

COMO NARCISO: VESTIGIOS, RESSONANCIAS E MUTAÇÕES NO ESPELHO DIGITAL

Valécia Ribeiro¹
Cyrille Brissot²

RESUMO: A instalação interativa “Como Narciso” faz parte do *work in progress* “Em/Entre um ser há/e um outro” iniciado no processo colaborativo de criação entre a artista visual Valécia Ribeiro (Brasil), dentro da sua pesquisa de doutorado “Imagens de si – processos poéticos entre o corpo do artista e sua própria imagem na mediação tecnológica” e o artista e músico Cyrille Brissot (França) a partir da sua atuação no *Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique* - IRCAM no desenvolvimento de tecnologias para arte e interatividade. Neste artigo, como na própria obra, o mito ovidiano de Narciso é revisitado não simplesmente como um mito do amor a si mesmo, mas também como um mito do amor à imagem que leva ao conhecimento de si e possibilita a mediação entre o *eu* e o mundo. Em *Como Narciso* a inscrição da imagem do *performer* que interage diante da tela se dá na ação do som, seja da própria voz ou dos ruídos ao redor, numa sequência que deixa sempre algum vestígio da imagem anterior. No seu grafismo próprio (*waveform*), as imagens em tempo real misturam o presente e o passado – ruídos da passagem do tempo – como um auto-retrato em constante transformação: reflexos do *performer* e do próprio artista.

PALAVRAS-CHAVES: Corpo. Imagem. Som. Processo de criação. Interatividade.

RESUMEN: La instalación interactiva “Como Narciso” es parte del *work in progress* “En/Entre un ser hay /y un otro” iniciado en el proceso colaborativo de creación entre la artista visual Valécia Ribeiro (Brasil), en su investigación de doctorado “Imágenes de sí - procesos poéticos entre el cuerpo del artista y su propia imagen en la mediación tecnológica”, y el artista y músico de Brissot Cyrille (Francia) a partir de su actuación en el *Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique* - IRCAM en el desarrollo de tecnologías para el arte y la interactividad. En este artículo, como en la propia obra, el mito ovidiano de Narciso es revisitado no simplemente como un mito del amor a sí mismo, sino también como un mito del amor a la imagen que conduce al conocimiento de sí y permite la mediación entre el yo y el mundo. En *Como Narciso* la inscripción de la imagen del *performer* que interactúa delante la pantalla se da en la acción del sonido, ya sea de su propia voz o ruido a su alrededor, en una secuencia que siempre deja un rastro de la imagen anterior. En su propio diseño (*waveform*), las imágenes en tiempo real mezclan presente y el pasado - ruidos de la pasaje del tiempo - como un autorretrato en constante transformación: reflexiones del *performer* y del propio artista.

PALABRAS CLAVE: Cuerpo. Imagen. Sonido. Proceso de creación. Interactividad.

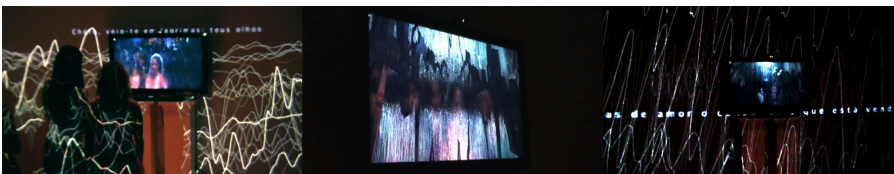
¹ Salvador: Universidade Federal da Bahia. Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas (PPGAC – UFBA); doutoranda; Professora Orientadora: Ivani Santana. CAPES; bolsista doutorado. Artista Visual.

² Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique – IRCAM (baratha.data@gmail.com)



¡Que beijos vão nas águas mentirosas!
 ¡Que abraços dentro n'ellas mallogrados!
 N'aquillo, que está vendo, não atina;
 Mas de amor o consome, o que está vendo.
 Ovídio, Metamorfoses III

A instalação interativa Como Narciso (2012)³, que faz parte do *work in progress Em/Entre um ser há/e um outro*, foi apresentada na II Mostra de performance: o performer e sua imagem⁴ sob a curadoria de Ricardo Biriba. Durante a mostra, artistas compartilharam questionamentos sobre as inter-relações entre ação, imagem, artista e público, com o objetivo de gerar diferentes acontecimentos, nos quais os conceitos de obra, criação, performer e debates sobre procedimentos artísticos, estética e entorno estão, de alguma maneira, circunscritos à relação entre o corpo e a imagem.



Como Narciso, instalação interativa (2012), Valécia Ribeiro & Cyrille Brissot
 Mostra de performance: o performer e sua imagem, Galeria Canizares - Escola de
 Belas Artes-UFBA

A expansão da performance no audiovisual – meios eletrônicos (*fotoperformance*, *videoperformance*) – contribuiu decisivamente para uma proposição de performance como experiência vivida pelo observador. Quando a performance vai além do ritual físico, o artista passa a ter sua presença na imagem sem que a mesma esteja ligada a uma ausência, mas a uma noção de ubiquidade. A ausência física do artista abre espaço para atuação do observador⁵. Ao tempo que a presença do observador implica a per-

ceptibilidade, permitindo o acoplamento a processos cognitivos na interação com a imagem do artista e, muitas vezes, com sua própria imagem.

A importância da performance na instituição das instalações interativas, revisando o papel do performer - no artista como propositor e na cumplicidade da ação pelo observador - nos faz repensar nossa experiência no digital, nas mudanças de comportamento implicadas nessa interação. No contexto da obra interativa, o diálogo se realiza por meio de diversos dispositivos, sensores, captadores, enfim, elementos influenciáveis à presença do observador, que solicitam a cada momento uma ação do corpo, na sua dimensão sensório-motora e cognitiva, convidando o observador a colaborar efetivamente com a proposição do artista e, assim, na co-criação da obra.

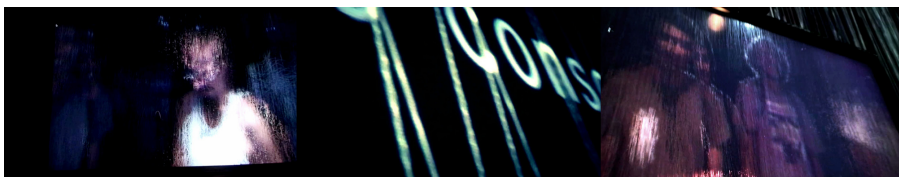
As instalações interativas existem na medida que são exploradas pelo observador, pois necessitam da sua presença para tomar forma e sentido. Sem essa intervenção elas restam latentes. Dessa maneira, ao incorporar a visão do artista na sua proposta performática em um ato de co-criatividade, o observador se torna também performer, na medida que sua presença atua na constituição da obra.

Por outro lado, a mudança fundamental na intensificação desses processos interativos na arte se deve, em grande parte, à potencialidade de visualização na informação digital: a imersão na imagem, proporcionando uma maior identificação entre o observador e o sistema, uma vez que somos habituados a viver com imagens. Nessas ações comunicativas a imagem age como interface, na tradução da informação entre os sistemas conectados: o corpo e a arte, buscando imergir o observador e integrá-lo à experiência artística e à própria imagem.

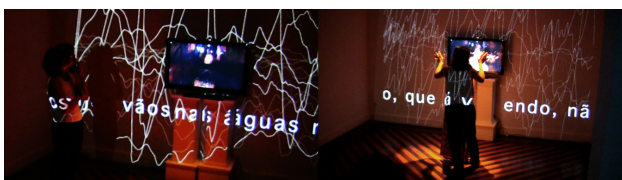
³ Vídeo disponível em <http://vimeo.com/valeciaribeiro/como-narciso>

⁴ Os registros das imagens da instalação Como Narciso (2012) na Mostra de performance: o performer e sua imagem foram realizados por Ricardo Biriba e Arthur Scovino.

⁵ Utilizo o termo observador, dentro da abordagem da *Biologia do Conhecer*, como agente no conhecer, a partir de um conhecimento ativo na experiência. E, assim, busco evitar outras denominações como espectador, fruitor, interator, que possam sugerir qualquer tipo de categorização do observador em função dos meios.



A instalação interativa **Como Narciso** se constitui em um diálogo entre o sonoro e o visual: a visualização do som e sua ressonância na imagem. A inscrição da imagem do *performer* se dá na ação do som, seja da sua própria voz ou dos ruídos ao redor. O *observador* se encontra face à tela do monitor – fixada de forma a dar a sensação de olhar em um espelho – que apresenta um espaço virtual constituído por ondas sonoras (*waveform*). Diante de uma pequena câmera (*webcam*), posicionada de maneira a restituir a *imagem espelho*, sua imagem será captada e reconstituída na tela pelos fios que compõem a imagem do som. O movimento gráfico das ondas sonoras é também projetado na parede, envolvendo a tela do monitor e preenchendo o ambiente com sua própria sonoridade. A esse movimento são adicionados trechos sobre o *mito de narciso em Metamorfoses III* de Ovídio (1841), retirados da primeira⁶ tradução poética para o português feita por Antônio Feliciano de Castilho (1800-1875), que na instalação contextualizam poeticamente a ação, dando coerência ao espaço (*virtual/real*) da obra.



No seu grafismo próprio (*waveform*), em **Como Narciso** as imagens produzidas em tempo real misturam o presente e o passado – ruídos da passagem do tempo – como um auto-retrato em constante transformação: reflexos do *performer* e do próprio *artista*. O retrato se torna frequentemente a representação da memória de um ser ausente,

⁶ Embora a primeira tradução poética de *Metamorfoses* de Ovídio do latim para língua portuguesa tenha sido realizada por Manoel Maria de Barbosa du Bocage (1765-1805), a parte sobre o mito de Narciso (*Metamorfoses*, 3, 407-510) não foi traduzida. Conforme introdução de João Angelo Oliva à tradução de Bocage (2007, p.27).

sendo assim o auto-retrato assume muitas vezes o significado de permanência de *si mesmo*. A auto-imagem é então um lugar de *percepção de si*, o que faz do exercício do auto-retrato um ato profundamente emocional. Na *mediação da imagem digital*, o trabalho sobre *si*, se modifica não somente possibilidades técnicas do meio, mas, sobretudo, nas mudanças de comportamento, na redefinição do *eu*, nas mutações no modo de ser no digital, na volatilidade da memória numérica, sempre disponível a transformações.



No ambiente digital, como afirma o teórico Lev Manovich, a medida que todas as formas de cultura se informatizam, nós mantemos mais e mais relações “interfaciais”. Essa inter-relação ele denomina de “interfaces cultural”, a forma que o computador nos apresenta os dados culturais (textos, fotos, filmes, músicas, ambiente virtuais) e nos possibilita interagir com um cultura codificada em uma linguagem numérica (2001, p.80). Essa estetização e mediação da informação acontece frequentemente por meio da imagem digital. Formada por pixels e representada por operações matemáticas e algoritmos, a imagem digital possui uma materialidade diferente da analógica: maleável, acessível e aberta à interação. Ao pensar no que distingue a nossa relação com as imagens nas tecnologias digitais, Manovich argumenta: “As novas mídias mudam nossa concepção de imagem, porque transformam o *observador* em usuário ativo.”⁷ e explica que nesse contexto a maior parte das imagens se transformam em *imagens-interfaces* e em *imagens-instrumentos*, referendo-se à possibilidade de controle e intervenção, respectivamente (2001, p.167). Distantes da noção de representação de uma realidade fixa, essas imagens se constituem em uma interdependência com o usuário.

⁷ New media changes our concept of what an image is — because it turns a viewer into an active user.



Daí a importância de refletirmos nesse processo sobre quais ações podem ser realizadas pela mediação da imagem no digital. Não se trata somente de uma expansão da *performance*, mas uma mudança fundamental em como se estabelece a relação entre o *performer* e a *imagem*, na medida em que a imagem estimula a própria ação do público. É na compreensão da inter-relação *artista / obra / sistema / interface / observador* que podemos entender como as operações interativas transformam o estatuto da imagem, o vínculo mesmo entre o corpo a imagem, na experiência de criação, apresentação e recepção na *arte digital*.

É nesse sentido, ao repensar a relação entre o corpo do usuário e a imagem, que o teórico Mark Hansen (2003) propõe uma mudança ainda mais profunda no conceito da *imagem digital*. Hansen coloca que a questão principal nessa definição não está na noção de *imagem* apenas como ferramenta na assimilação da cultura contemporânea, mas na idéia de *imagem-interface*, ou *imagem-instrumento*, estar completamente vinculada à atividade do corpo. O teórico argumenta que nas mídias digitais a imagem mesma se tornou o processo de percebê-la: "... a imagem já não poder ser limitada ao nível de aparência da superfície, mas deve ser ampliada para abranger todo o processo pelo qual a informação se torna perceptível na experiência *embodied*⁸. Isto é o que eu proponho chamar imagem digital. (2003, p. 10) Segundo Hansen é o deslocamento do processo em direção ao corpo, voltado para as possibilidades perceptivas e afetivas do corpo, que faz a *arte das novas mídias* "nova".

Essa reafirmação do corpo sensorial se dá tanto no desenvolvimento de uma estética *embodiment*, no ato de perceber a imagem, quanto no ato de

criação. O *artista* programa sua obra, no sentido de planejar, contextualizar, e no sentido literal de desenvolver o software: estabelece parâmetros, define regras, escolher a interface, e para verificar que os dados digitais serão traduzidos em uma imagem perceptível ele utiliza seu próprio corpo. É primeiramente no seu corpo que o artista testa como acontece a relação sensível com a obra. O *corpo do artista*, como meio mais disponível, experimenta se a emoção investida na ideia da obra, pode ser, de alguma maneira, restaurada na interação com a imagem. Não se trata apenas de uma organização dos dispositivos técnicos ou uma questão de baixa ou alta tecnologia, o que é fundamental é que o conceito do sistema de interação, o modo como foi concebido, esteja em ressonância com a maneira de realizar ações do corpo. Como, por exemplo, a simples inversão da imagem do monitor nessa instalação, para que corresponda ao gesto cotidiano de nos olharmos no espelho.



É necessária uma motivação entre a interface de imagem e os códigos digitais que seja capaz de gerar um suplemento afetivo que integre o *observador* ao contexto da obra. A interface não pode ser identificada somente com o aparato técnico, uma vez que a interatividade não se resume à sua funcionalidade, mas a uma produção de sentido nas manipulações solicitadas em uma forma *embodied* de criação ou *co-criação*, na sua capacidade de estabelecer diálogos emocionais e conceituais.

O contexto criado pela interface explora o potencial criativo da reconfiguração do corpo no processo *embodied* da imagem digital na percepção, na cognição da memória, da emoção e da sensorial motricidade. Nesse sentido, o confronto com a *imagem de si* gera uma conexão mais contígua com a obra na utilização do seu corpo. É a partir dessa interação em função da disponibilidade perceptiva do *observador* que a experiência artística da *imagem de si* se expande. O corpo individual – o *corpo do artista* – parece se expandir no corpo coletivo em um processo no qual os limites da criação e experiência estética do *observador* se tornam cada vez mais imperceptíveis.

⁸ A opção de manter o termo em inglês se dá por não encontrar em português um termo que traduza a inseparabilidade corpo/ambiente, condição necessária à idéia proposta na teoria *Embodiment*, uma vez que as possíveis traduções como, por exemplo, incorporação, corporificação, encarnação, dariam a entender algo que não faz parte do corpo mesmo, não sendo essa compreensão pertinente com o conceito. *Embodiment* é o termo utilizado em vertentes das ciências cognitivas para expressar o entendimento da cognição a partir da conjunção do organismo cognoscente com o seu meio.



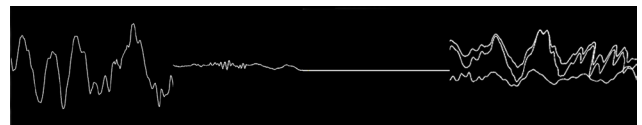
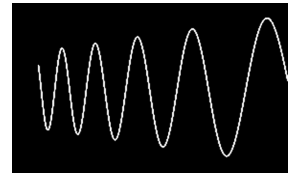
A *imagem de si* não se resume ao olhar que temos sobre nosso reflexo. A inscrição do indivíduo no mundo, implica que a adequação de si à si mesmo passe pelos outros. O conceito da interatividade proposta em **Como Narciso** aborda a problemática da *imagem de si* ser intimamente ligada à confrontação do *eu* ao *outro*. A frequência das ondas sonoras do ambiente interferem na imagem de cada um que interage diante da tela, numa sequência que deixa sempre algum vestígio da imagem anterior, como memórias da nossa existência – imagens do nosso *eu* em diferentes momentos no tempo – e ressonâncias da presença do *outro*, da interação com mundo em torno de *si*.

Na abordagem da *Biologia do Conhecer*, inicialmente conhecida como *Teoria da Autopoiese*, o conceito de vivo que os biólogos Humberto Maturana e Francisco Varela (2001) propõem é de um organismo autopoietico, ou seja, capaz de se auto-reproduzir continuamente, definindo seus próprios limites como sistema autônomo, à medida que interage com o meio em que vive. Na organização *autopoietica* autonomia e dependência se complementam. A experiência entre o *eu* e o *mundo* ocorre continuamente, uma vez que essa interação corresponde ao próprio processo de viver. Assim, o viver é um processo de conhecimento, e o conhecer se realiza nas nossas interações com o meio e os outros seres humanos: “É nossa história de interações recorrentes que nos permite um efetivo acoplamento estrutural interpessoal. Permite-nos também descobrir que compartilhamos um mundo que especificamos em conjunto, por meio de nossas ações.” e os autores enfatizam “Isso é tão evidente que é literalmente invisível.” (Maturana; Varela, 2001, p.255).

Interagir, na *interação* ou na *interatividade*⁹, trata-se de uma ação mútua, de trocas e influências recíprocas. Vivemos na interação, é assim que construímos o mundo (e vice-versa) e a nós mesmos. Como conhecimento, a experiência de interação na arte reflete o modelo do humano enquanto ser vivo, reafirmando o modo como vivemos.



O universo imagético proposto, tanto no monitor como na projeção, é constituído pelas *waveforms* (ondas sonoras) captadas pelo microfone. O ponto de partida na concepção desse espaço virtual é a mais simples forma de representação do som projetada sobre um plano em um ambiente 3D. Essa forma simples (*waveform* sinusoidal) possui amplitude elevada quando o volume sonoro é alto e amplitude mínima quando o volume é baixo. É por isso que durante os momentos de silêncio, apenas uma linha ao meio do monitor parece evoluir com pequenas oscilações. Se o silêncio total fosse possível, a forma de onda corresponderia a uma linha reta atravessando a tela.

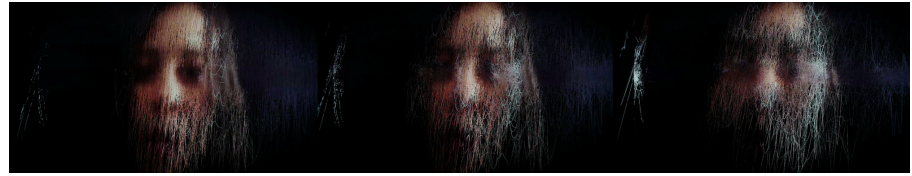


O deslocamento dos planos cria rastros, dando profundidade, volume e plasticidade à imagem. Esse equilíbrio estético é relacionado ao fato de que as representações da onda nos três diferentes planos não se repetem, sendo, muitas vezes, com-

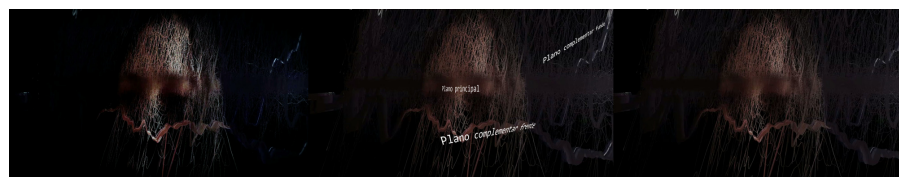
⁹ Aqui não nos prendemos às discussões sobre a definição do termo “interação”, ou “interatividade”, no que diz respeito a uma diferenciação rígida entre os dois que sugira qualquer forma de exclusão entre os meios. O termo “interatividade” normalmente é designado para a relação entre o usuário de um sistema e a máquina. Neste trabalho, a *arte interativa* é o sistema que emprega interfaces técnicas para estabelecer relações entre o *artista*, a *obra* e o *público*.



plementares na composição do espaço. Isso acontece em função do estabelecimento de regras, sendo algumas dinâmicas, que proporcionam ao programa escolhas aleatórias entre algumas formas da onda, em função do controle de determinadas variáveis como a amplitude do som, ou mesma a interrupção do sinal sonoro, fixando a imagem da onda no momento da supressão do som. As sobreimpressões, visuais e sonoras, compõem uma realidade complexa na qual os planos se integram e constroem significados. Somente um único plano, o principal, recebe constantemente o fluxo de áudio, o que faz com que ele esteja constantemente em transformação e, assim, exista sempre a possibilidade da interatividade, da criação



experimentação/elaboração da imagem em morphing



experimentação/elaboração da imagem em diferentes planos indicação plano principal e planos completares (frente/fundo)

da *imagem de si* em *tempo real*.

O desenho das ondas é realizado por meios de efeitos de acumulação. Esse processo é fundamental para a construção da imagem na interação, uma vez que é no fio gerado pelo movimentos das ondas que a *imagem de si* captada pela câmera se inscreve. A *waveform* gerada em *tempo real* em resposta ao som no momento atual não apaga a precedente, se sobrepondo àquelas desenhadas anteriormente, como um eco do presente e da *presença de si* no mundo. O efeito de *acumular(se)* provoca, assim, um aglomerado de fios que produz a textura particular que a obra propõe.

O resultado deste processo é a formação de uma imagem que reflete os vestígios de acontecimentos passados. Traços escritos pelo som emitido no mesmo momento do acontecimento captado pela câmera. Isso permite a composição do retrato por linhas onde cada uma delas corresponde a um momento diferente. Por conseqüência, é possível compor retratos

feitos de traços de imagem de faces diferentes, criando, assim, uma mistura de faces, uma mistura entre o eu e o outro tanto no tempo como no espaço.

Para fazer emergir a sua própria imagem, é necessário cobrir os outros fios que compõem as imagens das faces precedentes. Nesse sentido, uma voz aguda (alta frequência) e forte em volume (amplitude alta), gera uma quantidade maior de pixels cobrindo uma área maior da imagem. A fim de que a interatividade não se torne uma questão de poder pela força – representada, nesse caso, por falar mais alto do que os outros –, que pudesse sugerir qualquer tipo de competição, cada vez que uma amplitude sonora ultrapassa um certo estágio, um processo aleatório programado gera uma possibilidade de 10% de voltar ao estado inicial. Assim, há sempre o risco de voltar ao ponto zero, mas também a possibilidade de recomeçar, repensando sua estratégia de construção da imagem na interação com o *outro*.

A conduta social está baseada na cooperação, não na competição. A competição é constitutivamente anti-social, porque como fenômeno consiste na negação do outro. Não existe a “sã competição”, porque a negação do outro implica a negação de si mesmo ao pretender que se valide o que se nega. A competição é contrária a seriedade na ação, já que quem compete não vive no que faz, se aliena na negação do outro. (Maturana, 1998, p. 76)



Dentro dessa mesma perspectiva, o neurocientista Antonio Damásio explica que “A consciência é um estado mental no qual existe o conhecimento da própria existência e da existência do mundo circundante.” (2011, p.197). Consequentemente, a *consciência de si* vem da percepção da imagem do outro, da criação de imagens em cooperação com o entorno. Na experiência coletiva dessa instalação, vivenciada na interação sinestésica entre o som e a imagem, o *observador* não percebe mais os limites de seu corpo, de sua individualidade. A dimensão individual é encontrada na importância dada a inscrição do indivíduo no mundo, na possibilidade de compartilhar uma emoção nas mutações da *imagem de si*, afirmando sua fragilidade enquanto imagem efêmera, enquanto acontecimento. A interação ocorre a partir da *enação*¹⁰ do corpo com o ambiente, com o outro, mostrando não somente que o corpo é inseparável do meio, mas que a imagem é inseparável do corpo.

Desdobramento do espaço apreendido por nossos diferentes sentidos, a instalação *Como Narciso* pode ser considerada como uma acumulação de acontecimentos, os quais constituem a história de um percurso – processo de criação e caminho do *observador* – na memória do dispositivo. Uma memória em ação, que funciona à imagem da nossa memória, podendo sempre ser recontextualizada, uma vez que mesmo na evocação “...percebemos mediante uma interação, e não como uma receptividade passiva...” (Damásio, 2011). Na instalação, em ressonância com o ambiente – no sentido estrito e amplo da frase –, as memórias do passado

e do presente das *imagens de si* se constituem nos reflexos do *outro*, nas suas ações e intervenções, e, sobretudo, da própria *imagem do artista* que programou a obra, na performatividade da sua proposição de *imagem de si*: o espelho digital entre o *performer* e sua imagem.



REFERENCIAS

- DAMÁSIO, Antonio. *E o cérebro criou o homem*. Trad. Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- HANSEN, Mark. *New Philosophy for new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.
- MATURANA, Humberto. *Da Biologia à Psicologia*. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1998 .
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. 8 ed. São Paulo: Palas Athena Editora, 2010.
- OVÍDIO. *As Metamorfoses, Livro III*. Trad. Antonio Feliciano de Castilho. Lisboa: Imprensa Nacional, 1841.
- OVÍDIO. *As Metamorfoses, Livro III*. Trad. Vera Lúcia Leitão Magyar. São Paulo: Madras, 2003.
- OVÍDIO. *Metamorfoses*. Tradução de Bocage e introdução e notas de João Angelo Oliva Neto. São Paulo, Hedra, 2000.
- VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. *A mente corpórea: Ciências cognitivas e experiência humana*. Trad. Joaquim Nogueira Gil e Jorge de Sousa. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

¹⁰ Expressão utilizada pelo neurocientista Francisco Varela e seu colaborador Evan Thompson propondo uma abordagem (no original *enactive*) da cognição com base num organismo que atua no seu meio, em oposição a uma tradição cognitivista que acredita na representação de um mundo preestabelecido por uma mente predefinida (ver Varela e cols., 1991).

