

< < < < **VÍDEO EXPANDIDO** > > > >

Participação e interatividade em vídeo-instalações

por Roberto Moreira dos S. Cruz

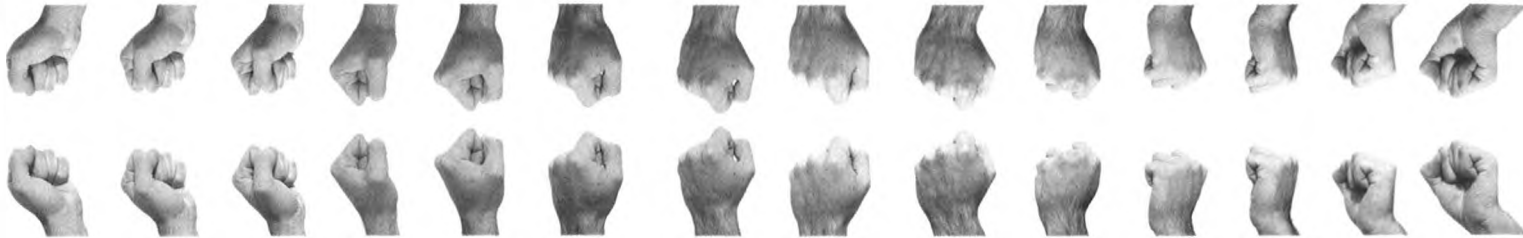
Quando alguns artistas, como Bruce Nauman, Vito Aconcci, Keith Sonnier e Joan Jonas, começaram a migrar para os domínios estéticos das artes conceitualistas, em meados da década de 1960, o vídeo também surgiu como um veículo através do qual se poderia produzir uma linguagem original. As obras dessa fase embrionária predeterminaram um *modus operandi* na arte do vídeo, ao apresentarem propostas que mesclavam elementos da linguagem

criativo do vídeo, principalmente quando este se apresenta como *performances* e *sculptural installations pieces*², ou, numa tradução mais genérica, como vídeo-instalações.

Vídeo-instalações: uma expansão espaço-temporal

Os trabalhos de vídeo sob a forma expandida de instalações enfatizavam a noção de tempo-espaço no processo de significação da mensagem. A obra passava a ser um

nal que deu visibilidade a essa produção foi organizada por Suzanne Delehanty, então diretora do *Institut of Contemporary Art* da Universidade da Pensilvânia, nos Estados Unidos. A exposição *Video art* reuniu trabalhos de mais de 80 artistas de todo o mundo³ e foi exibida em museus e centros de arte dos Estados Unidos no decorrer de 1975. As vídeo-instalações representaram uma parcela significativa da produção experimental de vários dos artistas presentes no evento.



audiovisual às outras modalidades de expressão.

John Hanhardt¹ considera que a vídeo-arte não se fez imune aos efeitos da estética das outras artes, como a escultura, a música, a dança e o teatro, e ao se apropriar de seus repertórios, transformou-os em uma rica e sugestiva iconografia de gêneros e estilos. Foi a essa natureza híbrida da videografia que o autor denominou de *formas expandidas*, uma qualidade que atesta uma série de propriedades intrínsecas para o entendimento do uso

evento, ela *acontecia*. Operando em tempo real, através do circuito interno e do registro imediato, ou através da exibição das imagens em telões e monitores, o discurso videográfico já se definia como uma arte caracterizada pelo apelo à inclusão sensorial do espectador. Esses dados são uma constatação de que desde as suas primeiras manifestações o vídeo já se firmava com propriedades de uma arte intermídia e participacionista.

A primeira grande mostra internacio-

Numa delas, o artista e arquiteto americano Dan Graham se interessou pela utilização do circuito-interno de vídeo, explorando as relações entre a imagem, o ambiente e o observador. Em *Present continuous past* (1974), o espectador, ao entrar em um pequeno quarto com espelhos, via a sua imagem, que estava sendo captada por uma câmera, reproduzida alguns segundos depois em um monitor ali colocado. Esse dispositivo de retardo permitia ao artista inserir a ação do presente reproduzido em um passado

¹ HANHARDT, Jonh: "Expanded forms, notes towards a history". *World wide video. Arts and design Magazine*, London, n. 31, 1993, p. 20.

² *Ibidem*.

³ Participaram dessa exposição os brasileiros Fernando Cocchiarale, Sônia Andrade, Antônio Dias, Anna Bella Geiger e Ivens Machado; conferir *Video art, Catálogo da exposição (Pennsylvania: Institut of Contemporary Art-Falcon Press, 1975)*.

transmudado em ficção através das imagens de vídeo⁴. O antagonismo entre ficção e realidade criava uma instigante situação em que o tempo-espaço real se confundia com o tempo-espaço da narrativa, pois ambos se tornavam simultâneos. A experiência vivenciada no ambiente da instalação fazia do olhar do espectador o olhar de um outro, reproduzindo o que potencialmente era visto, numa imagem especular às avessas.

Rompendo a barreira sujeito-objeto

Nesse contexto de amadurecimento da estética do vídeo, definida por excelência como um código híbrido, as vídeo-instalações passaram a apresentar modos criativos

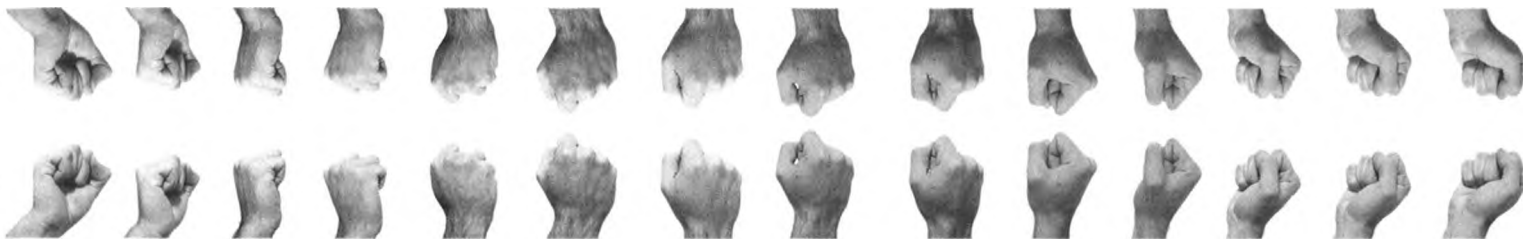
e uma dispersão, ou dissipação, do olhar fixo ao invés de uma concentração focada⁵. Como consequência disso, o movimento constante das imagens passa a não permitir uma absorção contemplativa passiva, exigindo uma atenção múltipla por parte do espectador, que se atenta para a topografia do espaço instalado, para os objetos empregados na composição cenográfica e para as nuances visuais provocadas pelo fluxo imagético do vídeo.

A expansão virtual pelos mundos digitais

Em *A medium matures*⁶ Gene Youngblood anunciava o que seria o Novo

mas de expressão que utilizem imagens e sons videográficos, digitais ou analógicos, e que sejam passíveis de integrar sistemas multimídia de difusão e interação como o CD-rom, o *laserdisc*, o *digital video disc* (DVD), assim como o computador e as redes telemáticas.

Os processos digitais de síntese e operacionalização da imagem videográfica vieram dispor uma série de recursos para os artistas que trabalham com vídeo-instalações. Estes aditivos tecnológicos ressaltam ainda a mais as características de participação e de derivação, além de permitirem uma efetiva interação do espectador com a obra. Este passou a ser uma espécie



cada vez mais distintos, ao incorporarem gravadores e reprodutores de vídeo (VCRs) e utilizarem processos de exibição em sistemas multicanais de imagem – vários monitores ou telas dispostos no ambiente da exposição. A inserção destes equipamentos eletrônicos e do potencial audiovisual do meio ampliaram significativamente os recursos intermídia dessas obras. Como ressalta Henrich Klotz, “a exibição paralela de diferentes *videotapes* numa série de monitores apresentam uma multiplicidade de imagens sincronizadas, criando uma tensão nervosa

Renascimento das artes audiovisuais, a partir da eminente fusão do vídeo com o computador. Como previa o autor, uma das utilidades fundamentais do computador seria a sua capacidade de traduzir a continuidade temporal do mundo analógico para as distintas unidades numéricas do domínio digital. Desde então o que se tem noticiado é a confluência cada vez mais acentuada dessas mídias e a produção de uma iconografia sintetizada a partir desses dispositivos. Numa acepção contemporânea, o termo *vídeo* deve passar a definir genericamente todas as for-

de usuário, que interfere na própria enunciação, através de dispositivos ou interfaces informatizadas que o possibilitam atuar como um agente ou co-autor da obra. O corpo em trânsito pelo ambiente se torna o próprio elemento desencadeador destas articulações audiovisuais. Seus gestos, atitudes ou interferências podem ser descodificados por interfaces interativas (*inputs*) e alterar a ordem ou a seqüência da exibição. Nesses casos, mais do que a casualidade da ação de estar circulando pelo ambiente audiovisual instalado, o es-

⁴ ZUNZUNEGUI, Santos. “Espacio del sentido e escritura narrativa en el vídeo de creación”. *Telós*, n. 9, mar-mayo, 1987.

⁵ KLOTZ, Heinrich. *Video Art*. In: *Catálogo da exposição Mediascape*. Guggenheim Museum Soho: June-Sept., 1996, p. 8.

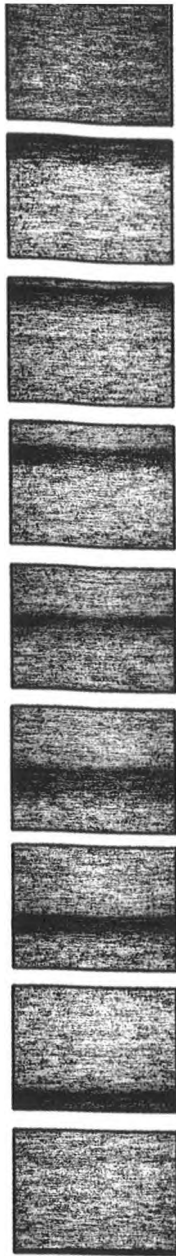
⁶ YOUNGBLOOD, Gene. “Mature media”. In: DRUCKREY, Timothy. *Ars Electronica - facing the future*. Cambridge: Massachusetts Institut of Technology Press, 1999, p. 44.

pectador é solicitado como agente, que integra e transforma a própria estrutura do discurso audiovisual.

Pistas do novos caminhos

A vídeo-instalação interativa de Gary Hill denominada *Tall ships* (1992) é um exemplo notável de como o espectador e as imagens podem se integrar, mesmo em um ambiente neutro e sem referências cenográficas. Imagine-se entrando em um longo corredor escuro, no qual a única luz surge de pontos luminosos projetados à meia-altura nas paredes. À medida que você se aproxima, nota-se que esses pontos de luz são imagens de pessoas que passam a caminhar em sua direção. Num determinado momento, a imagem dessa pessoa e você se encontram cara a cara, à proximidade de um toque. A experiência de mediação entre o espectador e a imagem do outro é organizada por Hill, de maneira que essa simulação de um encontro casual só ocorre se o primeiro o assim desejar. Isso porque a ação do espectador dentro do corredor é que determina a ação da imagem. Se há a intenção do encontro, a imagem responde fazendo a personagem projetada também se aproximar. Se há uma recusa, isto é, se o espectador não se aventura a prosseguir e recua, o mesmo gesto será repetido pela personagem, que também não se aproximará.

Essa estranha coerência entre o com-



FILA

portamento do espectador e da imagem é arranjada pela dinâmica construtiva da vídeo-instalação. *Tall ships* é composta por 16 canais de *laserdisc*, 16 projetores de vídeo e um computador controlando os sensores interativos, que acionam as projeções específicas para cada posição do corpo no cenário. Este projeto interativo de Hill contou com a participação do técnico Dave Jones, que desenvolveu uma série de sincronizadores de *laserdiscs*, que permitiam controlar as imagens, selecionando-as de acordo com as informações emitidas pelos sensores ao serem acionados pela presença do espectador. A vídeo-instalação de Hill é como uma metáfora que representa essa característica bastante própria das obras interativas, que é a de ser afetada, alterada pela ação do espectador, ao se deslocar pelo ambiente. Neste caso, a própria luz que se intensifica à medida que a imagem é acionada, tornando-se passível de ser percebida, só se constitui como tal quando se dá este efetivo ato de agenciamento do processo. Sem o espectador, o sujeito da ação, não se concretiza o evento, nem tampouco se define a luminância da imagem.

Legible city (1993) de Jeffrey Shaw se tornou uma obra antológica por apresentar as potencialidades de um projeto estético de alto grau de interatividade. Essa instalação computadorizada é composta por uma grande tela, colocada frontalmente a uma espécie de bicicleta ergométrica. Essa bicicleta funciona

como uma interface do computador que controla as imagens, em tempo real, de acordo com os movimentos de direção e velocidade dados por quem a pedala. O ambiente por onde se trafega virtualmente corresponde ao plano das ruas da ilha de Manhattan, mas, ao invés da representação imagética do lugar, o artista compôs um longo texto que se organiza tal qual o desenho urbanístico e arquitetônico da cidade. Frases, sentenças e pontuações no lugar das ruas, esquinas e quarteirões.

Ao pedalar por essa *cidade-alfabeto*, o espectador executa uma aventura literária ao ler um texto que vai se articulando de acordo com o caminho que escolhe fazer. Assim, para cada novo trajeto uma nova história será contada, uma nova gama de significações será permitida. Em *Legible city* a tecnologia é utilizada como sistema ordenador de toda a estrutura de composição do texto, permitindo estabelecer as possibilidades combinatorias previstas neste repertório. Porém, é no processo de interação que este texto é articulado, sendo atualizado a cada participação e aceitando as escolhas e inferências do condutor-leitor.

Sobre esses princípios de imersão e interação, observados aqui nos exemplos de Hill e Shaw, Duguet⁷ considera que essas obras requerem a confrontação de dois impulsos diferentes por parte do espectador: o da exploração de um ambiente imagético virtual e o da necessidade de controlá-lo ao manipular dispositivos e tomar decisões. O que possibilita essa mediação entre a imagem e a experiência real são as interfaces. Mais do que ser um elemento técnico, as interfaces são parte intrínseca da obra, com suas próprias qualidades plásticas e visuais.

⁷ Apud FERNANDEZ, Maria & PENNY, Simon. "Reviews - Jeffrey Shaw - a users manual and from expanded cinema to virtual reality". *Leonardo Electronic Almanac*, v. 6, n. 6, July 16, 1998 (www.mitpress.mit.edu).