

DO IT YOURSELF

PROPOSTA PARA UMA INTERFACE NÃO DIRECIONADA¹

Priscila Niara Frossard²

Resumo: O presente artigo visa detalhar os problemas relacionados à curadoria de exposições, levantar hipóteses para a concepção de uma interface não direcionada, *do it yourself*. As exposições ao qual me refiro mais especificamente são as exposições de Arte e Tecnologia. Levantar os problemas relacionados à seleção, arquivamento e modelos de apresentação de determinadas obras. Tentar implementar a idéia do faça você mesmo sua interface, ganhando outras possibilidades de proposição conceitual e apreensão da informação ali contida.

Palavras-chave: interface, curadoria, receptor.

Curadoria como Interface

Interface pode ser colocada como uma ferramenta de uso e manipulação de um sistema, ou seja, “remete a operações de traduções e estabelecimento de

¹ Artigo apresentado como parte da avaliação semestral da disciplina Ambientes Midiáticos, ministrada pela Profa. Dra. Giselle Beiguelman no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

² Aluna Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP sob orientação da Profa. Dra. Giselle Beiguelman.

contato entre meios heterogêneos”³. A interface proporciona métodos de *input-output*, entrada-saída ao receptor, ou seja, o input/entrada permite o receptor utilizar e manipular o sistema, já o output/saída permite o sistema provocar respostas às ações do receptor. A interface provoca operações de transcodificação e organização dos fluxos das informações, em grosso modo, permite a comunicação entre dois sistemas informáticos. Nesse contexto a curadoria pode ser colocada como a interface da exposição perante os receptores. A exposição é um sistema, os receptores são outro sistema e o plano curatorial é a interface que comunica esses dois sistemas, sendo que a interface também já é um sistema. Podemos analisar a curadoria como a interface entre as obras e nós. Como essas obras se relacionam entre elas e, como nós nos relacionamos com as obras, ou seja, tanto nós quanto as obras nos comunicamos através da interface curatorial. Analisaremos a seguir o que se entende por curadoria e como ela poder ser implementada numa interface *do it yourself*.

O que é o trabalho de curadoria? Quais são suas atribuições? Elas são a apresentação de uma proposição ou uma vitrine do que foi e vem sendo feito? Curadoria disponibiliza, faz compilações de determinados trabalhos para um determinado público, num determinado lugar, isto é, remete visibilidade aos trabalhos artísticos. O trabalho da curadoria envolve diversas questões, tais como: conceituação, seleção das obras, recorte histórico, montagem, captação de verba, contratação de serviços, divulgação, entre vários outros. O curador-produtor pode contratar equipes e delegar funções a elas, todavia, todos respondendo ao coordenador central que é o curador. Uma terminologia muito interessante para os curadores é dada pelos

³ LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 2006, p.176.

sociólogos Nathalie Heinich e Michael Pollak⁴ como *criador de exposições*. O que nesse sentido coloca o curador, não como um mero organizador, mas como um propositor, aquele que através das obras de arte (ferramentas) e o estudo do ambiente (espaço de exposição) promove a criação da interface (a curadoria). A interface aqui não é a exposição, mas sim a organização e as relações entre os elementos do sistema.

Um ponto que não pode ser esquecido é que a curadoria sempre é subjetiva, pois leva em conta a visão particular do curador, mesmo quando ela é histórica, quando visa detalhar cronologicamente a produção de determinado artista, a curadoria é subjetiva em algum grau, pois o curador x propõe de um jeito e o curador y de outro, partindo de concepções pessoais de cada um sobre o assunto. Todavia, nesse artigo serão propostos caminhos para uma curadoria de criação e organização multifacetada. Levando em conta o criador (curador-propositor) e o receptor, para mais tarde condensá-los em um.

Interface Direcionada

Recentemente fui a duas exposições que me chamaram atenção para esse assunto, o File 2008 no SESI e Emoção Artificial 4.0 no Itaú Cultural. O que chamou atenção não foram às qualidades dos experimentos, mas sim a proposta curatorial de cada uma. No File um dos pontos críticos foi o uso de legendas sobre os experimentos. Havia uma distribuição das experimentações no espaço, todavia, para cada trabalho tinha uma etiqueta explicando como funcionava e como utilizar o sistema. Ao meu ver, torna a apreensão da exposição programada. Não há liberdade de descobrir, experimentar, muito menos subverter o sistema de determinado trabalho.

⁴ HEINICH, Nathalie; POLLAK, Michael. "From museum curator to exhibition auteur: inventing a singular position". In FERGUSON, Bruce W.; GREENBERG, Reesa; NAIRNE, Sandy (orgs.). *Thinking about exhibition*. London: Routledge, 2000.

Está lá como tem que ser feito, ou seja, existe um manual de instruções. Permitindo uma leitura contraditória sobre a nota de abertura localizada na página inicial do site do evento. “As novas mídias podem ser muito mais que somente sua função original. A Mídia Arte mostra como *amolecer* a rigidez da funcionalidade e criar um ambiente de criatividade e problemáticas artísticas”.⁵ Se elas podem ser muito mais que sua função original, por que não pensar em sua função original no contexto da exposição. Entendo qual o contexto utilizado para a frase acima, mas deve-se pensar se essa idéia de legenda, manual de instruções é válida na leitura da exposição.

Essa mesma questão fez eu indagar o porquê do *Folder*? Pois nesse folheto são localizados todos os experimentos com suas respectivas intenções e funcionalidades. Inclusive, no folheto, eles distribuíram em várias categorias: instalações, game instalações, hipersônica, cinema, etc. O que, por uma iluminação, não a fizeram no espaço. Se a etiqueta é para direcionar os leigos, para que serve o *Folder*? A idéia do Folder para mim remete à programação, aos atos da peça teatral. Quando vamos a determinada peça teatral e recebemos o folheto com os atos encenados, localizando o espectador na peça. Programar a leitura vai totalmente contra a interação, apreensão da informação e agregação de significado. Principalmente em exposições de Arte e Tecnologia, onde não somente as obras são espaços de experimentações, mas o próprio ambiente de exposição. Uma coisa é você ir à exposição sobre a vida e obra de Duchamp, cujo caráter é cronológico, onde as obras são organizadas por períodos fortemente marcados na linha do tempo, remetendo ao percurso histórico-processual do artista, porém não impossibilita de você assistir de trás para frente, quebrando a linearidade cronológica. Tal atitude só seria impossibilitada caso fosse criadas estratégias para que essa quebra de linearidade não acontecesse. Todavia,

⁵ Frase retirada da página inicial do portal do File. Disponível em: http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=528&id=1
Acesso em 26/08/2008 às 13h29.

acredito que a proposta de uma exposição de Arte e Tecnologia não seja demarcar uma visão unificada, nem marcar linearmente no tempo as experimentações. Pois são experimentações que já pressupõe um comportamento experimental dos espectadores, ou seja, prevê uma atitude não meramente contemplativa, passiva. Remete uma ação dos receptores perante a obra. Nesse sentido, poderíamos pensar a interface curatorial como uma proposta de ação, o receptor interferindo na organização e criando relações particulares entre as obras e entre si próprio com as obras.

Na exposição Emoção Artificial 4.0 também houve legendas, todavia, foram mais sutis. Eles colocaram painéis de *LCD* com uma imagem explicando o conteúdo, funcionamento e interação com as experimentações, o que pode ou não levar uma leitura programada, pois como são imagens, cabe a capacidade do receptor ler imagens. As imagens apresentadas não eram tão óbvias, algumas não ficaram tão claras. Contudo, não há necessidade dessa informação. Pois sem essa informação o receptor é livre, inclusive para subverter ou criar uma nova programação de leitura do sistema, tanto o sistema das experimentações, como o sistema curatorial. Um outro fator importante é a monitoria, ou seja, mais especificamente o despreparo dos monitores, que explicitamente induzem uma certa manipulação ou não, expressam opiniões pessoais e direcionam a apreensão da informação ali contida. Todavia, a monitoria em museus, centro culturais, galerias, institutos é assunto para um outro artigo.

Ambas apresentaram outros problemas relacionados à interface, como sons altos, equipamentos que não estavam funcionando normalmente e, pasmem, até limpeza do espaço durante horário de visitação. São problemas relacionados à execução e organização da exposição, todavia, como dito anteriormente, fazem parte da interface curatorial. Mas para esse artigo, restrinjo somente a questões de organização conceitual e formal da interface curatorial.

Interface *Do It Yourself*

Pensemos na idéia da caixa preta⁶ de Flusser, por que ela tem que ser fechada, se nas experimentações ali apresentadas elas são abertas, por que na curadoria ela é fechada? Por que a exposição te faz intervir em determinado experimento numa determinada forma? Por que o artista/criador quis assim ou por que o curador/criador quis assim? A curadoria não pode colocar a exposição como apenas uma vitrine, deixar a caixa preta aberta implica na possibilidade da subversão. Flusser coloca como *fotografias fotografáveis*⁷, ou seja, não podemos fotografar nada além do que já estava programado, mas podemos descobrir novas potencialidades nessa programação, descobrir programações não pensadas anteriormente, ou seja, “A pretidão da caixa é seu desafio...”⁸

Exemplificando: no File 2008 tinha o trabalho do inglês Giles Askham, Aquaplayne⁹. O trabalho consiste numa plataforma maleável, que ao andar sobre esta plataforma, formam-se imagens circulares, sendo que, quanto maior a pressão colocada no andar, maior o número de círculos aparecem na plataforma. Caso não tivesse a legenda e, fulano não soubesse o que teria que ser feito, de repente poderia sair correndo e se atirar sobre a plataforma, por que não? Os outros poderiam achá-lo esquisito, ficarem olhando, mas se eles também não soubessem como usar, quem sabe poderiam fazer a mesma

⁶ FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

⁷ “As fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho. O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho. A cada fotografia realizada, diminui o número de potencialidades, aumentando o número de realizações: o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando. Já que o programa é muito “rico”, o fotógrafo se esforça para descobrir potencialidades ignoradas”. In FLUSSER, *op.cit.* p.15.

⁸ *ibidem*.

⁹ O trabalho pode ser visto no YouTube. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=c43xSGEtNog> Acesso em 26/08/08 às 14h12.

coisa ou até propor uma nova leitura. Talvez a imagem criada pelo se jogar sobre aparecesse diferente da imagem feita pelo caminhar sobre. Mas como houve a incidência da legenda, fulano caminhou sobre a plataforma, não ousou se jogar, pois já sabia previamente que não era daquela maneira.

Caso fulano se jogasse o que teria acontecido? Algo que já estava programado, todavia não fora pensado, aconteceria. Mas isso só seria possível com uma proposta de interface não direcionada. O que seria pensar uma interface *do it yourself*? Onde a pessoa que estivesse visitando a exposição alterasse e reorganizasse as obras conforme suas necessidades, vontades, ou até mesmo passar sua leitura e percepção para o próximo visitante?

Pensar a curadoria não como uma interface meramente expositiva, mostrando o que foi e está sendo feito no campo da arte e da tecnologia. Fazer uma interface que promova novas leituras e que resulte em mudanças nas maneiras de perceber as experimentações colocadas em exposição.

Um dos pontos que me levou a indagar sobre este assunto é a quantidade de pessoas, pelo menos com as quais converso, que sempre reclamam de uma ou de outra coisa de determinada exposição, as reclamações sempre são relacionadas à interface. O que deveria ser percebido e discutido em primeira instância que são os elementos expostos, tornam-se secundários. Afirmo isso, pois recentemente tive que fazer uma apresentação sobre a mostra File 2008. A apresentação foi feita por mim e um colega de sala. Apresentamos alguns trabalhos, mostramos imagens, selecionamos alguns vídeos e fizemos algumas colocações sobre os trabalhos apresentados. Posteriormente perguntamos se mais alguém teria o que comentar (partindo do pressuposto que todos deveriam ter ido a mostra), um dos comentários foi por que no *Folder* há uma subdivisão em temas: cinema digital, instalações, game, inovações tecnológicas etc. A pergunta foi por que na exposição não há tal

subdivisão? Falta de isolamento acústico? Por que game, ou game instalação? O meu comentário, por que direcionar com legendas, por que manual de instrução? Manter a caixa preta ou não?

Todas questões relacionadas à interface, não aos trabalhos propriamente ditos. Um dos questionamentos mais pertinentes à discussão foi a falta de subdivisão e manter ou não a caixa preta? Por que a exposição não foi arranjada como no *Folder*, ou seja, vamos entrar no espaço do cinema, de som, de arte, de games, de game-arte. Parece loja de departamento com todas as suas seções. Deixando o sarcasmo de lado, concordo que há pessoas que tenham a necessidade dessa subdivisão, que gostem de tudo mastigado, não dominam o aparelho, são apenas dominados, todavia há pessoas que gostam de entrar em uma situação de mútua dominação com aparelho.¹⁰

As inúmeras vontades e modos de apreensão de informação, conseqüente de inúmeras pessoas que compõem o ambiente. O modo particular como as pessoas organizam seus arquivos no computador, usa ferramentas de busca ou interage ao telefone, podem ser chamados, de acordo com Manovich, de *Information Behavior*¹¹, o qual é parte essencial da identidade individual de cada um, são táticas particulares adotadas pelo indivíduo para sobreviver na sociedade da informação. Inclusive são os múltiplos *Informations Behaviors* que faz emergir a necessidade de se pensar a interface *do it yourself*.

Pensemos nesta proposta de faça você mesmo sua interface numa curadoria totalmente customizável pelo receptor, neste caso o receptor já seria o curador, ou seja, o *criador de exposições*. O que leva a pensar a exposição em ordem interativa, não somente as experimentações apresentadas na

¹⁰ FLUSSER, *ibidem*.

¹¹ MANOVICH, Lev. *Post-media Aesthetics*. Disponível em: <http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/referencias> Acesso em 21/08/2008 às 22h15.

exposição, mas também como as experimentações são apresentadas. O *criador de exposições* não altera o sistema somente reorganizando-o, mas re-significando e criando novas conectividades entre as obras e ele em relação às obras, gerando uma nova percepção espacial e das relações de significado.

Cada nova interface transforma a eficácia e a significação das interfaces precedentes. É sempre questão de conexões, de reinterpretações, de traduções em mundo coagulado, misturado, cosmopolita, opaco, onde nenhum efeito, nenhuma mensagem pode propagar-se magicamente nas trajetórias lisas da inércia, mas deve, pelo contrário, passar pelas torções, transmutações e reescritas das interfaces.¹²

Alguns projetos já estão sendo feitos nesta direção como o Kurator¹³, uma ferramenta de curadoria com um banco de dados que pode ser modificado pelos utilizadores do sistema. Algo que leva em consideração a idéia de criação coletiva, pois modifico um aspecto, não modifico outro, esse outro já fora modificado por um fulano, que foi modificado por outro e assim por diante. Não há mais a idéia de um poder outorgado a uma única pessoa e sim a idéia de curadoria coletiva, múltiplos curadores. A interface em permanente mutação, de reprodução infinita, de acessibilidade imediata. Não haveria a opção de trajetos pré-definidos, e sim a criação de múltiplos desdobramentos interpretativos, levando em consideração a heterogeneidade das obras e da percepção de cada um.

Para que exista a interface *do it yourself* é necessário pensar em diversas questões, principalmente no campo físico material. Pois a criação de uma interface *do it yourself* no campo virtual, como o Kurator, uma proposta

¹² LÉVY, *op. cit.* p.176.

¹³ O projeto levanta questões sobre a curadoria num era da arte móvel, arte na rede. Como fazer curadoria em sistemas imateriais. Disponível em: <http://www.kurator.org>
Acesso em 26/08/2008 às 16h34.

curatorial para o ciberespaço não prevê manipulação de matéria e sim de dados. Através de um aplicativo web, você aloca e realoca os dados no servidor através do aplicativo. Todavia no campo físico material vários fatores devem ser levados em conta, como: manipulação de equipamentos, segurança das obras, integridade física das obras e do espaço expositivo, desapego do artista em relação ao próprio trabalho, tanto na parte física como na parte conceitual, pois a leitura não será mais aquela que ele pensou anteriormente. Pensar uma nova interface, principalmente no campo físico material, demanda outros cuidados e outras atitudes em relação às obras. Não estou afirmando que tal concepção é fácil e que as existentes estão completamente erradas, mas que com o planejamento apropriado e algum esforço, ela é sim possível.

Referências:

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

HEINICH, Nathalie; POLLAK Michael. "From museum curator to exhibition auteur: inventing a singular position." In FERGUSON Bruce W.; GREENBERG, Reesa; NAIRNE, Sandy (orgs.). *Thinking about exhibition*. London: Routledge, 2000.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 2006.

MANOVICH, Lev. *Post-media Aesthetics*.

<http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/referencias> (Acesso em 21 de agosto de 2008 às 22h15).