

Claudia Duarte

claudia@eco.ufrj.br

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Olhando o *Grande Vidro* como Interface

Resumo

Este trabalho se propõe a examinar a obra de arte, especificamente o *Grande vidro* de Marcel Duchamp, a partir de uma aproximação com o conceito de interface. O exame se faz através da ação do espectador sobre a obra, o olhar, que a atualiza de maneira transformadora.

São apresentadas três questões, baseadas no *Grande vidro*, sobre que a organização da ação do espectador pela obra de arte:

- A concepção de tecnologia como processo de criação
- A virtualização dos suportes representativos, em projeção, pelo espectador
- A especificidade dos processos de subjetivação que desencadeia.

Estas questões podem ser transpostas para a reflexão sobre o estabelecimento de relações criadoras entre usuários e interfaces mecânicas ou eletrônicas.

Abstract

This work intends to examine a work of art, specifically the Large Glass from Marcel Duchamp, based on the concept of interface. The analysis is based on the spectator's action and on the conditions that the work establishes in a way that the action updates the work and transforms it continuously.

Three points, based on the Large Glass, are proposed for the work of art to organize the spectator's action creatively:

- *Technology conceived as creation process*
- *Virtualization of representative supports, from the internal projections of the spectator.*
- *Production of specific subjectivation process.*

These aspects can be applied for the reflection on the establishment of creative relationships between utilitarian interfaces and their users.

O objetivo deste trabalho é pensar a qualidade da ação do usuário sobre uma interface de computador, como esta ação pode ser exercida de maneira criadora. Ou pensar o processo de criação de interfaces considerando o processo criativo dos usuários.

O *Grande vidro*

O objeto deste estudo é o trabalho *A noiva desnudada por seus solteiros, mesmo*, ou o *Grande vidro* (figura 1), de Marcel Duchamp, projetado e produzido de 1912 a 1923, com diversas técnicas sobre duas lâminas duplas de vidro.

Descrevendo brevemente o trabalho, é importante assinalar que as duas lâminas de vidro que o compõem estão separadas ao centro, horizontalmente, por uma dupla haste de chumbo. Na metade cima acontecem os processos relacionados à Noiva, que envia chamados eróticos aos Solteiros. Através do desejo neles despertado, ela deseja a si mesma. Na metade de baixo, os Solteiros atendem aos chamados da Noiva. Eles se satisfazem em contemplá-la de longe. As tensões do trabalho estão nas trocas de olhares entre os Solteiros e a Noiva.

O trabalho consiste também do grande número de anotações que Duchamp produziu durante sua criação. Parte destas notas, publicadas em edições chamadas *Caixas* (em 1914, 1934 e 1966), estão expostas junto ao *Vidro* no Museu de Arte de Filadélfia.

Embora muitas interpretações tenham sido feitas do *Grande vidro*, a questão erótica e sexual, o embate entre a Noiva e os Solteiros, parece estar ligado ao desejo erótico que procura a sua satisfação e quando a encontra volta a seu estado de insaciedade, num ciclo que nunca pára, próprio da natureza do desejo, mesmo. Ironizando sobre estas qualidades cíclicas, Duchamp transforma o trabalho numa engrenagem que funciona entre o crescimento do desejo (dos Solteiros pela Noiva, da Noiva por si mesma), sua satisfação (quando Solteiros e Noiva chegam, separadamente, ao êxtase) e a volta do desejo. O desejo da Noiva e dos Solteiros se alimenta através do olhar que dirigem uns aos outros. Este desejo erótico é também o desejo de olhar, ou de atualizar a realidade através do olhar.

Através do seu *Grande vidro*, Marcel Duchamp criou uma teoria para discutir o trabalho de arte, ou mais especificamente, o olhar, a ação, do espectador que realiza a obra de arte. A obra de arte-Noiva se despe diante dos espectadores-Solteiros que a desejam em sonho, e recriam em sonho a sua imagem. É uma teoria que oscila entre o particular e o universal, permeada por pontos de vista que se multiplicam.

Interface

“Se o artista, como ser humano com as melhores intenções para consigo e para o mundo todo, não tem nenhum papel no julgamento do seu trabalho, como descrever o fenômeno que leva o espectador a reagir diante de um trabalho de arte?”

Este fenômeno talvez possa ser comparado à ‘transferência’ do artista ao espectador através de uma osmose estética que ocorre através da matéria inerte: cor, piano, mármore, etc. (...)”

Marcel Duchamp ¹

Interface. A palavra faz lembrar a tela de um computador, a parte visível de um programa no monitor, com a qual se entra em contato, com a qual se pode comunicar com os trabalhos internos da máquina.

Pode-se ampliar o conceito: uma alavanca é uma interface. O telefone, a assessoria de imprensa de uma empresa também são. Interface é um intermediador que regula a interação entre processos, não ficando apenas associada a computadores e usuários. Qualquer mediador (aos quais dispositivos ou agentes estejam relacionados) pode constituir uma interface.

A interface engloba os processos que mediatiza, sua representação, seus componentes (usuário e computador). Constitui um ambiente de relações. Mas fica sempre “entre”: entre dispositivos, entre representações, entre processos, contextos, agentes, entidades.

“Tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem, é da ordem da interface”, escreve Pierre Lévy. ²

Em meio à multiplicidade de processos que intermedia, a dinâmica da interface não se estende ao acaso, depende de cada componente, seus confrontos e compartilhamentos, afinidades e conflitos com outros componentes. Para o encadeamento destes encontros, a interface garante as condições de conhecimento entre cada componente, estabelece coordenadas e define o papel de cada um. Para agenciar mudanças, necessita das forças nascidas das tensões entre processos, que alimentam as condições necessárias ao trânsito de informações.

Entre a proposição estética e suas relações com o espectador, o trabalho de arte é uma interface. Que só se realiza se o espectador a legitima, se a transforma com o olhar. Sem esta passagem, o trabalho não vira obra de arte (ou interface), mesmo que mantenha o suporte visual, mesmo que se possa percebê-lo com os sentidos. Ele não se efetiva na impressão retiniana ou corporal. É entre o olhar e a imagem, o texto, que a obra de arte se realiza, e produz reação.

Embora uma obra de arte e uma interface utilitária tenham objetivos diferentes, as interfaces utilitárias podem ser pensadas ao modo como um artista cria um trabalho estético, como superfícies que permitem a reinvenção das ações do usuário.

Obra-Interface

Através do *Grande vidro*, pode-se pensar algumas questões que a obra de arte propõe à ação do usuário de interfaces utilitárias. As três questões a seguir estão ligadas ao modo como a obra estabelece uma relação criadora com seus espectadores. Ou ao modo como os espectadores atuam sobre a obra com o olhar.

A primeira se refere ao uso das tecnologias na criação e uso de interfaces. Duchamp pensou a confecção de cada componente do *Vidro* de modo a evidenciar não só a adaptação das técnicas a necessidades expressivas de cada um, como para declarar o seu embate com a pintura, tecnologia de produção da maioria das obras de arte não-seriadas do início do século XX.

As imagens, os textos do *Vidro* interferem sobre o olhar; o olhar reage ao processo de criação de cada elemento - não foram pintados; as tecnologias, elaboradas pelo olhar, devolvem novas informações às imagens, textos. Incluindo seus aspectos artesanais, funcionam para refletir sobre o olhar.

A questão pode ser transposta para pensar as tecnologias em relação à atuação de um usuário sobre um dispositivo utilitário, não como meio, ferramenta de criação de

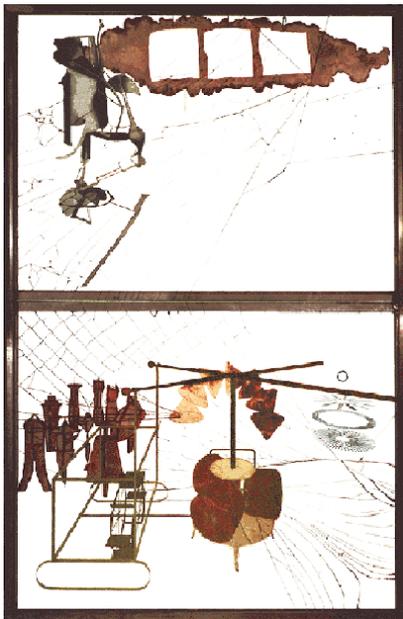


Figura 1: O Grande vidro, de Marcel Duchamp

Notas

1 Duchamp, Marcel. *Le processus créatif*. Paris: L'Echoppe, 1987.

2 Lévy, Pierre. *As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

3 Kay, Alan. "User interface: a personal view". In: Laurel, Brenda. *The art of human-computer interfaces*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1995.

ferramentas, mas como parte da ação do usuário. Alan Kay define "o nirvana da computação pessoal como o momento em que os usuários finais possam mudar suas ferramentas e construir novas ferramentas sem ter que se transformar em programadores profissionais."³

Incorporadas ao processo de atuação do usuário, as tecnologias se livram das suas conotações pragmáticas e permitem que o usuário, espectador, imponha-exponha as suas próprias condições de atuação.

A segunda questão se refere à importância dos suportes para a intervenção criativa do usuário. De acordo com Duchamp, a importância da representação não está na forma, mas nos trânsitos produzidos pelo olhar a partir da forma do trabalho de arte. Como uma interface, o *Grande vidro* se realiza através dos processos de subjetivação projetiva provocados pelo olhar. Também a interface utilitária "funcionaria" de maneira projetiva, remetendo o usuário para além da ação mecânica que a aciona.

A interface ideal conduziria ao esquecimento da sua forma, ponto de partida para se entender sua função. Sua estrutura seria de tal forma transparente que o usuário se concentraria no conteúdo e nas respostas às suas interferências. As palavras ou imagens que orientariam a interação poderiam desaparecer, como o suporte da obra de arte: sua aparência não imporá condições de uso, ela seria autoexplicativa e adaptável à necessidade de cada um. Em projeção, como o *Grande vidro*, estabelecerá relações através das ações-projeções, que seus usuários fossem inventando.

A terceira questão se refere ao aspecto regulador da interface, que não se confunde com as informações que apresenta ou as projeções do espectador. A interface utilitária, ou a obra de arte, precisa evidenciar sua alteridade para o usuário, para que os fluxos entre um e outro fiquem garantidos. Mesmo que se identifique com a interface, o usuário, o espectador, só pode desnudar a interface, obra, quando se vê "fora" dela.

A interface garante a alteridade de cada componente que intermedia. Ao entendê-la, o espectador-usuário entende o que é preciso fazer com o trabalho-interface para obter uma resposta à sua ação. Ou, ao entender o papel da interface, o espectador -usuário pode produzir a sua estratégia de ação-relação. Esta estratégia, de emancipação dos condicionamentos da forma e da funcionalidade da interface utilitária, de emancipação do processo de criação original da obra, transforma-o em criador (ou recriador) da interface.

Mantendo as diferenças entre obra de arte e interface utilitária, pode-se transpor estas três questões propostas pelo *Grande vidro*, trabalho que reflete sobre o olhar do espectador para a obra de arte, para a reflexão sobre o projeto de interfaces que mantenham com seus usuários relações permanentemente renovadas e criadoras.