

Engenharia semiótica e arte digital interativa

Um estudo da autoexpressão do artista-designer

Ingrid T. Monteiro
Universidade Federal do Ceará
Campus de Quixadá
ingrid@ufc.br

João V. de Oliveira Filho
Universidade Federal do Ceará
Campus de Quixadá
joaovilnei@gmail.com

Ana Karine B. Cândido
Universidade Federal do Ceará
Campus de Quixadá
ana_karine02@hotmail.com

Ruan R. A. de Souza
Universidade Federal do Ceará
Campus de Quixadá
ruansouza@alu.ufc.br

RESUMO

No final do século XX, com a popularização da internet, obras de arte digital interativa ganharam um novo espaço de disseminação, intervenção e criação. Nesse contexto, a internet permite e exige a participação da audiência como uma parte importante de muitas dessas obras, construídas como sistemas ou artefatos computacionais interativos. Neste pôster, apresentamos a aplicação de conceitos da Engenharia Semiótica na análise de três obras de arte digital e interativa desenvolvidas e publicadas na Web entre 1996 e 2003, *Mouchette*, *Life sharing* e *My boyfriend came back from the war* (MBCBFTW). Este estudo teve o objetivo de investigar como se manifesta a metacomunicação do artista-designer do sistema, que, nesse contexto, é o autor da obra. Para isso, reconstruímos e comparamos a metamensagem das três obras, observando o que o designer comunica sobre o usuário, o sistema e sobre ele mesmo. Como resultado, observou-se que a quantidade e a qualidade das mensagens variaram entre as obras. Apresentamos uma discussão sobre como a Engenharia Semiótica pode dar suporte à análise de obras de arte digitais e interativas.

KEYWORDS

Arte digital interativa, engenharia semiótica, arte na web

1 INTRODUÇÃO

A arte produzida em computadores era, inicialmente, um campo a parte, composta por um pequeno grupo de entusiastas. Com os avanços da tecnologia e a facilidade no acesso, artistas dos mais deferentes meios começaram a experimentar o potencial das novas tecnologias [6]. Para esses artistas, a popularização da internet significou a potencialização do seu trabalho, numa dimensão até então nunca imaginável. A internet era, ao mesmo tempo, espaço de encontro e partilha de informação desse grupo, vitrine para aquilo que era desenvolvido e, especialmente, espaço, ela mesma, de intervenção artística.

O estudo aqui apresentado integra as áreas de arte digital interativa e Interação Humano-Computador (IHC). Foram

Permission to reproduce or distribute, in whole or in part, material extracted from this work, verbatim, adapted or remixed, as well as the creation or production from the content of such work, is granted without fee for non-commercial use, provided that the original work is properly credited.

IHC 2019 - TRILHA PÔSTERES E DEMONSTRAÇÕES, Outubro 21–25, 2019, Vitória, Brasil. In Anais Estendidos do XVIII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais. Porto Alegre: SBC.

© 2019 by the author(s), in accordance with the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International Public License (CC BY-NC 4.0).

selecionadas três obras de arte digitais interativas: *Mouchette*¹, de Martine Neddam, *Life sharing*², de Eva e Franco Mattes, e *My boyfriend came back from the war*³, de Olia Lialina.

A partir do interesse em aproximar as duas áreas (arte e IHC), identificamos como questões de pesquisa: Como a Engenharia Semiótica pode auxiliar na análise de obras de arte digital interativa? É possível investigar a autoexpressão dos artistas nessas obras?

2 ARTE E IHC

A pesquisa em volta da articulação entre arte e IHC vem sendo explorada à medida em que novos artistas se voltam para os recursos tecnológicos enquanto materiais estéticos e os pesquisadores e praticantes de IHC voltam o olhar para os sistemas construídos com fins artísticos. Edmonds [4] discute como a área de IHC pode se beneficiar com a aproximação com as artes. O autor apresenta-se como um pesquisador de IHC que também é artista, portanto, conhecedor dos dois campos. Artistas e pesquisadores de arte têm tirado proveito da área de IHC também quando precisam avaliar os trabalhos artísticos produzidos. Por exemplo, a obra “Influencing Machine” foi avaliada para informar aos artistas como o trabalho foi interpretado e como a mensagem deles foi comunicada para o público [5]. Já a instalação interativa “Play with Fire” foi avaliada em torno da questão da consciência ambiental [7].

Duarte e Baranauskas [3] discutem sobre possibilidades de pesquisa em IHC focada em arte interativa e enumeram quatro possíveis caminhos: a) estimular a pesquisa em arte interativa, b) estudar exemplos de arte interativa, c) praticar design e avaliação em arte interativa, d) projetar arte interativa para todos. A pesquisa trazida neste artigo abarca pelo menos os dois primeiros pontos, passando também por parte do terceiro ponto (avaliação), já que segue algumas etapas do método de inspeção semiótica (MIS), cujo objetivo é avaliar a comunicabilidade dos sistemas.

3 AUTOEXPRESSÃO NAS OBRAS

A análise das três obras foi feita utilizando-se as classes de signos da Engenharia Semiótica [1][2]. Assim, foram analisados os signos metalinguísticos, estáticos e dinâmicos.

¹ <http://mouchette.org>

² <http://lifesharing.rhizome.org/home/>

³ <http://www.teleportacia.org/war/>

Depois de analisados os signos, a metamensagem do designer foi reconstruída, informando a visão do designer sobre quem é o usuário do sistema e sobre o sistema em si.

Assim como feito em [8], uma terceira parte foi adicionada ao *template* de metacomunicação original, com a intenção de comunicar a autoexpressão do designer, ou seja, explicitar as informações sobre o próprio designer que emergiram durante a interação com cada trabalho artístico. Abaixo, apresentamos apenas esta terceira parte do *template* (“E este sou eu...”), que corresponde à autoexpressão, para cada obra.

Mouchette

O designer se apresenta no sistema como Mouchette, uma menina que tem quase 13 anos de idade, que vive em Amsterdã (e em outros lugares) e é uma artista. Ele também revela que a criação de Mouchette foi inspirada na história do livro de mesmo nome, do autor Georges Bernanos. No entanto, a narrativa de Mouchette, o site, afasta-se da narrativa do livro, na medida em que possibilita a interferência dos usuários e a partir do momento em que Mouchette começa a questionar a si mesma e suas atitudes. O designer quer fazer o usuário refletir. Para isso, ele criou o personagem mencionado acima, pois sua história aborda suicídio, morte, violência e sexo (todos temas polêmicos). O fato de essas respostas dos usuários passarem a fazer parte do próprio site ao serem enviadas reforça a ideia de que o designer quer fazer pensar. A narrativa é totalmente pessoal e o designer está falando com o usuário o tempo todo, em algumas partes do site ele tenta fazer com que o usuário se sinta culpado. No entanto, percebe-se que as reações são diversas, indo desde brincadeiras de mau gosto até pessoas oferecendo e buscando ajuda.

Life sharing

O designer é uma pessoa que não se preocupa em expor o conteúdo presente no computador pessoal e que não vê problemas em compartilhá-lo com outros. Também tenta, ao máximo, organizar todos os arquivos dentro de pastas e nomeá-los algumas vezes de forma lógica (nem sempre óbvia), outras não. Não existem indícios de que há preocupação com o entendimento dos usuários, e ele tenta deixar isso claro diretamente na mensagem inicial: “agora você está no meu computador”, ou seja, estes são “meus arquivos”, essa é a “minha forma de organização”.

My boyfriend came back from the war

O designer gosta de contar histórias através de narrativas não lineares ou não consegue organizar seus pensamentos de forma linear, não faz questão de ser entendido de uma única maneira, deixando o usuário ter sua própria interpretação da história. O designer se considera um artista pela assinatura ao final da história, de forma similar às pinturas em tela.

4 DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

Sob o ponto de vista da Engenharia Semiótica, que enxerga a interação humano-computador como um processo de comunicação mediada entre usuários e designers, esse fenômeno pode sim ser investigado também em obras de arte digitais. A metacomunicação, pelo menos nos três sistemas analisados, é explorada de forma muito mais implícita e indireta quando comparada a sistemas tradicionais. Por exemplo, em geral,

designers de aplicações buscam explicar sobre elementos na interface que podem causar algum tipo de estranhamento ao usuário (especialmente através de signos metalinguísticos). Nas obras de arte analisadas, esse estranhamento apresenta-se, pelo contrário, como um recurso comunicacional com um significado próprio e não necessariamente como uma ruptura. É o “desconhecido” que leva o usuário a explorar e se engajar na experiência interativa proposta nas obras. Por vezes, é tudo tão diferente que o usuário pode ser induzido a continuar com a interação para descobrir “até onde aquilo vai”.

A autoexpressão das três obras foi explorada de maneiras bem diferentes. Em Mouchette, tem-se a visão de dois autores: a *persona virtual* Mouchette, que conta sua própria história e conduz o usuário ao longo da interação, e a artista em si, que só aparece indiretamente, na página “About Me”. O site é repleto de elementos potencializadores da autoexpressão de Mouchette, como uso intenso de primeira pessoa, fotos da menina, sua voz, signos diversos que revelam suas emoções e sentimentos.

Em Life sharing, não há um narrador e não há indicação direta de seus autores. A melhor forma de os conhecer parece ser explorando os projetos artísticos disponíveis no site, bem como os e-mails e notícias sobre eles. A autoexpressão aqui aparece de uma forma muito mais “referencial” do que “emotiva”: terceira pessoa e não primeira pessoa.

Em MBCFTW, também há a figura do narrador, provavelmente uma mulher. Aqui também podemos falar de “duas vozes”: da personagem da história e da artista. A identidade da personagem pouco é revelada, pode-se atribuí-la ao rosto feminino que aparece no início da interação. Dependendo do caminho percorrido, com o teor dramático dos textos e imagens apresentados, pode-se ter uma ideia dos sentimentos e emoções da personagem. Mas nada é escancarado ou direto, exige certo esforço e imaginação do usuário. Em relação a autoria do trabalho, o usuário é convidado a conhecer a artista através do *link* disponibilizado no final da interação, na última página, diferente de Mouchette, que disponibiliza esse *link* na página inicial.

REFERÊNCIAS

- [1] Clarisse S. de Souza. 2005. *The Semiotic Engineering of Human-computer Interaction*. MIT Press.
- [2] Clarisse S. de Souza and Carla F. Leirão. 2009. Semiotic engineering methods for scientific research in HCI. *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics* 2.1 1-122.
- [3] Emanuel F. Duarte and M. Cecília C. Baranauskas. 2018. Revisiting Interactive Art from an Interaction Design Perspective: Opening a Research Agenda. In *IHC 2018*. <https://doi.org/10.1145/3274192.3274227>.
- [4] Ernest A. Edmonds. 2018. *The Art of HCI: What HCI can learn from Interactive Art*. Morgan & Claypool.
- [5] Kristina Höök, Phoebe Sengers, and Gerd Andersson. 2003. Sense and sensibility: evaluation and interactive art. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '03)*. ACM, New York, NY, USA, 241-248. DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/642611.642654>
- [6] Reena Jana and Mark Tribe. 2009. *New Media Art*. Taschen America, LLC.
- [7] M. Mendes, P. Ângelo, V. Nisi and N. Correia. 2012. Digital art, HCI and environmental awareness evaluating play with fire. In *Proceedings of the 7th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Making Sense Through Design* (pp. 408-417). ACM.
- [8] Ingrid T. Monteiro; Clarisse S. de Souza. *Autoexpressão e engenharia semiótica do usuário-designer*. Rio de Janeiro, 2015. 312p. Tese de PUC-Rio de Janeiro.