

# A Recepção “Ativa” – da Obra Aberta à Obra em Processo

The “active” reception – from opera aperta to work in process

**Fábio Lopes de Souza Santos**

*Departamento de Arquitetura e Urbanismo – Escola de Engenharia de São Carlos – Universidade de São Paulo  
sotosantos@uol.com.br www.arquitetura.eesc.usp.br*

**David M. Sperling**

*Departamento de Arquitetura e Urbanismo – Escola de Engenharia de São Carlos – Universidade de São Paulo  
sperling@sc.usp.br www.arquitetura.eesc.usp.br*

**Abstract.** *This paper discusses the contemporary context of arts movements towards the receiver, seeking its activation. It demarcates two strands of art developments in the sixties, propositions for participation and interfaces for interaction. The Oiticica's Parangolés and the Glynn's Performative Ecologies are discussed under this point of view.*

**Keywords.** *art; opera aperta; participation; interaction; work in process*

## A abertura da arte no contexto cultural dos anos 1960-70

Uma característica marcante que pode alinhar boa parte da diversidade de tendências artísticas emergentes nos longos anos 1960-70 é a procura pela invenção de uma nova inscrição social da arte, pela aposta na superação da experiência da obra de arte, reduzida ao ato de contemplação dentro do espaço do “cubo branco”.

Uma nova inserção da arte na cultura passava pela necessária reavaliação da figura do artista, da produção da arte e especialmente da recepção do público. Cada termo desta tríade - artista, obra e público – foi, então, problematizado (em maior ou menor medida) na produção experimental do período, e sua articulação cuidadosamente re-avaliada. Um dos rumos mais férteis que tomou esta corrente de experimentação foi a busca por uma arte que concedesse importância à recepção, originando a solicitação de uma “recepção ativa” do público.

Característica deste cenário foi a aceitação das idéias do livro de Umberto Eco, “Obra Aberta” (Opera Aperta, 1962). Para o autor, se o signo artístico é por natureza “aberto”, o significado só se realiza na interpretação do receptor. É este último que, de fato, finaliza a obra. O mesmo desejo reaparece nas formulações de Roland Barthes em “O prazer do texto” (Le plaisir du texte, 1973) que, pela oposição entre “texto de prazer” e “texto de gozo”, realizavam a crítica ao texto meramente “legível” em favor do texto “escritível”, trazendo as marcas de um projeto semelhante de transferir para o público o ato da criação.

Pensando a partir do clássico “sistema geral de comunicação” de C. Shannon, emissão/meio-mensagem/recepção, estas novas práticas artísticas propunham um deslocamento do foco da criação, antes voltada para a relação emissor-meio (artista/obra), para a relação meio-recepção (obra/público) - tornando o receptor o ator do processo.

As experiências que procuravam tirar partido do ato da recepção logo se constituíram em uma grande tendência dentro da produção artística ainda que com diversas vertentes e estratégias: desde as derivas situacionistas, objetos manipuláveis (Bóldides) e proposições ambientais de Hélio Oiticica, os objetos e ambientes sensibilizadores de Lygia Clark, os happenings de Allan Kaprow, as ações e construções, registradas em vídeos por Matta-Clark, ou ainda as reinvenções Fluxus das mais banais atividades cotidianas.

Compõem igualmente este período de “abertura da criação” as instalações da arte cinética e eletrônica, a instalação cibernética “Colloquy of Mobiles” de Gordon Pask apresentada em 1968 na exposição “Cybernetic Serendipity” no Instituto de Arte

Contemporânea de Londres, como também a organização, um ano antes, do “Experiments in Art and Technology” (EAT), por Robert Rauschenberg e o engenheiro Billy Kluver, com Robert Whitman e Fred Waldhauer – e que teve colaborações esporádicas de Andy Warhol, Jonh Cage e Jasper Johns – com o objetivo de investigar criações conjuntas de artistas e engenheiros e o uso de novas tecnologias nas práticas artísticas.

## A recepção “ativa”: entre as proposições para participação e as interfaces para interação

Demarcado o sentido geral da ativação da recepção por parte das experimentações artísticas naqueles anos, cabe mapear nuances que dizem respeito, não só aos meios empregados para a sua realização, os quais passaram a configurar, na contemporaneidade, campos de significantes e sentidos específicos aos agentes, às práticas artísticas voltadas à recepção ativa, e ao público, como também à diversidade de estratégias adotadas segundo os modos encontrados de apropriação dos meios disponíveis.

Como deixam entrever as práticas que listamos anteriormente, a ativação da recepção esteve vinculada tanto a investigações de práticas que excedessem os gêneros artísticos da pintura e da escultura (desdobramentos analógicos da arte), quanto a investigações a partir da utilização de princípios cibernéticos de processamento (desdobramentos tecnológicos da arte). De antemão, são evidentes algumas transversalidades entre elas, dentro daquele sentido geral de desestabilização da relação historicamente estática e linear entre o artista, a prática artística vinculada à especificidade de seu suporte, e o espectador. Enquanto nas primeiras o artista dá lugar ao propositor, a obra à proposição e o espectador ao participante, nas segundas estes lugares são ocupados pelo designer do sistema, pela interface e pelo interator.

Tanto umas quanto outras seguem estratégias similares na medida em que, rejeitando a concepção tradicional de obra que pressupunha uma mensagem codificada pelo artista a ser decodificada pelo público, redesenharam radicalmente a experiência da recepção. A totalidade da obra é re-configurada, metamorfoseando-se de objeto material em proposta de ação: o trabalho do artista, em ambas, converte-se na seleção de um conjunto de instrumentos a serem recombinados a partir de ações do público. Portanto, a obra, de objeto acabado e imutável, convertia-se em uma



Figura 1. Parangolé P4 capa 1, Hélio Oiticica (1964)

proposição/interface, em um processo cuja realização dependia da participação/interação do público, alçada a foco estruturador da obra (Figura 1).

Se estava claro que o ponto decisivo a ser tocado por qualquer prática artística experimental era gerar transformações no comportamento do público, este, no entanto, passará a ter contato com as solicitações mais variadas, desde àquelas que no horizonte pretendiam a des-automatização dos sentidos até outras que paradoxalmente o convidavam a atos mecanizados. Neste sentido, pode-se afirmar que o grau de radicalidade de participação a que levavam algumas proposições (entre as quais as de Hélio Oiticica) se colocavam muito adiante (ou em signo oposto às) das ainda incipientes - e algumas um tanto ingênuas - interfaces para interação.

Esta defasagem entre as proposições para participação e as interfaces para interação fez-se sentir no modo distinto, oposto, como chegaram até a ativação da recepção, deixando evidentes certas contradições. De um lado, os desdobramentos analógicos da arte, trazendo seus conceitos construtivos e se desfazendo de seus paradigmas expositivos, passaram a conferir um novo estatuto ao público a partir da “desmaterialização” das obras, da consideração do caráter “acessório” de seus suportes materiais. Seu objetivo estava traçado: o trabalho “direto” com a percepção, a capacidade inventiva, a consciência e o comportamento de seu público. E de outro lado, os desdobramentos tecnológicos da arte, apropriando-se de instrumentos e sistemas recém desenvolvidos e experimentando novas conexões, posições e usos para eles, passaram a conferir outro estatuto ao público a partir exatamente da especificidade de seus meios, da consideração do caráter “essencial” de seus suportes tecnológicos.

Em uma o rebaixamento da condição material, em outra a sobrevalorização da condição tecnológica. Em uma, a ênfase na abertura tácita ao imprevisível, em outra a atenção às regulagens e auto-regulagens dos sistemas orgânicos ou inorgânicos. Em ambas, a criação de situações espaço-temporais em direção a alguma ação (fundamentalmente, mas não apenas) estética do público. A qual passaria necessariamente, para Oiticica pela refundação dos sentidos

e para os teóricos da cibernética pela possibilidade da inclusão no sistema de uma reflexividade sujeito-objeto, como a de “observadores observando observadores observando-se.” (Heylighen; Joslyn, 2001: 4)

Dadas as constantes e as variáveis, enquanto a ação estética do público disparada pelas proposições para participação encaminhava para a extrapolação de seus limites espaço-temporais em direção à totalidade da vida, a ação estética do público disparada pelas interfaces para interação parecem ainda hoje, em grande medida, girar em torno das possibilidades sempre crescentes de interação e efeitos que permitem os sistemas. Esta parece ser a questão de fundo que habita a afirmação do artista e crítico de arte Ricardo Basbaum, quando compara as potencialidades disparadas pelo Parangolé de Oiticica e as que têm sido exploradas pelas interfaces artísticas homem-computador: “Hibridizar com um computador hoje é ainda uma interação sensorial pobre, quando comparada com a hibridização com um Parangolé: há uma falta de ressonância orgânica nos bytes de informação daquela, enquanto que os quanta sensoriais desta proliferam pelo corpo. Parece necessário mover os computadores para além de processos cognitivos formais para se ganhar uma compreensão expandida de realidades sensorio-conceituais.” (Basbaum, 2008: 113)

## A arte no contexto contemporâneo da recepção (re)ativa

A ocorrência simultânea do uso indiscriminado do termo interação e da sua perda de significação passando a designar as mais diversas ordens de ações passivas, ações sem ação efetiva é uma característica paradoxal da cultura contemporânea (Sperling, 2006: 459), como da própria condição da grande maioria dos sistemas que tem se denominado como interativos (Glynn, 2008: 1): “Como resultado, o uso incorreto de maneira generalizada do termo ‘interatividade’ trivializou seu sentido ao ponto que ele não mantém mais valor conceitual que a reatividade para a maioria dos artistas, arquitetos e designers atuais.”

Procurando por uma efetividade dos sistemas interativos no contexto contemporâneo, o artista e curador Ruairi Glynn, professor de Arquitetura e Design Interativo da Bartlett School of Architecture, propõe a distinção do design interativo de outras duas formas, o design automático (comportamento automático) e o design reativo (comportamento pré-definido que pode responder à estímulos). Enquanto o design automático é evidentemente fechado ao recebimento de estímulos externos, o design reativo é caracterizado pela existência de regras fechadas de funcionamento que permitem ao sistema ao mesmo tempo a criação de grande variedade de arranjos e a definição de barreiras que não podem ser transpassadas – as quais não permitem que o usuário estenda seus limites para além daquilo que foi pré-estabelecido (Glynn, op. cit: 3).

É relevante ressaltar que ao caracterizar a interação como um “modelo conversacional”, o autor faz uso de palavras derivadas do termo participação: “Este modelo conversacional é participativo em vez de ditatorial e é uma forma de comunicação social que promove uma circularidade de inter-ações na qual os participantes contribuem para um discurso compartilhado negociando suas ações e compreensões com os outros participantes. Isto leva a uma fertilização cruzada de diferentes entendimentos para formar novas compreensões que não são a de cada um dos participantes, mas um constructo de suas interações partilhadas em conjunto. Neste sentido, a interação não é restrita por comportamentos rígidos de sistemas reativos, mas é aberta para formar novas compreensões e ações” (Glynn, op. cit: 4).

Se o sentido de constructo partilhado da interação sugerido por Glynn – para não dizer do sentido emancipador da participação defendido pelas neovanguardas - se mostra dormente nas atuais práticas culturais, uma série de novas condições que caracterizam

## SIGraDi 2009 sp

o contexto contemporâneo são tributárias das experimentações descritas acima. “Os anos 1960” foram superados pelos acontecimentos que se seguiram, mas deixaram um legado substancial, especialmente na esfera da cultura. Em seu movimento de expansão, a proposição da participação, e posteriormente da interação, acabou permeando um sem número de atividades cotidianas, dentro e fora da arte, mesmo com o esmaecimento dos seus sentidos originais. Se não foi nada desprezível o papel das práticas artísticas para a conformação deste cenário social, por outro lado, o deslocamento em direção ao receptor não foi um fenômeno específico da arte.

Se pensarmos no contexto cultural dos anos 2000, salta aos olhos a profunda penetração obtida pelas propostas de ativação da recepção. Observamos nas mais diferentes práticas sociais a extrema difusão (se não a quase onipresença em algumas) de procedimentos que seguem a lógica da recombinação de dados tornados disponíveis exatamente para serem recombinados. Hoje, no trabalho e no lazer, na produção e no consumo, estão disponíveis os mais diversos conjuntos de instrumentos a serem recombinados a partir de ações de qualquer indivíduo. O que se efetivou foi um contexto sócio-cultural em que ganham crescente primazia as mais diversas classes de ambientes, nos quais a relação inter-subjetiva acontece mediada por interfaces. Nesse cenário, observamos a equalização “em tempo real” no interior de cada “sujeito”, dos componentes do diagrama comunicacional (emissor, meio-mensagem, receptor), a partir de sua conversão como interator. E a difusão desta lógica foi se constituindo de maneira sincrônica a todo o movimento cultural-econômico de atenção aos comportamentos e ações dos “sujeitos” convertidos, a um só tempo, em “consumidores” e “fluxos culturais”.

### Por novas inscrições sociais da arte interativa

Atualmente a indução à “interação” do público com a obra no circuito das artes - completando, alterando, ou mesmo, criando-a - passa a se dar paralelamente a um contexto mais amplo em que a “interação” foi se convertendo em operação cotidiana básica para relacionamento intersubjetivo, assim como entre seres, processos e objetos.

Vivemos uma situação paradoxal na qual coabitam (de forma contrastante) a admiração pelo teor radical das proposições para participação (entre as quais chamam à atenção as de Hélio Oiticica) - porém não realizadas -, e a onipresença no cotidiano de interfaces para interação. Esbarramos diariamente com o interator, assumimos sua posição de “sujeito” capaz de cumprir a promessa de sintetizar em si os papéis de emissor, meio-mensagem, receptor, mas também constatamos os limites que constroem o potencial dos novos comportamentos e ações.

Neste cenário habitado pelos receptores ativados, a título de especulação, quais as possibilidades de rearticulação entre as práticas efetivas dos interatores e a tensão crítica levantada pela arte dos anos 60? Seria possível atualizar o projeto de despertar no público o desejo de rever seu ser no mundo, fazendo uso do imenso potencial de sua ativação? Seria possível superar a defasagem entre a dimensão operativa desta ativação e uma dimensão crítica que não a seguiu par-e-passo?

Uma característica dos desdobramentos analógicos da arte nos anos 1960 era a extrema abertura processual (a recriação constante de instrumentos flexíveis), que permitia a

incorporação de praticamente qualquer suporte. No horizonte, estava o desejo da possibilidade do próprio público, tomando as rédeas do processo, criar ele mesmo as proposições. Se projetarmos esse horizonte utópico para a situação atual (redimensionando as expectativas), uma possibilidade seria a de sistemas dedicados a rearticulações mútuas e contínuas, como obras em processo, entre interface e interator, que permitissem de parte a parte reconfigurações por parte de todos os agentes e do próprio sistema. Glynn enfrenta parte da questão com sua obra “Performative Ecologies” (Figura 2), baseada na circularidade entre algoritmos genéticos, reconhecimento de dados visuais, performance, auto-avaliação e mutação. A outra parte é a que instiga o interator-participador a situações de auto-avaliação e mutação. E esta ainda se coloca em aberto.



Figura 2. Performative Ecologies, Ruairi Glynn (2007)

### Referências

- Basbaum, Ricardo (2008). Clark & Oiticica. In: Braga, Paula. Fios Soltos: a arte de Hélio Oiticica. São Paulo: Perspectiva. pp. 111-115 (Texto publicado originalmente em Blast 4: Bioinformatica, New York, X-Art Foundation, 1994)
- Glynn, Ruairi (2008). Conversational Environments Revisited. URL: <http://www.interactivearchitecture.org/pdfdocs/Conversational-Environments-Revisited-Cybernetic-Conference-Paper-2008.pdf> (14/11/2008)
- Heylighen, Francis; Joslyn, Cliff (2001). Cybernetics and Second-Order Cybernetics. In: R.A. Meyers (ed.), Encyclopedia of Physical Science & Technology (3rd ed.), New York: Academic Press.
- Sperling, David (2006). Event: Architecture and Art in the Era of Mediatized Experience. Anais do X Congresso da Sociedade Iberomericana de Gráfica Digital (SIGraDi). Santiago. pp.456-460.