

PIX-ME: HIBRIDIZAÇÕES DO HUMANO COM A MÁQUINA

Fabiana Amélio Faleiros

UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas

IA – Instituto de Artes – Brasil

fabifal@terra.com.br

José Neto de Faria

USP – Universidade de São Paulo

ECA – Escola de Comunicação e Artes – Brasil

joseneto_designer@hotmail.com

Abstract

This project intends to realize an experimentation and reflexion about the convergence and threshold between the public and private space in cyberspace, in a representative way, traspassing the game of visibility and contemporary surveillance to an interactive interface environment on internet as a digital portfólio, besides to establish a hybrid condition between the human and computer through metaphors of interface and navegation. Moreover to realize a short analysis of this new paradigms establishes by digital media, Pix-me: hybrid of the human and machine, as an artistic pretension, get the signs of this new senses currented on cyberspace and bring it again to this place in a representative way of this context that we are living in. Playing with the game of visibility in a media, the portfólio, that was created, essentially, to make people visible.

Key words: cyberspace, visibility, surveillance, relation human-computer.

1. Introdução

As linhas de força que sustentam este projeto encontram-se na arte contemporânea, em trabalhos ainda em vídeo instalação que, a partir dos anos 90, exploram o espaço globalizado das cidades, onde estão empregados paralelamente às idéias de controle e vigilância a auto-expressão e transgressão, nos quais as experiências individuais tomam o espaço público, em uma crescente negociação entre o privado e a esfera pública, em detrimento do desaparecimento das individualidades¹; bem como a crescente exposição de pessoas “comuns” através de dispositivos tecnológicos que tem como meio de expressão principalmente a internet.

Atualmente os espaços compartilhados e particulares têm estado cada vez mais híbridos por conta de uma das características do ciberespaço², que é a capacidade de proporcionar a criação de extensões de corpos e vidas humanas na rede, permitindo assim uma aproximação da experiência individual com o coletivo mediada pela interface computacional, a qual assume um papel central numa relação ambígua entre aparecer e esconder conteúdos da vida pessoal cotidiana dos interatores e artistas que criam seus *webblogs* e homepages pessoais, além de se exporem através de *webcams* e outros dispositivos.

2. Senso de vigília e o ciberespaço

Na cultura digital as mudanças nos papéis de emissores e receptores são evidentes em relação aos sistemas *broadcasting* de transmissão, nos quais existe um plano centralizador, uma hierarquia dotada de uma fonte de transmissão de dados. Por conta da estruturação em rede própria da Internet, as informações transitam neste meio de forma multidirecional constituindo conexões que formam seus nós e elos através das múltiplas operações simultâneas e paralelas que ocorrem entre processadores [3]. Esta estrutura permite que receptores se tornem emissores de dados sonoros, imagéticos e textuais. Desta forma, todos podem assumir o papel de autores, aparecer e criar identidades fracas³ na rede.

2.1. O paradoxo do panóptico

Com a possibilidade de o receptor passar da condição de espectador a espetáculo, estabelece-se um paradoxo de estar ao mesmo tempo perto e longe de olhos quem vigia a vida privada de quem se mostra. O trivial, o fora de campo torna-se espetáculo. Este sentido de vigilância enquanto espetáculo impregnado no ciberespaço é um fenômeno também presente, porém em outras configurações, no cotidiano das pessoas que circulam por locais públicos e privados equipados com sistemas de câmeras de vigilância as quais registram o comportamento de to-

1 Dentre os vídeo-artistas brasileiros que exploram esta temática, um destaque é Lucas Bambozzi. [1]

2 A palavra “ciberespacy” foi inventada pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance *Neuromancer*, designando o universo das redes digitais como lugar de aventuras e encontros vivenciados no seio de conflitos mundiais econômicos e sociais. Atualmente, este termo refere-se a um conjunto de tecnologias que tem em comum a habilidade de simular ambientes nos quais os humanos podem interagir e tem o computador como mediador. [2]

3 Os estudos dos efeitos da televisão correspondem a identidades fortes, como o gênero (genre) e a identidade sexual (gender); já a internet proporciona um a simulação de identidades, podendo os sujeitos assumirem livremente outras identidades. [4]

dos, bem como em chips e banco de dados eletrônicos. Neste aspecto, a referência a Foucault é fundamental. O filósofo observou que nossa sociedade é menos a dos espetáculos do que da vigilância [5]. Estes olhos mecânicos são como uma atualização do sistema de vigilância criado por Jeremy Bentham⁴, denominado panóptico. O paradigma colocado por estes sistemas de vigilância é que quem é observado não sabe que o é. Mesmo sem estarem sendo vigiados, os presos que eram submetidos ao panóptico se sentiriam vigiados. Assim, o próprio detento, através do efeito de um dispositivo arquitetônico se torna portador de uma relação de poder desempenhando simultaneamente os dois papéis – vigiado e vigia. Com isso, o poder se desindividualiza, transformando-se em máquina anônima.

Estes sistemas também são passíveis de analogias com a televisão. Isso porque com a audiência televisiva medida através de um dispositivo colocado dentro da televisão e conectado com a central de estatísticas através de um cabo telefônico, o espectador é vigiado na sua própria casa. Além disso, um sensor fotoelétrico detecta se o espectador encontra-se ou não em frente à TV [6]. Mas desta forma, a vigilância coloca a massa enquanto observadores de poucos privilegiados, as celebridades.

2.2. Novas linguagens, novas subjetividades

Essas configurações vêm sofrendo modificações no que se refere à linguagem televisiva dos *reality shows* colocando o foco na vida privada de pessoas comuns. A empresa holandesa Endemol criou este formato inspirado na experiência de uma webdesigner chamada Jennifer Ringley que através de uma *webcam* colocou a sua vida privada acessível no seu site [7]. Desta forma, esta “exibicionista” [8] consegue mostrar-se a todos, sair do anonimato através da sua vida “real” sem grandes riscos, pois garante a distância física, enquanto o espectador se sente lisonjeado com o encanto da verdade, e, protegida do toque, ela cria poses e as comenta a fim de produzir o real além da pose.

As tecnologias de comunicação passam a constituir-se então como novos dispositivos de visibilidade com diferentes consequências na relação entre indivíduo e visibilidade na contemporaneidade. As identidades são criadas conforme a relação com o outro, mais pontualmente com olhar do outro, estabelecendo assim uma subjetividade exteriorizada construída através da projeção, sobrepondo-se a subjetividade conferida pela interiorização [9].

3. Pix-me e o jogo de visibilidade

Este trabalho tem como objetivo, realizar uma experimentação e reflexão sobre a convergência e o limiar entre o espaço público e privado no ciberespaço no âmbito da representação, transpondo o jogo da visibilidade e da vigilância contemporâ-

nea para uma interface interativa ambientada na internet enquanto um portfólio digital, além de estabelecer hibridizações do humano com o computador⁵ através de metáforas de interface e navegação.

Partindo desta configuração do ciberespaço, foram criadas metáforas visuais e sensoriais em um portfólio digital para a internet. Através de fotografias em primeiro plano da designer – criadora do portfólio – que indicam a simulação de estar dentro do computador, o conceito de imersão de conexão foi trabalhado de forma que o interator, através deste menu fotográfico, possa navegar espacialmente em uma estrutura de *zoom in* e *zoom out* para assim ter acesso à biografia e aos trabalhos da designer e retornar ao menu inicial quando desejar. Este tipo de imersão foi criado com a intenção de proporcionar uma sensação que vai além da participação e da atividade a fim de incluir ‘olhar’ do outro, e assim alcançar o estado sensorio de agência, um prazer estético derivado da nítida percepção da estrutura labiríntica do site pelo usuário. Agência significa a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de suas decisões e escolhas [10]. Para a formulação deste conceito é usada metáfora de uma pista de dança, onde é possível no máximo influenciar nossos parceiros, mas os músicos e os outros dançarinos não. No computador pode-se ter a sensação de que todo o salão de baile está sob nosso controle. Podemos ser tanto o dançarino quanto o mestre de cerimônia da dança.

As fotografias digitais do menu também conotam o querer ser visto, mas sem uma aproximação efetiva através das poses da designer fotografada, que ora simula estar colocando as mãos na tela para se proteger e ora a beija, trazendo a tona a ambigüidade de estar ao mesmo tempo perto e longe de quem vigia. O fato de a imagem não ser perfeitamente nítida colabora com esta ambigüidade, distanciando-se do realismo fotográfico.

A relação homem-máquina é aludida em quatro aspectos: no título do site, pois *Pix-me* representa um híbrido da informática com o humano (*pix*, referente a pixel e *me* referente à primeira pessoa do singular, eu); na estrutura de navegação da interface, que é compreendida aqui em metalinguagem como as zonas que estabelecem fronteiras de negociação entre o humano e a máquina, propondo um cruzamento equilibrado entre estes dois mundos que são alheios mais interdependentes [2]; quanto no conteúdo principal do site cada trabalho presente no portfólio é visualizado como uma representação de pixel, os quais estão dispostos na aproximação máxima através do *zoom in* nas fotografias. Assim, em forma de resignificação do conceito de pixel (*picture element – unidade mínima de informação [11]*) passa a conter a unidade máxima de informação, no caso, os trabalhos, momento em que o interator se aproxima ao máximo do corpo da designer. Também o botão de navegação que dá acesso ao *zoom*, representa o signo do pulsar dos batimentos cardíacos,

4 Projeto de uma prisão modelar na qual os prisioneiros ficavam em celas individuais organizadas em círculo ao redor de uma torre central, onde um vigilante estaria estrategicamente colocado. Em cada cela havia duas janelas: uma que daria para o exterior e através dela a luz penetraria no cômodo, outra que daria para o interior do círculo, fazendo com que a silhueta do detento se projetasse para fora, para os olhos do vigilante. [5]

5 Este conceito é aqui abordado enquanto uma nova estética emergente na arte, que se estrutura, para além da apropriação técnica de dispositivos eletrônicos, como próteses corpóreas e mentais expansivas, capazes de alterar nosso sistema nervoso, sensorio e cognitivo [2]. O interator com seu corpo expandido em um dispositivo numérico multiplica suas ações a partir das respostas da máquina, através do tocar do mouse com a extremidade dos dedos. Neste processo, o ciberespaço traz para o primeiro plano o caráter dialógico, ou seja, a essência do pensamento, do signo num ambiente semiótico que só existe através de conexões estabelecidas entre mentes em rede.

através da cor vermelha e do ritmo da animação, uma alusão à própria vida humana.

4. Conclusão

Este trabalho traz a tomas questões fundamentais sobre as novas configurações das tecnologias de comunicação em relação a situações de exposição que conferem visibilidade e assim novos contornos de subjetividade, trazendo a tona uma pluralidade de sentidos que só existem através de conexões engendradas na rede.

Para além de realizar uma breve análise destes novos paradigmas instaurados pelas novas mídias, *Pix-me: hibridizações do humano com a máquina*, enquanto pretensão artística, se apropria destes novos sentidos atualizados no ciberespaço e os transpõe novamente para ele em forma de representação deste contexto em que estamos envolvidos. Brinca com o jogo da visibilidade em um suporte, o portfólio, que foi fundamentalmente criado para se tornar visível.

Estabelece também uma representação do corpo que se expande em aparatos tecnológicos os quais propiciam estados sensoriais alterados da mente, utilizando a metáfora de uma interface que realiza a convergência de signos da máquina e do homem.

Agradecimentos

Priscila Arantes.

Referências

1. MACHADO, A., (org). Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.
2. SANTAELLA, L., Culturas e Artes do Pós Humano: da cultura das mídias à cibercultura, Paulus, São Paulo, 2003.
3. NEGROPONTE, N. A vida digital, Cia. Das Letras, São Paulo, 1995.
4. VILCHES, L., A migração digital, Edições Loyola, São Paulo, 2003.
5. FOUCAULT, M., Vigiar e Punir, Vozes, Petrópolis, 1983.
6. MACHADO, A., Máquinas de vigiar, in: MACHADO, Arlindo (Org.). Máquina e Imaginário, EDUSP, São Paulo, 2001, 219-2343.
7. <http://www.jennicam.com>
8. GITLIN, T., Estilos de navegação e espetáculos políticos secundários, in: GITLIN, T., Mídias sem limite: como a torrente de imagens e sons domina nossas vidas, Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 2003.
9. BRUNO, F., Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e comunicação, in: Revista Famecos, 2004, nº 24, 110 – 123.
10. MURRAY, J. H., Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço, Editora Unesp, São Paulo, 2003.
11. VELLOSO, F., Informática: conceitos básicos, Campos, Rio de Janeiro, 2003.