entre os interatores e entre o ambiente da instalação, artefatos digitais e materiais físicos. Esta interface é baseada em uma configuração simples, que permite uma ampla gama de ações por parte do público, detectando desde movimentos multitoques até movimentos com o corpo inteiro.

A instalação é dotada de estruturas física e computacional. A parte computacional do sistema pode ser subdividida em dois componentes: captura e visualização, ambos construídos em *Processing /Java*. Para o sistema de captura de vídeo, utiliza-se uma câmera de vídeo analógica, a qual alimenta um sinal de vídeo através de um módulo de processamento que extrai partes do corpo do interator que estão em contato com ou na frente da superfície. Já a estrutura física utiliza-se de um método de silhueta baseado na variação ótica da iluminação infravermelha presente no ambiente.

A estrutura física pode ser vista como uma fusão de dois sistemas infravermelhos: *HoloWall* e *Virtual PAT*. Por se tratar de uma luz não-visível é possível simultaneamente a projeção de vídeo e a ação na superfície. O aspecto referente à superfície de dupla face ocorre através da utilização de uma tela feita de um material difuso e semi-opaco. Do ponto de vista da câmera, a tela abrange as partes do corpo que estão em contato com a superfície, os interatores que estão atrás dela e a silhueta de corpo inteiro das pessoas que estão à sua frente.

É importante especificar aqui que a estrutura da interface mantém-se aberta e flexível. O sistema não é dependente de um tipo específico de tecnologia, mas da interação entre o conjunto aberto de componentes; este conjunto pode ser manipulado de diferentes formas, já que o sistema não se limita a requisitos técnicos restritos, possibilitando a facilitação de uma ampla gama de interação.

Presence utiliza uma tela, contornada por *rope lights*, de 10 X 8 polegadas de algodão fio 300, que é esticada em uma moldura de 10 X 8 X 3. Por se tratar de uma superfície semi-opaca e difusa, as ações do interator não são visíveis a câmera, desta forma, quando o interator aproxima-se suficientemente ou entra em contato físico com a tela, cria-se uma sombra invisível que ao interagir com as frequências das luzes infravermelhas, tornando-se visíveis para as câmeras e para o sistema produz imagens que mostram apenas as formas que estão em contato com a interface,



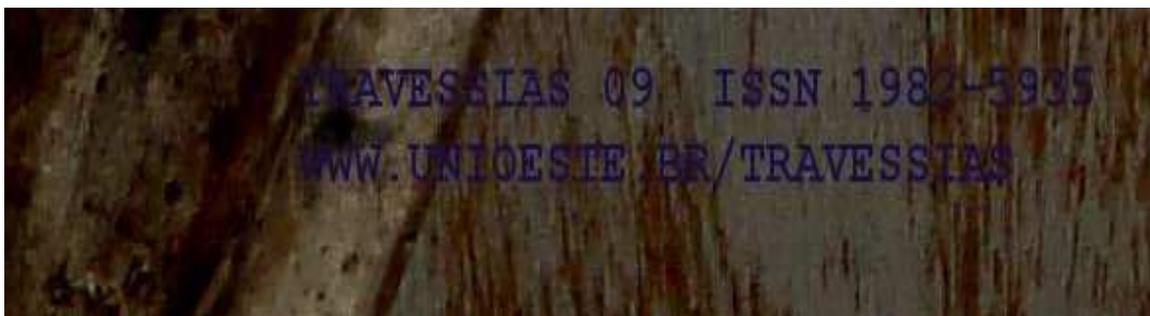
descartando todo o resto. Além disso, a elasticidade da membrana possibilita um aspecto 3D para a superfície.

A noção de superfície de dupla face interativa permite retrabalhar suposições e percepções sobre a interação em geral. A *Performative Surface* oferece camadas simultâneas de comunicação e ação interativa, no qual os participantes utilizam seus corpos como o elemento ativo da interface, que os envolve em um nível intelectual, emocional e físico. Feita de um tecido elástico e flexível que estimula sua manipulação, faz com que os interatores sejam empurrados a encontrarem-se como parte integrada de um sistema espacial e cria um equilíbrio de forças entre os usuários e o espaço ao redor; no qual o público pode adquirir uma consciência do seu próprio corpo e estar imerso numa relação dinâmica com o espaço, com a tecnologia e com outros participantes. A imersão não se dá a partir de um enunciado linear, mas através da própria interface e de imagens que incorporam a presença física dos interatores. A obra traz a noção de performance, assim como os trabalhos pioneiros de Myron Krueger – influência notável em *Presence* – já que foca a relação performática que ocorre entre a copresença corpórea e as imagens, relação mediada pela interface.

Considerações Finais

As obras de arte de uma mesma modalidade apresentam muitos aspectos semelhantes, como foi apontado aqui na instalações interativas do FILE 2009. Porém, a utilização de uma mesma estrutura interativa ou de um mesmo conceito, não define a qualidade e as especificidades das obras, como tão pouco as classifica. Nas semelhanças das instalações, pode-se encontrar infinitas possibilidades através da compreensão de cada artista, que provém também da procura das potencialidades da utilização da tecnologia digital e de suas peculiaridades, além da coerência entre o projeto artístico e os diversos programas disponíveis ou a serem criados. Esses elementos formam, então, um grande sistema, no qual todos encontram-se integrados. Cada escolha feita em cada projeto é resultado da construção de uma poética.

Referências Bibliográficas



BRUYERE, Hugues e GILES, Thierry. *Performative Surface: Double Sided Interaction*. Disponível em www.obxlabs.net/obx_docs/BruyereGilesPerformativeSurface.pdf. Acesso fevereiro de 2010.

CAUSA, Emiliano; PIROTTA, Tarcisio e COSTAS, Matias Romero. *Sensible: interactividad, vida artificial y música en tiempo-real*. Disponível em www.biopus.com.ar. Acesso janeiro de 2010.

COUCHOT, E. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*; trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

FILE São Paulo 2009: *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = FILE 10 NURBS PROTO 4KT* [concepção editorial Ricardo Barreto, Paula Perissinoto], São Paulo: FILE, 2009.

FILE. *Instalação Interativa*. Disponível em www.file.org.br. Acesso março de 2010.

SOGABE, Milton. “Instalações Interativas” In COSTA, Luis Edgar; MARTINS, Alice Fátima e MONTEIRO, Rosana Horio (orgs.) *Cultura Visual e desafios da pesquisa em artes*. Goiânia; ANPAP, 2005. 2V, p. 169-178.