

O espectador e sua atenção indeterminada: notas sobre os níveis de atenção do espectador no espaço expositivo

Renata Perim¹

Mauro Pinheiro²

Resumo

Este texto analisa a relação da atenção com a atividade espectral, considerando os conceitos de computação ubíqua e os códigos e meios propostos no espaço expositivo contemporâneo. A partir da análise de artefatos tecnológicos elaborados para oferecer ao público experiências de interação com a arte, desenvolve-se uma reflexão sobre o uso da atenção do espectador em espaços expositivos. Ao observar como o espectador percorre o ambiente expositivo hoje em dia, é comum notar que a tecnologia está bem próxima da atividade contemplativa. O embasamento teórico se desenvolve a partir de estudos sobre a *tecnologia calma* (Weiser e Brown, 1996) e suas correlações com a atenção do espectador.

Palavras-chave

Espectador; Exposição; Percepção; Atenção

Introdução

É difícil imaginar um ambiente isento de uma carga informacional que nos permita o uso e a interação com dispositivos tecnológicos. O conceito de interação, muitas vezes, parece onipresente, sobretudo quando se reconhece seu significado em correspondências para além da comunicação entre homem e máquina. Considera-se essa relação como um princípio de participação e colaboração entre pessoas e interfaces mediada por artefatos tecnológicos. De acordo com as definições de Julio Plaza:

A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação criadora fundada nos princípios da sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovação (PLAZA, 1990).

O recorte aplicado no presente estudo considera a relação interativa, e contemplativa,

¹ Mestre em Teoria e Crítica da Arte pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), doutoranda em Design na Universidade Estadual do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), e-mail: reperim10@gmail.com, telefone: 55 21 998924442.

² Doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), professor adjunto da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), e-mail: mauro.pinheiro@ufes.br, telefone: 55 27 992444525

no espaço expositivo por meio de dispositivos tecnológicos que mediam a experiência do espectador. Tomando como exemplo as atitudes de espectadores, no que se refere ao entretenimento no sentido mais amplo – festivais de música, espetáculos de dança –, a participação por meio de algum dispositivo de processamento de imagem se tornou um hábito em nossa cultura visual contemporânea. O objeto de análise deste estudo é o Festival de Linguagem Eletrônica de São Paulo³ que no ano de 2016 tinha como conceito eliminar, o quanto fosse possível, as fronteiras entre design, game, animação e arte. Com o subtítulo “Venha passar do limite” a exposição convidava a “perceber e descobrir os matizes que existem entre uma coisa e outra” (Barreto, R. Perissinotto, P. 2016, File São Paulo – Catálogo). Nesse sentido, a escolha dos trabalhos buscou enfatizar essa relação interativa e perceptiva do visitante com as instalações que permitiam interagir, contemplar, tatear e escutar

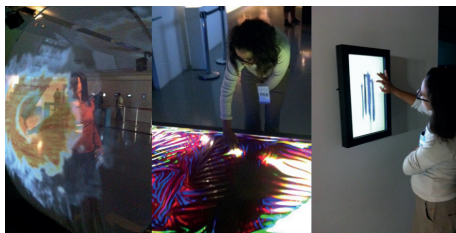


Figura 1 – FILE 2016.

A análise desses trabalhos será feita a partir da correlação entre os estudos de Weiser e Brown (1996) sobre a percepção e a atenção e alguns recursos utilizados em trabalhos de arte e tecnologia que explicitam características da computação ubíqua e os modos perceptivos implicados. Weiser e Brown desenvolvem o tema da demanda da atenção para utilizar

sistemas computacionais, propondo o termo “tecnologia calma”. O objetivo dessa abordagem era permitir ao usuário viver em um ambiente repleto de computadores sem sofrer sobrecarga de informação. Os autores defendiam o uso de sistemas computacionais que operassem na periferia da atenção do usuário, ou seja, requerendo menos atenção explícita e focando mais nos mecanismos da percepção do indivíduo.

Na perspectiva do comportamento do espectador situado no espaço expositivo e mediado por artefatos tecnológicos, buscam-se paralelos entre os mecanismos atencionais requeridos nos sistemas de informação ambiente e os estudos de Jonathan Crary (2013), que abordam o problema da atenção, não como pólo oposto à distração, mas ao contrário, pensando a atenção e a distração como um *continuum* “no qual as duas fluem incessantemente de uma para outra, como parte de um campo social em que os mesmos imperativos e forças incitam ambas” (Crary, 2013, p. 75). Nesse sentido, pretende-se encontrar no ambiente de exposição caminhos para uma reflexão sobre a atenção do espectador contemporâneo. Ao observar o público mediado pela tecnologia no espaço expositivo, busca-se compreender se esse ambiente, ao provocar, de certa maneira, uma padronização de resposta, não geraria também algum modo criativo de percepção.

No texto *The Coming Age of Calm Technology* (1996), Weiser e Jonh Brown elaboram a tese de uma computação que está em todo lugar sem se fazer notar, quase invisível. Propõem maneiras menos aceleradas de lidar com a tecnologia por meio da “*calm technology*!”. Os autores têm como conceitos principais a relação com os dispositivos e o modo como

eles são percebidos pelos usuários. Os deslocamentos entre atenção central e periférica, de acordo com os autores, objetivavam fazer com que mais informações pudessem ser apreendidas pelos usuários sem sobrecarga de informação.

O uso de dispositivos tecnológicos que atuam na periferia da atenção, assim como o próprio conceito de computação ubíqua, consiste na apreensão da informação, por meio de sistemas computacionais, em conjunto com outras atividades. Weiser previa que haveria informações passíveis de ser absorvidas sem exigência de atenção ativa e em ritmo menos acelerado. O uso da tecnologia calma em sistemas de informação ambiente refere-se à aplicação de dispositivos integrados ao espaço físico de modo minimamente perturbador (HAZLEWOOD et al, 2007).

Entre pesquisas acadêmicas, produtos comerciais e instalações artísticas, alguns exemplos do uso da *calm technology* em artefatos buscam transmitir informações de maneira discreta sem demandar atenção voluntária. Fios que se movem para informar o uso intenso da rede de computadores de um local (WEISER e BROWN, 1996), miçangas usadas em biquínis que, ao mudarem de cor, indicam a incidência de raios UV (HAZLEWOOD, 2007) são exemplos de artefatos que informam os usuários por meio de detalhes familiares, permitindo manter a atenção no que ocorre ao redor. Nas palavras dos autores, “esta conexão com o mundo ao redor do que chamamos de ‘localização’ é o dom fundamental que a periferia nos dá” (WEISER e BROWN, 1996).

É interessante notar até que ponto os sistemas computacionais inseridos no cotidiano das pessoas permitem a absorção da

informação por meio da atenção periférica. O constante uso de dispositivos de produção de imagens – câmeras digitais e *smartphones* –, além dos diversos tipos de informação que esses aparelhos concentram, parece usar mais a atenção ativa do que a interação com menos recursos cognitivos. Porém, cabe destacar aqui alguns recursos de instalações artísticas que tomam como pressuposto a relação do indivíduo com a máquina para a análise dos níveis de atenção que reivindicam.

O objeto deste estudo

A relação entre o público, os sistemas tecnológicos de informação e a obra de arte pode ser observada em exposições que pressupõem um observador conectado e familiarizado com sistemas computacionais, os quais medeiam a experiência no espaço do museu. A partir da permissão do uso de câmeras fotográficas nas salas de exposição e da presença de espaços multimídia que se modificam a cada mostra, a participação do espectador parece estar sendo remodelada (ou requerida de outra maneira). Enfatizam-se aqui trabalhos artísticos contemporâneos que usam a tecnologia como meio de representação. Essas obras são muitas vezes reconhecidas como arte e tecnologia; porém, mais que isso, são trabalhos de arte que apresentam as intrincadas relações homem-máquina e real-virtual. Foucault encontra, no que ele chama de “época clássica”, toda uma série de maneiras de ver e de deixar as coisas serem vistas. Se a cada tempo, dentro de cada cultura e sociedade, a arte se apresenta de diferentes maneiras, foi porque

se utilizou dos dispositivos técnicos de sua época (Rajchman, 1988).

No sentido de problematizar essa relação, o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) explicita grandes questões e dúvidas do momento. A mostra *File: venha passar dos limites* (São Paulo, 2016) aborda as maneiras como as máquinas se tornam sistemas inteligentes com obras que reagem e se modificam a partir da presença e da atitude das pessoas, ou seja, têm seu funcionamento alterado pela relação que elas estabelecem com os visitantes. Neste estudo serão analisados trabalhos da FILE 2016 que apresentam imagens elaboradas por meios tecnológicos e aplicadas em suportes sensíveis ao toque, ou de alguma maneira modificadas pela forma desses suportes.

Sentido Único

A instalação *Sentido Único*, da artista brasileira Angella Conte, consiste em uma projeção do deslizamento de águas exageradamente ensaboadas vindas de um vazamento sobre uma escada (Figura 2). A projeção da imagem no suporte vertical cria um jogo de ausência e presença. "Ausência da água que não está propriamente ali mas aparece apenas representada" (FILE São Paulo, 2016 – catálogo). Esse trabalho apresenta uma forma de crítica do mau uso da água e dá margem a uma discussão de cunho ambiental sobre a escassez hídrica.



Figura 2 – Foto da obra *Sentido Único* no FILE 2016. Fonte da imagem: <https://angellaconte.wordpress.com>

O espectador pode compreender parte da obra usando sua atenção periférica, a instalação foi colocada de modo que possa ser vista de vários ângulos na sala de exposição. Embora não faça uso de um esforço cognitivo no primeiro momento, a obra, de acordo com a vontade da artista, contém seu aspecto crítico. Para analisá-la sob essa perspectiva, o espectador deve focar sua atenção e posicionar-se, por um pouco mais de tempo, diante da obra. Percebendo também o som nessa instalação o espectador pode olhar para a obra em vários momentos sem se dar conta de que se trata de uma água impura. A escada, que serve como suporte para a projeção, também pode ser vista como analogia à uma cachoeira ou queda d'água. Nesse sentido a obra se manifesta para o espectador em seu sentido formal, para depois, ao capturar sua atenção, ter a função de uma crítica.

Metamorph

Metamorph consiste em uma instalação artística interativa visual e sonora e convida os espectadores a tocar e explorar a profundidade do véu semitransparente (Figura 3). “A exploração de profundidades dentro do véu revela vários universos de meditação através de substâncias orgânicas, líquidas ou incandescentes. *Metamorph* busca criar um espaço virtual gerado pelas videoprojeções de um dispositivo digital” (FILE São Paulo, 2016 – catálogo).

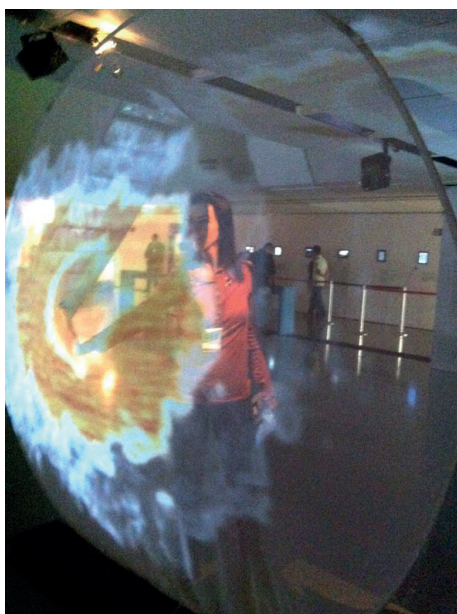


Figura 3 – Foto da obra *Metamorph* no FILE 2016

Nessa obra de arte sensorial, reflexos reais e imagens virtuais se misturam e dão a ilusão de realidade distorcida. Nota-se que a relação espectador-obra é bastante envolvente, buscando ativar a atenção voluntária ao se tocar na obra e sentir a matéria do tecido com ima-

gens projetadas. Sendo esta obra dependente da interação do espectador, quando ninguém interage com o véu ele se torna rígido e as matérias virtuais desaparecem.

Cabe notar neste trabalho a ideia do uso inverso da proposta da *Calm Technology*. O objeto, de formato circular e forrado com um véu que se torna o suporte para as projeções, além de seu apelo estético, usa também elementos sonoros que são executados a partir do toque do espectador. Vê-se então a ativação de vários sentidos para que a obra aconteça. A demanda por uma atividade do espectador faz com que sua atenção central e periférica seja engajada propondo seu envolvimento na obra.

Usos indeterminados da atenção

Outras obras poderiam ser citadas sem que se pudesse determinar o tipo de atenção solicitada. Isso pode indicar que, no contexto de um espaço expositivo interativo, o que parece ser solicitado é uma percepção ativa ou uma atenção indeterminada. Esses termos convocam à reflexão da estética embasada no conceito de “estética tecnológica” (SANTAELLA, 2008). Esse conceito é empregado aqui para sugerir que instalações artísticas possam ser pensadas com recortes tecnológicos, assim como artefatos tecnológicos podem ser investidos de estética. Nessa linha de raciocínio, para melhor embasar o conceito de estética, Sodré (2006) afirma:

Embora a obra de arte seja uma representação bem sucedida e privilegiada, ela não esgota o objeto da estética, que é na verdade ‘arte de

perceber', uma poética da percepção, portanto, um modo de conhecimento do sensível em sentido amplo. (2006, p. 86, apud Santaella, 2008).

O conceito de estética ou "estética tecnológica" relacionado à arte de perceber pode estar presente em qualquer dispositivo, além de *sites*, vídeos, filmes, nas pequenas telas do celular e também em sistemas de informação ambiente. Weiser, ao propor o termo computação ubíqua, estava trabalhando, de certa maneira, com a "arte de perceber". Para esse autor importava mais fazer com que a tecnologia se adaptasse à vida das pessoas, não o contrário. Sendo assim, segundo Weiser, o que a máquina promete é o que deveria ser relevante, sua estrutura deveria permanecer "invisível". Muito do que se define no trato dos produtos da tecnologia da calma se encontra nas instalações artísticas aqui descritas, ou seja, sistemas computacionais que se modificam a partir da interação com o homem, transmissão da calma por meio da contemplação e a possibilidade de se prestar atenção em várias coisas ao mesmo tempo. Contudo, entende-se que as instalações artísticas apresentadas não intencionam a invisibilidade, ao contrário, o objetivo de uma exposição é proporcionar a estética do objeto artístico, ainda que esteja travestida de uma "estética tecnológica"⁴.

Cabe notar, por outro lado, até que ponto os dispositivos tecnológicos atuais transmitem calma aos usuários. Em tempos de *selfie* no museu⁵ e internet das coisas⁶, seria fundamental considerar a possibilidade de esses dois atores – usuário e dispositivo tecnológico – serem passíveis de transformação, com fronteiras cada vez mais difusas. Sobre

a relação de mediação feita pela tecnologia, Fernanda Bruno (2001) questiona: "O que se torna a tecnologia e suas relações com o humano, com a sociedade e a cultura, quando não mais cumpre a função de intermediário, mas de mediação não apenas entre o homem e a natureza, mas também entre o homem e ele mesmo e o seu meio sociocultural?" (BRUNO, 2016, File São Paulo – Catálogo).

De acordo com a indagação de Bruno, a tecnologia como mediação permite trocas entre dois diferentes atores e neles engendra e possibilita transformações. Jonathan Crary, a partir de outra perspectiva, analisa algumas dessas transformações, traçando uma genealogia da atenção, e procura mostrar como ideias sobre a percepção e a atenção se transformaram, em fins do século XIX, lado a lado com o surgimento de novas formas de representação, novas maneiras de ver, ouvir e assistir a espetáculos ou a exposições (CRARY, 2013). O argumento de Crary contém uma forte crítica às formas como a tecnologia, por meio do uso da atenção contínua e fixa, produz "corpos controláveis" e úteis, ao mesmo tempo em que "gera a ilusão de escolha e interatividade" (ibid, p. 101). Se por um lado o autor afirma que a atenção era um meio pelo qual o observador podia transcender as limitações subjetivas, por outro, sustenta que era também um meio de tornar o observador suscetível ao controle. No espaço deste trabalho tomamos como base as considerações de Crary sobre a atenção e a distração como um processo dinâmico que se intensifica e se atenua, cresce e decresce, flui e reflui de acordo com uma série indeterminada de variáveis. É nesse *continuum* da atenção em seu estado dinâmico que as instalações de arte e tecnologia

aqui apresentadas se caracterizam e por esse motivo tencionou-se aproximá-las da proposta da tecnologia da calma.

Considerações finais

Ao analisar as obras do festival de linguagem eletrônica e sua relação com o observador, mediada pela tecnologia, buscaram-se objetos que permitissem a inserção de diferentes conceitos sobre as formas de visualização e atenção do espectador contemporâneo.

O presente trabalho buscou enfatizar as possibilidades e os modos atencionais do espectador no espaço expositivo, apresentando diferentes conceitos e comentando como esse mecanismo muitas vezes não pode ser apreendido. Muito mais poderia ser dito a respeito de cada obra aqui apresentada – buscando-se detectar a estética que emerge dessa relação entre a arte e os aparelhos, dispositivos e suportes tecnológicos –, mas este estudo pretende ser o início de uma pesquisa que busca compreender as características da atenção do espectador integrado com os sistemas tecnológicos. Esse campo convida a uma rica via de análise entre diferentes linguagens – vídeo, fotografia, design de interação e performance – que, recortadas pela tecnologia, transformam-se em trabalhos estéticos emblemáticos do potencial desses dispositivos para os sentidos do espectador.

Notas

³ A 17ª edição do Festival de Linguagem Eletrônica de São Paulo ocorreu no Centro Cul-

tural FIESP - São Paulo. Contou com mais de 300 peças assinadas por artistas brasileiros e de outros países. In: http://file.org.br/file_sp_2016/?lang=pt. Acesso em: 10 ago 2016.

⁴ Para Santaella “estética tecnologia” pode estar presente em vários produtos culturais de nossa época – na internet, na televisão ou no cinema. (SANTAELLA, 2008).

⁵ Evento surgido nas redes sociais em 2014 e que reúne museus do mundo todo em torno da *hashtag* #museumselfie (Museu Afro do Brasil. Disponível em: <http://migre.me/vZMml>. Acesso em: 4 fev. 2016)

⁶ O conceito de Internet das Coisas foi trazido por Lemos, “como sendo uma rede autônoma de objetos conectados através de computadores ou sensores (...) funcionando independente da ação humana direta. (LEMOS, A. *A Comunicação das Coisas; Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede*. In: <http://www.cienciaecultura.ufba.br/agenciadenoticias/noticias/a-internet-e-suas-coisas/>.

Referências

- BRUNO, Fernanda. *Mediação e interface: incursões tecnológicas nas fronteiras do corpo*. In: FILE São Paulo 2016 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Organizadores: Ricardo Barreto e Paula Perissinoto. 1ª edição. São Paulo : FILE, 2016.
- CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- _____. *Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura*. Tradução: Tina

Montenegro. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

HAZLEWOOD, William; COYLE, Lorcan; POUSMAN, Zachary; LIM, Youn-Kyung (org). *The Second Workshop on the Design and Evaluation of Ambient Information Systems*. In: The 10th International Conference on Ubiquitous Computing. Proceedings... Seul, South Korea, 21 set 2008. <<http://www.informatics.indiana.edu/subtletech/>>, 09/01/2009.

PLAZA, Julio. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. *ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 09-29, dec. 2003. ISSN 2178-0447. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2909>>. Acesso em: 10 feb. 2017.

RAJCHMAN, J. *Foucault's Art of Seeing*. *October*, n.44, p.88-117. 1988.

SANTAELLA, Lúcia. ARANTES, Priscila. (Org.) *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo : Educ, 2008

WEISER, Mark; BROWN, John Seely. *The coming age of Calm Technology*. S.l., 1996. Disponível em: <<http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/acmfuture2endnote.htm>>. Acesso em: 16 set. 2006.