

# Ausência visível: uma quase presença

Visible absence: an almost presence

**Mara Martins**

FAU – UFRJ. Brasil

mm.maramartins@gmail.com

## ABSTRACT

This article is about the creation of poetic languages that use technological resources to explore new artistic possibilities. Themes related to digital technology, such as virtual reality and screen-presence, are discussed from the point of view of the art world and observed through the body-media and time-space relations. From this perspective, the article examines the work *Visible absence*, concluded by the author in 2011, based on the convergence of digital media.

**KEYWORDS:** art media; screen-presence; virtual reality

## Introdução

A tela do computador tem se tornado o principal caminho de acesso a qualquer tipo de informação. Dinâmica, em tempo real e interativa, ela exhibe textos, imagens fixas ou em movimento, sons e construções espaciais, propondo novas formas de linguagem para a arte e a comunicação. De acordo com Manovich (2001), a revolução provocada por esta mídia foi tão impactante quanto a da imprensa no século XIV e a da fotografia no século XIX; no entanto, ele pressente que será ainda mais profunda e que estamos sentindo apenas seus efeitos iniciais. A revolução do computador não só afetou todas as etapas de comunicação, como a aquisição, o armazenamento e a distribuição de informações, mas também fez convergirem todos os outros tipos de mídia.

A cultura da interface renovou ainda as práticas criativas, hibridizando os temas, os autores, os locais de trabalho, abrindo-se para a interatividade. As tecnologias digitais conversam entre si e nos conectam a todos os lugares, trazendo o virtual para o real.

A obra *Ausência visível*, realizada em 2011 a partir da convergência das mídias digitais, experimenta novas

possibilidades relacionais e constrói-se através de um diálogo, mediado pela máquina, entre esta autora e diversos colaboradores. O processo aconteceu ao longo de três meses, durante os quais a autora visitou, através do Skype, pessoas de diferentes partes do mundo e se fez fotografar nos lugares por onde passou. O resultado é um inventário de imagens (figuras 1, 2 e 3) que, exibidas em porta-retratos digital, apresentam uma narrativa poética tecida através da dissolução das fronteiras formais e materiais existentes entre o suporte e a linguagem, o atual e o virtual.

O artigo analisa essas questões e vem propor uma reflexão sobre tempo e espaço descontínuos – o estar aqui e lá ao mesmo tempo –, os momentos que vivemos de virtualização do corpo através da telepresença, abordados na obra *Ausência visível*.

## O virtual na arte

As interfaces contemporâneas humano-computador oferecem novas possibilidades de questionamentos para a arte que, tradicionalmente, se apropria da tecnologia para testar seus limites, subverter sua lógica e reinventar suas funções e finalidades. Se

toda arte é feita com os meios do seu tempo, as artes digitais podem representar a linguagem que expressa a “*sensibilidade e os saberes do homem do início do terceiro milênio*” (MACHADO, 2010, p. 10).

O telégrafo abriu caminho para uma série de interfaces de transmissão, como o fax, a televisão e o teletransporte, ampliando as possibilidades artísticas, com a utilização desses meios. As artes telemáticas trouxeram novas abordagens estéticas sobre o tempo e o espaço e “*introduziram novos tipos de presença, (que vão do espectro ao clone), intervenções (os primeiros cibercafés, performances com telepresença) e interações (redes de arte na internet, na televisão interativa, etc.) que redefinem os papéis*” (POISSANT, 2009, p. 81).

Os computadores tornaram-se presentes em nosso dia a dia muito recentemente, mas a tela, de acordo com Manovich (2001), tem sido usada para transmitir informações visuais há muitos séculos – desde a pintura da época do Renascimento, passando pelo cinema, no século XX. Pelo que se apresenta em sua superfície plana e retangular, posicionada a alguma distância dos nossos olhos, podemos experimentar a ilusão de navegar por espaços virtuais e de estar fisicamente presentes em outro lugar. Tanto hoje como no passado, a tela funciona como uma janela que se abre para outra dimensão, cortando a realidade em dois espaços: o físico (onde se encontra o corpo real) e o virtual (onde se apresenta a imagem).

A janela da perspectiva de Alberti, no Renascimento, representa o mundo visto por um olhar singular, estático, que eterniza um momento, sob determinado ponto de vista. As técnicas desenvolvidas pela pintura renascentista aperfeiçoaram a construção de uma realidade virtual, mas colocaram o espectador imóvel diante da tela, para que pudesse apreciá-la. A evolução da representação, através da fotografia, continuou com o aprisionamento do instante, mostrando uma realidade fixa e imóvel. No final do século XIX, a estática rompeu-se, com a dinâmica da tela do cinema dando mobilidade às imagens, mas não, ainda, ao espectador.

Manovich (2001) lembra-nos de que a tela do cinema permitiu ao público viajar por diferentes espaços, sem sair de seu lugar, e que, hoje, a Realidade Virtual (RV) tenta diluir essas fronteiras, permitindo um deslocamento do espectador no ambiente, por meio da simulação. Segundo o autor, essa mistura do virtual com espaços físicos também é antiga e tem sua origem nos afrescos e mosaicos que, inseparáveis do espaço arquitetônico, eram criados para envolver o espectador e estimular seu movimento pelo ambiente.

Se, por um lado, a tradição da representação veio a dominar a cultura pós-renascentista, por outro, a tradição da simulação também continuou. A obsessão pelo naturalismo do século XIX aparece nos dioramas,

nas figuras dos museus de cera e nas esculturas em escala humana. Também está presente nos panoramas, que criam um espaço de 360 graus, como na RV, colocando o espectador no centro desse espaço, onde ele é incentivado a se movimentar a fim de perceber a imagem em sua totalidade.

Segundo Lévy (1996), uma obra de arte possui aspectos de possibilidade (exposição, venda, valor mercantil ou fonte de prestígio) e de virtualidade (de uma imagem a interpretar, de uma tradição a perseguir, de um acontecimento histórico). A arte fascina porque põe em prática a mais virtualizante das atividades. Ela dá “*uma forma externa, uma manifestação pública, a emoções e sensações, experimentadas no mais íntimo da subjetividade*” (LÉVY, 1996, p. 78). O autor destaca que, em nossa luta contra a fragilidade, a dor e o desgaste, buscamos segurança e controle através do virtual, pois ele nos coloca em um lugar em que os perigos não nos atingem.

De acordo com Belting (2006), não é mais a arte e, sim, a tecnologia que agora é responsável pela *mimesis* da vida, substituindo o antigo sentido de habilidade artística. As imagens digitais satisfazem a imaginação de nossos corpos e cruzam as fronteiras entre imagens visuais e virtuais, imagem *vistas* e imagens *projetadas*, em busca da *mimesis* da nossa própria imaginação.

## A mídia e o teletransporte

Sob o aspecto da temporalidade, Manovich (2001) observa que a “tela clássica” exibe uma imagem estática, permanente – como a pintura e a fotografia –; a “tela dinâmica” – do cinema e do vídeo – exibe uma imagem do passado em movimento; a tela da TV, com imagens ao vivo, é a “tela em tempo real”, que mostra o presente. Já a “tela interativa” do computador sinaliza um novo momento na história, representando a relação entre a tela e o espectador. Dinâmica, em tempo real e interativa, permite também a simulação e a telepresença.

O que até recentemente era restrito a poucos usos, em aplicações industriais e militares, tornou-se familiar. Podemos estar telepresentes em uma localização muito remota, com o uso da *web cam*, e também realizar ações a distância. Ao navegar na *web* diariamente através dos *hyperlinks*, ir de um servidor para o outro, explorar as infinitudes de documentos localizados em computadores de todo o mundo, o usuário se teletransporta, a partir de um único local. Manovich (2001) entende que a telepresença abrange duas situações diferentes: estar “presente” em um meio ambiente sintético gerado pelo computador (realidade virtual) e estar “presente” em um local físico, real, remoto, através de uma imagem de vídeo ao vivo.

Na Realidade Virtual, o usuário tem a ilusão de estar

presente em um mundo de simulação, e a ele é dado o controle de uma falsa realidade. Ele tem poder sobre o mundo virtual que só existe dentro de um computador. Na segunda situação, o corpo de um teleoperador é transmitido em tempo real para outro local, onde ele pode interagir com pessoas ou objetos. Para Manovich (2001), a essência da telepresença é a anti-presença. Não é necessário estar fisicamente presente em um lugar para afetar a realidade nesse local. Assim, a telepresença, em um sentido mais amplo, significa comunicação em tempo real com um lugar fisicamente remoto. Este significado engloba todas as “tele” tecnologias - da televisão, do rádio, do fax e do telefone ao *hyperlink* e ao bate-papo na internet.

Se antes podíamos conhecer diferentes lugares através de uma revista, um jornal ou um filme, agora eles também se reúnem em uma mesma tela eletrônica. Em contraste com as fotografias impressas, que permanecem fixas, as representações no computador fazem com que cada imagem seja mutável, uma vez que são criadas a partir de sinais móveis e modificáveis. O usuário do computador não só pode obter imagens de vários lugares, como também pode estar “presente” nesses locais, em tempo real, por telepresença.

A tela de um computador tornou-se uma janela através da qual podemos estar presentes em qualquer lugar do planeta, numa comunicação instantânea que promove, segundo Lévy (1999), uma desterritorialização global - em que as distâncias e o tempo são eliminados, e a imagem se propaga no espaço -, dando lugar aos telecontinentes. Sua análise chama a atenção para o efeito histórico dessas tecnologias em termos da inversão das noções habituais de interior e exterior e da progressiva diminuição da percepção da distância espacial - a distância entre o sujeito que está vendo e o objeto que está sendo visto.

Lévy (1999) também trata a questão da virtualização como uma não presença, ao afirmar que “quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam ‘não presentes’, se desterritorializam” (LÉVY, 1999, p. 21), numa espécie de desengate que separa o espaço físico do espaço do tempo. Ele associa a virtualização ao “efeito Moebius”, onde se dá a passagem do interior ao exterior, das relações entre o público e o privado, o subjetivo e o objetivo, o autor e o leitor, etc. Com a virtualização, lugares e tempo misturam-se, e as noções de público e privado são questionadas.

De acordo com Belting (2006), os corpos estão *presentes* porque são *visíveis*. Nós delegamos a visibilidade do corpo às imagens, mas estas necessitam de uma mídia para se tornarem, elas próprias, visíveis. Elas acontecem via transmissão e percepção, substituindo a ausência do corpo com um tipo diferente de presença: “A presença icônica mantém a ausência do corpo e a transforma no que

*deve ser chamado de ausência visível*” (BELTING, 2006, p. 7). Neste sentido, isto também se aplica à telepresença das pessoas nas mídias, que performatizam a ausência que elas tornam visível. A telepresença é geralmente associada à projeção da imagem do corpo, mas, para o autor, ela é mais do que a simples projeção da imagem, é uma *quase presença*.

## Ausência visível

Os experimentos desenvolvidos para realização da poética do trabalho *Ausência visível* evidenciam os momentos que vivemos de virtualização do corpo, através da telepresença. Lévy (1996) recomenda que devemos “tentar acompanhar e dar sentido à virtualização, inventando ao mesmo tempo uma arte da hospitalidade” (LÉVY, 1996, p. 150). A autora propôs-se a testar esta teoria, realizando visitas a conhecidos, amigos e familiares através do Skype, com a intenção de desenvolver um projeto colaborativo num diálogo mediado pela máquina. Assim, os encontros aconteceram por telepresença, que elimina as distâncias e permite estar aqui e lá ao mesmo tempo, numa quase presença, onde tempo e espaço se fundem.

Uma visita clássica envolve deslocamento físico - uma distância grande ou pequena a ser percorrida ao longo de um tempo. Não é por acaso que um número expressivo de pessoas, ao viajar para lugares diferentes ou sair a passeio, adquire o hábito de registrar tudo por meio de suas câmeras: “a fotografia será a prova incontestável de que o turista fez a viagem, cumpriu o programa e se divertiu” (SONTAG, 1981, p. 9). No trabalho *Ausência visível*, as visitas feitas pelo Skype também são registradas por meio de fotografias, procurando assim dar um sentido de permanência a esses momentos. Se, por um lado, a tela dinâmica do computador possibilita um fluxo constante de informações, por outro, “a fotografia fixa pode constituir recordação mais autêntica do que a fotografia em movimento, pois aquela é uma fração precisa do tempo, não um fluxo” (SONTAG, 1981, p. 17).

Nesse sentido, *Ausência visível* foi construído a partir do paradoxo “fluxo” e “permanência” e contou com a colaboração de pessoas que foram convidadas a participar da experiência. O convite foi enviado por *e-mail*, explicando a proposta e expondo os seguintes critérios e procedimentos que deveriam ser seguidos para a realização do trabalho:

o participante deveria adicionar a autora em sua lista de contatos no Skype;

em qualquer momento que participante e autora estivessem disponíveis *on line*, poderia acontecer a visita;

a visita da autora deveria ser registrada pelo participante

através de fotografia tirada com câmera digital, mostrando o lugar em que foi recebida por ele;

o participante teria liberdade de criação, ao registrar a visitante na tela de seu computador, escolhendo o lugar, os elementos de composição, determinando o corte e o ângulo da foto;

no momento do clique, a imagem da autora no Skype deveria estar, de preferência, no modo “tela cheia”;

a foto deveria ser tirada no modo “paisagem” (horizontal), em alta resolução;

ao final, o participante deveria escolher sua foto preferida e enviá-la à autora por *e-mail*.

Estabelecidos esses critérios, o projeto foi iniciado e os contatos sucederam-se ao longo de três meses (de 31 de março a 30 de junho de 2011), totalizando 31 visitas.

A opção por utilizar exclusivamente a tecnologia digital levou a autora a escolher o porta-retratos, também digital, como dispositivo de exibição do trabalho. Nele, as imagens são apresentadas em ordem cronológica e precedidas por um *slide* com informações sobre local, data e hora registrados no Skype para o início da chamada, além do nome do autor da foto. A decisão de não nomear, no *slide*, o país onde a visita foi feita reforça a ideia de desterritorialização global citada por Lévy (1999) – em que as pessoas se reúnem pelos seus núcleos de interesses, e a geografia não é mais nem um ponto de partida, nem uma obrigação.

O uso do porta-retratos como suporte traz a ideia de lembrança de viagem, evidencia o conceito de permanência e memória das imagens fotográficas e preserva o princípio de modularidade (neste caso, os *pixels*), uma das características das mídias digitais. Foi esse princípio que possibilitou também a criação, a distribuição, o armazenamento e a exibição do trabalho.

De acordo com Zanine (2009), a interação humana e social nas dimensões de tempo/espaço telemático provoca transformações no estatuto da arte, ao interpenetrar ideias e emoções e gerar novas alianças de trabalho. “*Não há a dependência de um único agente, o encargo de um só locus de realização, mas uma distribuição de participações nos chamados nós, os dispositivos das redes de longa distância [...] como é a internet*” (ZANINE, 2009, p. 322).

Ao estabelecer o diálogo entre a artista e os participantes pela interatividade, *Ausência visível* torna-se um trabalho fundamentado na corresponsabilidade de colaborações articuladas em torno de um projeto e explora outras formas de expressão a partir do espaço da comunicação telemática.

## Considerações finais

A tela do computador oferece novas possibilidades de expressão nas linguagens artísticas e promove a ampliação de nosso campo perceptivo. *Ausência visível* propõe uma reflexão sobre os momentos que vivemos de virtualização do corpo, apropriando-se dos recursos de telepresença, interatividade e fotografia. A narrativa poética da obra é tecida com a dissolução das fronteiras formais e materiais percebidas entre o suporte e a linguagem, o atual e o virtual. Ainda que trabalhos realizados com recursos computacionais explorem frequentemente ideias da arte como um fluxo, *Ausência visível* traz a experiência da arte digital conceituada como permanência e memória, remetendo às imagens silenciosas do passado, num contraponto à alta velocidade das imagens que circulam pelo ciberespaço.

## Referências

- Belting, H. 2006. *Imagem, Mídia e Corpo: uma nova abordagem à Iconologia*. Acesso em maio de 2011, de [http://revista.cisc.org.br/ghrebh8/artigo.php?dir=artigos&id=belting\\_1](http://revista.cisc.org.br/ghrebh8/artigo.php?dir=artigos&id=belting_1)
- Lévy, P. 1996. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34.
- Machado, A. 2010. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Manovich L. 2001. *The Language of New Media*. Acesso em: 26 de junho de 2011, de <http://andreknoerig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf>
- Poissant, L. 2009. A passagem do material para a interface. Em D. Domingues (Org.), *Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios* (pp 71-90). São Paulo: UNESP.
- Sontag S. 1981. *Ensaio sobre fotografia*. Rio de Janeiro: Arbor.
- Zanine, W. A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. Em D. Domingues (Org.), *Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios* (pp 319-343). São Paulo: UNESP.

Lisboa, 31/3/11 2:14 PM  
Rachel Korman



Fig. 1: trabalho realizado com Rachel Korman, em Lisboa (Portugal).

Port-Saint-Pere, 21/5/11 8:58 AM  
Laetitia Vassal



Fig. 2: trabalho realizado com Laetitia Vassal, em Port-Saint-Pere (França).

Rio de Janeiro, 15/5/11 7:59 PM  
Taciana Robalinho



Fig. 3: trabalho realizado com Taciana Robalinho, no Rio de Janeiro (Brasil).