

Beatriz Fernandes Pinheiro do Amaral, Luisa Angélica Paraguai Donati*

* **Beatriz Fernandes Pinheiro do Amaral** Artista visual e mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, com Bolsa de Estágio de Pesquisa no Exterior (BEPE) no Interface Culture Department da Kunstuniversität Linz / University of Art Linz, Linz – Áustria e bolsa da FAPESP. Possui interesse na investigação do uso das tecnologias dentro de processos criativos enquanto enfrentamento das estruturas de poder resultantes das relações entre humanos e máquinas.
academico.pinheiro@gmail.com
ORCID 0000-0002-6315-941X

Luisa Angélica Paraguai Donati Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Membro do Grupo de Pesquisa Estudos Urbanos: Cultura e Arquitetura. Líder do Grupo de Pesquisa Produção e Pesquisa em Arte. Pesquisadora e artista investiga linguagens e tecnologias enquanto modos de percepção do espaço cotidiano. Possui graduação em Engenharia Civil na Universidade de São Paulo, mestrado e doutorado em Multimeios, Instituto de Artes na Universidade Estadual de Campinas, e pós-doutorado no Planetary Collegium, Nuova Accademia di Belle Arti NABA, Milão e no Programa de Pós Graduação em Performances Culturais, Universidade Federal de Goiás, Brasil.

luisa.donati@puc-campinas.edu.br
ORCID 0000-0002-3886-8118

Oneroom-Babel: tecnologia poética de enfrentamento

Resumo O artigo analisou a obra imersiva OneRoom-Babel (2023) de Sanghee¹, para apontar como os processos perceptivos são tecnologicamente condicionados em poéticas artísticas. Tornou-se claro que as incorporações de dispositivos são atividades operatórias da poética e fundamentais para a manifestação da subjetividade artística. A reflexão se apoiou metodologicamente na dimensão prática do processo de criação (Rey, 2002), localizando seus elementos técnicos e em seguida, apropriou-se dos conceitos de corpo próprio (Merleau-Ponty, 1999) e incorporação (Ihde, 2017) para descrever as operações poéticas. Por fim, evidenciou-se as razões que levam a obra a se configurar como uma ação poética-tática (Certeau, 2008).

Palavras Chave Arte e Tecnologia, Realidade Virtual, Experiência Perceptiva e Incorporação, Ação de Resistência.

Oneroom-Babel: poetic technology of coping

Abstract *The article analyzed Sanghee's immersive work OneRoom-Babel (2023) to point out how perceptive processes are technologically conditioned in artistic poetics. It became clear that the incorporations of devices are operational activities of poetic and fundamental to the manifestation of artistic subjectivity. The reflection was based methodologically on the practical dimension of the creation process (Rey, 2002), localizing its technical elements and then appropriating the concepts of body itself (Merleau-Ponty, 1999) and incorporation (Ihde, 2017) to describe the poetic operations. Finally, the reasons that lead the work to be configured as a tactical action were highlighted (Certeau, 2008).*

Keywords *Art and technology, Virtual reality, Perceptive Experience, Resistance action.*

Oneroom-Babel: tecnología poética de enfrentamiento

Resumen *El artículo analizó la obra inmersiva OneRoom-Babel (2023) de Sanghee, para señalar cómo los procesos perceptivos están condicionados tecnológicamente en poéticas artísticas. Se volvió claro que las incorporaciones de dispositivos son actividades operativas de la poética y fundamentales para la manifestación de la subjetividad artística. La reflexión se apoyó metodológicamente en la dimensión práctica del proceso de creación (Rey, 2002), localizando sus elementos técnicos y luego, se apropió de los conceptos de cuerpo propio (Merleau-Ponty, 1999) e incorporación (Ihde, 2017) para describir las operaciones poéticas. Por último, se evidenciaron las razones que llevan a la obra a configurarse como una acción poético-táctica. (Certeau, 2008).*

Palabras clave *Arte y Tecnología, Realidad Virtual, Experiencia Perceptiva e Incorporación, Acción de Resistencia.*

Introdução

Assumindo as tecnologias “como instrumentos culturais, bem como instrumentos científicos” (Ihde, 2017, p. 6), que terminam por reconfigurar nossa experiência com o mundo, nossa corporeidade e os sentidos simbólicos atribuídos, as reconhecemos como não neutras e enquanto dispositivos de poder nas sociedades contemporâneas (Feenberg, 2013). Cada tecnologia se apresenta como uma possível resolução técnica para uma demanda, seja no campo do mercado/consumo ou das artes, e há em sua materialidade distintos caminhos possíveis de escolha para solucioná-lo. E neste sentido, apresentamos a poética tecnológica Oneroom-Babel (2023), de Sanghee¹, na medida em que valida os recursos tecnológicos da realidade virtual para conduzir os visitantes em um ambiente imersivo e problematizar os modos de habitar na Coreia do Sul. Jovens estudantes buscam opções baratas e terminam por morar em minúsculos apartamentos de aluguel - nominados one-room, com inúmeros problemas estruturais, presos a contratos muitas vezes sabotados pelos proprietários (Aleksandra, s.d.). Esse debate atual sobre essa condição de moradia, que afeta a saúde mental e financeira dos acadêmicos formalizado via práxis artística constitui, em nossa perspectiva, uma ação tática conforme Certeau (2008).

Para desenvolvimento desta análise, nos apoiamos sobre o estudo dos processos de criação de Rey (2002), quando afirma que toda obra, ainda em desenvolvimento, apresenta uma dimensão prática, que inclui as materialidades, procedimentos técnicos e interfaces tecnológicas. Cada decisão de modelização da forma em conteúdo inscreve a intencionalidade artística e define-se como atividade operatória. Nesse contexto metodológico da pesquisa em Artes, primeiramente identificamos os elementos formais e técnicos organizados sistematicamente pela artista, como os tipos de interface (Rocha, 2018), a taxonomia de ciberespaço (Rocha, 2010) e as consequências no estatuto do corpo, reconhecido como biocibernético por Santaella (2003). Em seguida abordamos do campo da Fenomenologia, o conceito de corpo próprio (Merleau-Ponty, 1999) e da Pós-Fenomenologia, o de incorporação (Ihde, 2017) como atividades operatórias. Por fim, recuperamos o conceito de tática (Certeau, 2008) para considerar a instalação imersiva Oneroom-Babel (2023) uma manifestação poética-tática, uma ação de enfrentamento.

Confluências entre corpo próprio e práticas de criação

Para a compreensão de poéticas enquanto operações de linguagens, a partir das experiências vivenciadas no/pelo corpo, retomamos a perspectiva fenomenológica de Merleau-Ponty (1999), na medida em que problematiza o sujeito e suas relações relevantes com o espaço na contemporaneidade. O autor discorre sobre a importância do resgate dos fenômenos perceptivos observados a partir do corpo, enquanto constituintes do sujeito

e de seu modo de experienciar as coisas e o entorno. A corporeidade é indivisível de sua qualidade pensante. O sujeito é um corpo vivo e sensível no mundo e tudo que por ele é percebido – fenômeno – é relacional ao entorno que faz parte. Portanto, é a existência do corpo entrelaçada no mundo, o ato inaugural do conhecimento. Essa unidade integrada de carne e pensamento que “é no mundo” entrelaçada, é chamada de “corpo-próprio” (Merleau-Ponty, 1999, p. 135).

Perceber, como experiência de retorno aos fenômenos, é um processo anterior à racionalização. O corpo, para Merleau-Ponty (1999), é uma consciência encarnada que apreende a vida através de suas habilidades sensorio-motoras em relação aos outros seres e objetos. Assim, compreende-se a percepção pelo entrelaçamento do sujeito ao seu redor – uma experiência fundamentalmente constituída em um certo tempo e localizada em determinado espaço. Este mundo ocupado pelo sujeito manifesta-se como redes de intersubjetividades.

As críticas mais comuns ao trabalho de Merleau-Ponty (2015) no livro “O primado da percepção e suas consequências filosóficas”, repousam sobre a ideia de um certo desmerecimento do autor com relação ao campo científico, e a uma demasiada valorização dos estímulos sensoriais ao priorizar o retorno aos fenômenos. Mas, o teórico reitera que “buscar a expressão do imediato não é trair a razão, é, ao contrário, trabalhar para o seu engrandecimento” (Merleau-Ponty, 2015, p. 51). Segundo o autor, a negação dos fenômenos primordiais na produção de conhecimento também se produz por um viés perceptivo particular, e por desdobramento, seus resultados, na medida em que os sujeitos estão condicionados por um tempo e cultura específicos.

Por esta razão, Merleau-Ponty (2015, p. 62) diz que “não pretendi dizer que a pintura consistia em perceber. Há todo um mundo cultural que constitui um segundo nível acima da experiência perceptiva. Esta é como um primeiro solo que não nos pode faltar”. O corpo-próprio não se relaciona com as coisas, indivíduos e espaço circundante de maneira impensada, mas constantemente perpassado pela afetividade, realizador de atos intencionais que também criam outras afecções e processos de intelecção.

Lenoir (apud Merleau-Ponty, 2015, p. 60) acredita que “a percepção, empobrecida até o esquema motor na vida corrente, só poderia reencontrar sua plenitude e seu sentido na atividade estética”. Salles (2013, p. 95) endossa esse pensamento fenomenológico no processo de criação artística, quando atribui a percepção como primeiro momento fundamental na construção poética, afirmando que “a lógica criativa consiste na formação de um sistema que gera significado [...]. É a construção de mundos mágicos gerados por estímulos internos e externos recebidos por meio de lentes originais”. Portanto, o artista contemporâneo exercita o corpo-próprio meta-linguisticamente: não satisfeito em atribuir sentido ao que já lhe está dado e existente no que percebe em seu entorno a si entrelaçante, usa de sua percepção prévia para intencionalmente escolher quais significados pré-atribuídos deslocar, a respeito de sua realidade corpórea e de outros objetos utilizados como materialidades, reorganizando-os em uma cadeia de infe-

rências, que inscreve uma realidade ficcional na obra de arte (Salles, 2013).

A redução fenomenológica utilizada por Merleau-Ponty (1999) como estratégia de retorno à experiência primeira da percepção, aproxima a compreensão do movimento estético estabelecido pela poética tecnológica por meio da linguagem e da intenção de ruptura. Em ambos os casos, trata-se de observar o fenômeno do ser no mundo em sua realização originária como crítica do engessamento de verdades e do que consideramos realidade. Assim, consideramos Merleau-Ponty sob o viés da percepção do corpo encarnado no mundo, concomitantemente expressão e formação de sentido, no contexto da produção artística, na medida em que essa partir dos diferentes recursos tecnológicos – dos mais simples aos mais sofisticados, e em favor da criação de linguagens próprias, promove experiências com diferentes estímulos ao acionar as capacidades sensório-corpóreas do percebedor dentro de um espaço de experimentação multissensorial (Leote, 2016). No caso de Oneroom-Babel (2023) (Figura 1), com os óculos de Realidade Virtual e fones de ouvido, a atenção dos sentidos corpóreos são potencializados no ambiente digital enquanto permanecem reduzidos no ambiente físico. Essa escolha/intenção poética que envolve a instauração do objeto artístico “identifica-se com a subjetividade individual e acaba se revelando como uma ‘verdade’ ou essência que se manifesta na obra, evidenciada pela maneira de fazer própria àquele artista” (Rey, 2002, p. 127).

Na instalação imersiva, a formalização da imagem e do som simultânea ao movimento corporal, implicando a propriocepção, transportam os usuários para um ambiente digital que representa o interior dos apartamentos one-room – um espaço sem divisórias entre os cômodos e com menos de 20 metros quadrados. De acordo com Aleksandra (s.d.), tais moradias apresentam deficiências estruturais, incluindo paredes finas que comprometem a privacidade, banheiros infestados de mofo e janelas mal vedadas que afetam o isolamento. Ainda, essas condições de confinamento criam desafios emocionais, já que potencializam o sentimento de solidão e o estresse dos estudantes – maioria dos residentes, sob pressão de suas demandas acadêmicas. Ao mover-se com o corpo, o usuário percorre os cômodos com frases-depoimentos sobrepostas de 23 antigos moradores, coletadas pela artista (Sanghee, s.d).

Figura 1: Oneroom-Babel. Sanghee. Realidade Virtual Interativa. 2023.

Fonte: Disponível em <<https://sanghee.xyz/oneroom-babel-2022-2023>>. Acesso em jun 2024.



Poética Tecnológica e mediação perceptiva

Interessa-nos retomar Merleau-Ponty (1999, p. 465-466) quando afirma que “a civilização da qual participo existe para mim com evidência nos utensílios que ela fornece” e Ihde (2009) diante da capacidade de extensão dos sentidos corpóreos via manuseio de recursos tecnológicos, na medida em que passam a condicionar as habilidades de percepção construídas entre sujeitos, coisas e ambiente.

Assim, identificamos que tais considerações sobre as relações entre sujeito- tecnologias-mundo estão presentes na práxis artística contemporânea, pela apropriação dos mais variados dispositivos, máquinas e interfaces, “[...] que já tem uma certa inteligência corporificada neles mesmos. Os equipamentos tecnológicos ou ‘aparelhos’, segundo a denominação de Flusser (1985), são máquinas de linguagem” (Santaella, 2003, p. 153). Entretanto, a mera presença de tais dispositivos não é suficiente para assumi-la como poética tecnológica, é preciso que o trabalho em questão promova a experiência estética por meio de uma conexão entre usuário/interator e sistema (Rocha, 2014), dentro de uma ambientação específica, configurada pela intencionalidade artística.

Rocha (2014) pontua que no exercício de criação, uma grande variedade de artefatos passam a funcionar como interfaces – “um tradutor semiótico entre o mundo do sistema e o mundo do usuário (Rocha, 2018, p. 110)”. No caso da instalação, o usuário conecta-se ao ambiente imersivo com os óculos de Realidade Virtual e compartilha seu percurso no ambiente digital via tela com outros participantes do espaço expositivo. Assim, conforme Rocha (2018), observamos que cada acionamento corporal do usuário desencadeia o processamento do sistema, que então executa uma tarefa em um ciclo contínuo de entrada e saída de dados – trocas dialógicas entre máquina e usuário. Esse processamento é uma ação essencial do sistema computacional, configurado por padrões lógicos recorrentes, pré-definidos pela artista. Para o autor, a proposta de uma participação corpórea mais ativa do público, no sentido de compor efetivamente a cadeia de ações que resultam no processo instaurativo da obra de arte, pode ser compreendida através do conceito de agência/agenciamento, que resgatamos de Murray (2003):

Por exemplo, quando os usuários são solicitados a escolher uma dentre as previsíveis opções de iniciar/encerrar de um menu, eles estão executando um tipo de resposta ao “chamado” da máquina. [...] A diferença crucial, no entanto, entre rituais de arte popular e interações baseadas em computador reside no fato de que, no computador, encontramos um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com a nossa participação. [...] Quando as coisas estão indo bem no computador, podemos ser tanto o dançarino quanto o mestre de cerimônias da dança. Essa é a sensação de agência (Murray, 2003, p. 128).

Deste modo, Rocha (2018) afirma que a gênese da interatividade reside dentro desse microcosmo, quando se reconhece a agência do usuário como componente fundamental dos sistemas, sendo responsável pelo acionamento dos dispositivos e posterior elaboração de significados. Essa compreensão do processo vem de encontro à definição de “corpo-próprio” de Merleau-Ponty (2015, p. 92-93) pois: “perceber é tornar algo presente a si com a ajuda do corpo, tendo a coisa sempre seu lugar num horizonte de mundo e consistindo a decifração colocar cada detalhe nos horizontes perceptivos que lhe convenha”. Para Rocha (2018), esse tipo de proposta artística se manifesta como um processo comunicacional, em que o artista cria contextos dialógicos e propõe enunciados enquanto o interator/visitante reconhece, responde e constrói sentidos.

Buscando compreender a relação entre artefatos tecnológicos e o corpo-próprio dos interatores recorre-se também à pós-fenomenologia de Don Ihde. Em seus escritos, o autor recupera alguns conceitos da fenomenologia clássica para estruturar uma epistemologia das relações humano-mundo-tecnologia. Ihde (2017) interessa-se pela visão merleauPontyana de imbricamento entre corpo e consciência, e então atualiza o conceito de incorporação, pensando na capacidade de extensão das micropercepções via manuseamento corporal por recursos tecnológicos. Este processo resulta em certa transparência do meio/mídia, pois a atenção recai sobre o que é vivenciado a partir dele².

Figura 2: Oneroom-Babel. Sanghee. Realidade Virtual Interativa. 2023. **Fonte:** Disponível em :-<https://sanghee.xyz/oneroom-babel-2022-2023>>. Acesso em jun 2024.



Em Oneroom-Babel, com os óculos de Realidade Virtual, o usuário percebe-se em uma realidade digital, cuja atenção é orientada/definida pela experiência de imersão e o dispositivo deixa, ainda que este seja o que

permite a fruição de tal espaço. Quanto à taxonomia de interfaces computacionais citamos Rocha (2014) para identificar e refletir sobre as propostas de incorporações que viabilizam o agenciamento (Murray, 2003). Para Rocha (2014, p. 24), “as interfaces computacionais da categoria física são caracterizadas pelo acionamento físico-motor realizado pelo usuário”. Em Oneroom-Babel (Figura 2), identificamos a tela e os óculos RV como interfaces físicas, na medida em que são acionados por uma ação direta. Já as “interfaces perceptivas” priorizam a saída de informação do sistema - outputs - e no caso da obra temos as informações visuais e sonoras. Por fim, as “interfaces cognitivas” consideram recursos em relação ao sistema, localização do usuário e ambiente, como os sensores dos óculos (Figura 3), que reconhecem o movimento físico do usuário e indicam ao sistema variáveis de direção e inclinação do corpo, resultam nas atualizações tridimensionais das superfícies do cômodo e dos objetos.

Figura 3: Oneroom-Babel. Sanghee. Realidade Virtual Interativa. 2023.

Fonte: Disponível em :<<https://sanghee.xyz/onerroom-babel-2022-2023>>. Acesso em jun 2024.



Uma segunda taxonomia, proposta por Rocha (2010) a partir de Gibson (1984), caracteriza a experiência do usuário no ciberespaço a partir das interfaces. Em Oneroom-Babel (2023), a proposta artística sugere um ciberespaço com características de “paralelismo”, isto é: quando as interfaces funcionam como um portal para um mundo paralelo, ordenado e regido por regras próprias (Rocha, 2010). O usuário navega por um fluxo de informações hipertextuais e hipermediáticas em um universo distinto do ambiente físico em que ele se encontra corporalmente.

Nesse contexto poético, os artistas questionam e potencializam o diálogo entre sistemas biológicos e maquínicos, reconhecendo que “não apenas nossas percepções mudaram em relação àquelas através de nossa instrumentação incorporada em qualquer grau, mas também nossa práxis” (Ihde, 2017, p. 71). Como consequência do entrelaçamento entre humanidade e tecnologia, surgiram discussões sobre o estatuto do corpo, já referido

por Santaella (2003) como corpo biocibernético. A autora sugere diversas classificações para caracterizar as realidades que o organismo humano pode adotar, destacando que “a identidade do corpo humano se tornou altamente problemática na medida em que a corporificação da subjetividade se tornou algo variável e flexível, indo além dos ‘horizontes da carne’ (Featherstone e Burrows, 1996, p. 12)” (Santaella, 2003, p. 199-200).

Como categorias do corpo biocibernético, Santaella (2003) descreve o corpo plugado via “imersão por conexão” como aqueles que se movimentam no ciberespaço de alguma forma conectados ao computador para entrada e saída de fluxos de informações e conseguem viajar pelo oceano de informações visuais e sonoras apresentadas pelo sistema, como ocorre em Oneroom-Babel (2023).

Diante dos componentes maquímicos e suas funcionalidades é preciso conduzir nossa atenção ao que Rey (2002) define como atividades operatórias. De acordo com a pesquisadora, cada escolha técnica e das materialidades implica articulações com a subjetividade do artista. E o que entendemos é que as relações de incorporação dos usuários (Ihde, 2017) com os dispositivos eletrônicos e digitais, configuram-se como atividades operatórias fundamentais para instaurar a intencionalidade artística.

Em Oneroom-Babel (2023) (Figura 3), a relação de incorporação (Ihde, 2017) define-se entre/pelo usuário/óculos de realidade virtual que negocia/articula a nossa capacidade sensorial corporal quanto à visão, audição e propriocepção no espaço digital, reduzindo a atenção corporal de estímulos oriundos do ambiente físico para configurar a condição de imersão. Assim, consideramos a escolha desse dispositivo como a principal atividade operacional da poética (Rey, 2002) de Sanghee, na medida em que permite o usuário explorar e percorrer os vestígios do minúsculo apartamento, deparando-se com as memórias dos antigos moradores, e então refletir sobre os modos de habitar. Nesse contexto, a artista evidencia a contemporaneidade de sua proposta ao denunciar um contexto sociocultural e apontar um pensamento crítico acerca da problemática de moradia no território sul-coreano e a falta de opções acessíveis e adequadas para a crescente população urbana.

Táticas de enfrentamento

Entendendo que a crítica da artista pode ampliar-se quanto a nossa responsabilidade sobre os impactos ambientais, econômicos e sociais resultantes das dinâmicas de poder das sociedades tecnológicas, retomamos Feenberg (2006) e sua compreensão de uma construção de mundo possível que descentralize as hierarquias de poder resultante das sociedades pós-capitalistas e tecnologicamente conectadas. Para o autor, esse caminho só pode ser percorrido, justamente pelo letramento digital coletivo sobre o funcionamento das tecnologias existentes para então reivindicar outros caminhos de construção das mesmas. Essa possibilidade de participação no design/projeto implica reconhecer a diversidade de grupos sociais. Feenberg (2006) argu-

menta que a criação de objetos resulta de um plano, de um propósito objetivo de mundo. Nesse sentido, os produtos da ciência e da tecnologia são fundamentados pelo mesmo processo humano racional da observação empírica e da causalidade natural, diferenciando-as em suas finalidades: enquanto a ciência busca instaurar verdades, a tecnologia objetiva o controle.

Feenberg (2013, p. 76) compreende o desenvolvimento tecnológico como multifatorial e não evolutivo, razão pela qual se desvelam inúmeras possibilidades inexploradas, que se manifestam como “[...] um campo de luta social, uma espécie de parlamento das coisas, onde concorrem as alternativas civilizatórias”. Por essa razão, o autor afirma a tecnologia como fonte determinante de poder da contemporaneidade, que se manifesta na forma do objeto técnico. Sendo fruto de um processo políticocultural, que atende uma multiplicidade de valores e grupos sociais, sem necessariamente reduzir sua eficiência. Entretanto, as instituições determinam normas culturais que modelizam/conformam o desenvolvimento tecnológico exclusivamente aos interesses dominantes.

Nesse sentido, a democracia política passa despercebida quando as decisões cotidianas são realizadas pelos líderes dos sistemas técnicos especialistas e não somente pelos Estados. Tais interesses controlam a seleção das inovações, dos sistemas de transporte, do crescimento urbano, do desenho de habitações, dos recursos naturais, dos produtos de consumo e da experiência coletiva resultante das dinâmicas de interação humano-tecnologia. Uma vez incorporadas, essas tecnologias legitimam as normas culturais para as quais foram desenhadas, em defesa e manutenção de uma hegemonia. E é na mediação técnica de uma pluralidade de atividades sociais que tais recursos se configuram como dispositivos de poder para a manutenção de uma tecnocracia autoritária, que não leva em consideração as necessidades da maioria populacional - minoria social. Para Feenberg (2013) as tecnologias não são neutras e nem deterministas, e, mesmo quando modelizam eficientemente determinadas funcionalidades, ainda podemos encontrar brechas para valores e hábitos sociais que possibilitem tensionar a lógica dominante. É por tal condição que o autor defende projetos, que incluam interesses não hegemônicos e, portanto, potentes de profundas mudanças tecnopolíticas.

Certeau (2008) também problematiza a lógica dominante, mantida por ações estratégicas, típicas das instituições de poder como grandes corporações e o Estado, detentores dos recursos para projetos políticos. As estratégias têm por objetivo dominar e controlar o espaço e a vida social sistematicamente. Para o autor, os modos como pessoas comuns, destituídas de poder institucional, navegam por estratégias dominantes, buscando contornar as imposições e contribuir para a autonomia dos sujeitos nos espaços e práticas sociais potencializam o que chama de tática. Essas ações produzidas pelos sujeitos sem poder institucionalizado sobre o espaço ou os recursos, e se aproveitam dos produtos veiculados em oportunidades momentâneas para resistir criticamente frente às estruturas estabelecidas/institucionalizadas. Muitas vezes, elas permitem os indivíduos a expressar a sua criatividade e exercer controle sobre o próprio cotidiano, alterando a

forma como os espaços são vividos e experienciados, mesmo dentro de suas limitações impostas pelas estruturas sociais e econômicas, formando uma espécie de arte de fazer que é diferente das ações de estratégia.

Nesse contexto assumimos as poéticas tecnológicas como um terreno fértil para desenvolvimento de ações táticas, uma vez que os “trabalhos de arte das interfaces há algum tempo corrigem um problema de concepção de interface, eliminando uma pretensa distinção entre o espaço atual e o espaço virtual tecnológico, [...]” (Rocha, 2014, p. 35). Em Oneroom-Babel (2023), Sanghee valida a Realidade Virtual no contexto da práxis artística, ao criar um memorial imersivo que denuncia as experiências confinadas dos moradores. O espaço torna-se um desafio físico para o exercitar-se, expor-se à luz natural e até mesmo manter o ambiente limpo. O sistema Jeon-se, exclusivo do país, exige que os inquilinos paguem um depósito equivalente a 70% do valor da propriedade antes de habitar a residência. Contudo, o sistema tem sido facilmente fraudado, fazendo os moradores perderem todos os seus bens e em casos mais perversos, escolhendo findar a própria vida (Aleksandra, s.d.). Ela representa digitalmente o espaço dos pequenos apartamentos e presentifica os moradores pelas memórias. Procura abordar a vulnerabilidade dos jovens moradores frente os proprietários poderosos e manipuladores, que regem o contrato de aluguel e os mecanismos jurídicos, que deveriam proteger os direitos dos inquilinos (Aleksandra, s.d.). A ação tática (Certeau, 2008) da artista cria arquivos enquanto protesta.

Considerações finais

Observamos que na busca por uma experiência transformadora, os artistas têm procurado cada vez mais subverter o contexto de uso dos dispositivos eletrônicos, tornando evidente a afirmação de Salles (2018) sobre o modo de utilização dos recursos tecnológicos pelos artistas. Conforme (Feenberg, 2013, p. 100) afirma sobre a não neutralidade das tecnologias não devemos nos esquecer que “a ação técnica é um exercício de poder” que media nossa percepção corpórea (Merleau-Ponty, 1994) e o sentido que atribuímos a tudo que experienciamos.

Essa criticidade sobre as relações humano-tecnologia pode se configurar como ações táticas (Certeau, 2008), na medida em que os indivíduos podem incorporá-las (Ihde, 2017) e evocar um exercício de resistência frente às estruturas estabelecidas (Certeau, 2008). Essa ação poética-tática se desvela em Oneroom-Babel (2023).

Notas de fim

¹ “Sanghee é artista sul-coreana e atua em várias linguagens artísticas, incluindo não apenas as mídias eletrônicas, mas também a tecnologia de realidade virtual. Ela procura investigar as emoções experimentadas quando a presença no mundo físico é enviada para o mundo virtual, ou quando é reemitida para o mundo físico através do mundo virtual. Ela estuda design de jogos e a mecânica dos videogames para modelizar as ações do usuário em suas propostas artísticas. Seu trabalho OneRoom-Babel ganhou o prêmio Prix Ars Electronica na categoria Nova Animação no Ars Electronica Festival 2023” (Sanghee, s.d., nossa tradução).

² Por exemplo, uma pessoa míope, muitas vezes se esquece do enquadramento que a armação dos óculos modela em sua visão, justamente porque está concentrada na capacidade ampliada de sua vista.

Referências

Aleksandra, E. **The Harsh Reality of Being a One-Room Tenant in South Korea**. Yonsei University. Seoul. s.d. Disponível em: <<https://annals.yonsei.ac.kr/news/articleView.html?idxno=11183>>. Acesso em jun. 2024.

CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2008.

FEENBERG, A. Replies to critics. In: Tyler J. Veak (Editor). **Democratizing technology: Andrew Feenberg's critical theory of technology**. State University of New York Press, 2006.

FEENBERG, A. Racionalização subversiva: tecnologia, poder e democracia. In Ricardo T. Neder (Org). **A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia**. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina; CDS; UnB; Capes, 2013.

IHDE, D. What is Postphenomenology? In: **Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lectures**: New York: SUNY Press, 2009.

IHDE, D. **Tecnologia e o mundo da vida: do jardim à Terra**. Chapecó: Editora da Universidade Federal Fronteira Sul, 2017.

LEOTE, R. Processos Perceptivos e e multissensorialidade: entendendo a arte multimodal sob conceitos neurocientíficos. In: **ArteCiênciaArte** [online]. São Paulo: Editora UNESP, 2015, p. 23-44.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MERLEAU-PONTY, M. **O Primado da Percepção e Suas Consequências Filosóficas**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural, 2003.

REY, S. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. A Colocação do Problema: Arte Como Processo Híbrido. In: Blanca Brites e Élica Tessler (Org.). **Metodologia da Pesquisa em Artes Visuais**. Porto Alegre: UFRGS, 2002, p. 123-140.

ROCHA, C. Perspectivas de Interação: um olhar sobre o interator. In: Pablo Gobira (org.). **Percursos Contemporâneos: realidades da arte, ciência e tecnologia**. Belo Horizonte: EduUEMG, vol. 1, p. 103-116, 2018.

ROCHA, C. **Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais**. Goiânia: FUNAPE: Media Lab; CIAR; UFG, 2014.

ROCHA, C. Três concepções de interfaces computacionais na arte tecnológica. In Suzete Venturelli (Org.), **Anais do 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9ART): sistemas**

complexos artificiais, naturais e mistos, 2010. p. 101-105. Disponível em: <<https://www.repositoriobib.ufc.br/000028/000028eb.pdf>>. Acesso em fev. 2022.

SALLES, C. A. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Intermeios, 2013.

SALLES, L. Poética e Tecnologia. In Cleomar Rocha (org.), **Anais do V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas**. Goiânia: Media Lab / UFG, 2018. p. 78-92.

SANGHEE. **CV**, s.d. Disponível em: <<https://sanghee.xyz/cv>>. Acesso em jul. 2024.

SANGHEE. **Oneroom-Babel (2022-2023)**, s.d. Disponível em: <<https://sanghee.xyz/oneroom-babel-2022-2023>>. Acesso em jul. 2024.

SANGHEE. **Prix Ars Electronica**, s.d. Disponível em: <<https://sanghee.xyz/prix-ars-electronica-2023>>. Acesso em jul. 2024.

SANGHEE. **WORK**, s.d. Disponível em: <<https://sanghee.xyz/work>>. Acesso em jul. 2024.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

Recebido: 27 de junho de 2024

Aprovado: 28 de setembro de 2024