

A disposição labiríntica nos processos híbridos de produção da imagem.

Camila Damico Medina

Resumo

A partir do estudo sobre a noção de labirinto como meio de articulação para experimentações artísticas contemporâneas, este artigo se propõe a examinar os processos híbridos de produção da imagem. A fim de tratar sobre a qualidade fractal, dispersa e difusa do labirinto, o artigo emprega a obra *Caminhando*, de Lygia Clark, como recurso para estruturar sua argumentação. Isto se deve porque o labirinto se constitui no entrelaçamento de diferentes signos como desejo de vagar e de se perder. Com esta referência norteadora, é observado ao longo do texto como as contaminações e os transbordamentos dos gêneros de expressão da linguagem visual parecem explorar através das “encruzilhadas” de seus suportes e de seus potenciais tecnológicos novas materialidades da imagem.

Palavras-chave

Imagem híbrida; Labirinto; Videoinstalação; Dupla hélice.

A aquecer

A imagem concatena diversos usos e desenvolvimentos de técnicas do olhar. Ela sintetiza uma estrutura sistêmica construída através de relações históricas negociadas entre meios de viabilidade e de visibilidade da linguagem. Esta rede dinâmica, então, se configura dentro de uma disputa do olhar, do ver, do “se dar a ver” da linguagem visual da

imagem que, enfim, conforma a sua materialidade e disposições.

A partir de uma análise que gravita em torno de algumas considerações sobre a ideia de labirinto na arte (e sobre este percurso labiríntico como relação tensa entre modos de produção da linguagem visual), este trabalho explora processos de hibridização da imagem. Para isso, mapeio algumas indagações norteadoras: como evidenciar estes processos nos fornece particular observação sobre os diferentes “modos de ser” da imagem e da linguagem visual, e como este olhar transforma o entendimento sobre a influência das novas mídias no curso da arte e da visualidade da cultura contemporânea. Dentro deste desenrolar, será possível perceber para as ponderações finais que, se antes era preciso delimitar cada expressão em sua especificidade, a heterogeneidade destes domínios se constituem em seus transbordamentos, interseções e contaminações. Assim, as técnicas e mídias são desenvolvidas explorando “encruzilhadas” em seus suportes, configurando uma inerente qualidade fractal – e, então, labiríntica. Esta consideração procura, sobretudo, esgarçar um tanto a necessidade do “paradigma do instantâneo” tão logo inovações tecnológicas aparecem.

Com isso, a pesquisa parte do argumento de que o “modo de ser” da imagem perpassa por diferentes processos entre o que se dá a ver e o que é visto, articulando sensibilidades e subjetividades atreladas a um modo de percepção partilhado - ou a um regime comum do sensível, como pontuaria Rancière (2009) -, em jogo na cultura contemporânea. Desse modo, a linguagem visual recente está

permeada por processos de hibridação, onde diferentes sistemas de signos se atravessam e se contam em torno da formação de uma sintaxe integrada (Santaella *apud* Arantes, 2005, p. 49). Muitas experimentações com a fotografia, o cinema e com instalações despertam para este jogo que não nos permite hierarquizar gêneros de expressão, muito menos determinar os limites de cada um.

A caminhar

O ensaio a seguir propõe a utilização da obra *Caminhando*, de Lygia Clark (1964)², como recurso para se debruçar sobre as hibridizações na arte contemporânea. Em um gestual circular, a pessoa, ao entrar em contato com a proposta, sai em busca de novos meios de cortar a fita, redefinindo seu caminho, reelaborando soluções a fim de dar mais uma volta. O prazer da experiência reside, fundamentalmente, em continuar caminhando, sem início nem fim. A primeira volta é como a última, o gesto se mantém o mesmo por todo o período em que a pessoa for continuar a persistir em caminhar. A arquitetura se complexifica ao passo que mais caminhos são percorridos, mais uma volta é dada. Enigma estrutural que não se propõe a ser resolvido.

Minha abordagem sobre estes processos se dá a partir do olhar sobre a configuração de um labirinto, fazendo aqui uma alusão aos escritos de Machado (1997). É o próprio trajeto, em suas passagens e intersecções, que reformula constantemente as expectativas sobre os limites das expressões da linguagem visual e que, então, apresenta novas potenciais da obra. O labirinto, assim como o híbrido, se articula enquanto jogo lúdico – o que promove novas ficções e relações entre sensibilidades e subjetividades. Nele é percebida a permuta incessante de papéis. O labirinto se apresenta como um sistema relativamente hermético ao seu jogador, a

lhe responder constantemente, reestruturando seus caminhos e lhe propondo novos desafios. A experiência da obra se torna uma fita de Moebius, o prazer de explorar o território textual, as possibilidades de cortar, moldurar, montar, colar, até atingir o esgotamento.

A partir desta referência mental, é pertinente traçar alguns paralelos a fim de aprofundar o argumento. A experiência do labirinto está pautada, a meu ver, em uma dupla hélice (Bellour, 1993). De um lado, a “presença” do espectador absorto na resolução de uma proposta que, ao “comprar” as regras próprias àquele universo e sua cosmologia, se vê como agente em uma narrativa. De outro lado, a “presença” do espectador que desafia, decifra, modula, e, enfim, procura “quebrar” o sistema labirintico. Esta resistência aos dados fornecidos pelo labirinto convoca o jogador a percorrer novas ficções, novas invenções a fim de explorar (ou esgarçar) todas suas possibilidades.

Esse jogar entre a disposição de uma sensação de continuidade, de “espontaneidade”, de “transparência” da experiência do olhar com uma sensação de heterogeneidade, de fractalidade, de *bricolage*, da singularidade da interação entre observador e meio (suporte) não trata de obras de arte completamente diferentes. É possível traçar aqui uma compreensão sobre os os híbridos, particularmente ao comentar experimentações entre instalação e imagem que projetam dispositivos e “presenças”. O estudo sobre o conceito de “remediação”, trabalhado por Bolter e Grusin (2000) é capaz de fornecer esclarecimento ao tópico³. Os autores constroem este termo a partir da comparação de diversos meios de produção de conteúdo interativo. Quando, por um lado, existe a preocupação em simular em diversos aspectos a experiência subjetiva do observador – tanto pelos detalhes verossimilhantes, como pela sensação de descoberta do espaço em um tempo próprio, sub-

jetivo ao ator; de outro, são observados ambientes decupados absolutamente em *hyperlinks*, que estão sempre remetendo o observador a um outro lugar - onde tem uma sensação de que a experiência do conteúdo pode ser ampliada e expandida.

Esta dupla disposição advém das ideias (norteadoras) de “imediação” e “hypermediação”⁴ (tradução livre). O primeiro aspecto a ser tratado sobre a “imediação” seria a imersão, e todas as técnicas disponíveis a sua aplicabilidade. Neste ponto, o espectador deveria permitir a “realidade” proposta, sua cosmologia e convenções próprias àquele sistema sintático relativamente hermético, e “viver” através dos códigos que pautam sua estética. Esta estrutura é formulada a partir de princípios como a “invisibilidade”, a “continuidade”, a fim de que se estabeleça uma sensação de “naturalidade” aliada a uma “espontaneidade” sistêmica. A interface, como apresentam os autores, deve proporcionar um “efeito de realidade”⁵. Esta consideração infere a, *grosso modo*, convenções da representação visual e das disposições e técnicas do olhar e da apreciação.

A “hypermediação” é demarcada pela fluidez de posições e disposições dentro de uma mesma proposta. Este aspecto envolve inexorável prazer da diversidade, os autores de *Remediation* afirmam, da fractalidade, da heterogeneidade, da *bricolage*. Desse modo, a experiência da “hypermediação” está no jogo de analogias, do olhar através da sobreposição e da mistura de diversos recursos tidos como signos e visualidades e, então, de se apropriar, colar, montar entre posições do olho e do corpo. A experiência do reconhecimento do processo e da participação lúdica de um jogo, redefinindo relações de diferentes espaços e mídias.

Estes dois aspectos se entrelaçam por toda nossa cultura técnica, ressaltam. Toda interface é mantida através de uma “dupla hélice”, e a constituição de cada mediação é através de outra. Como comentam

a partir de Simon Penny (1995 *apud* Bolter & Grusin, 2000), um software se torna intuitivo no momento em que é capaz de realizar analogias a partir de um histórico de conhecimentos de seu usuário e de sua história social (como do uso de objetos familiares culturalmente). A sensação de “transparência” está baseada na coação com determinado *background* da cultura e da mídia, trabalhando em cima de referências. Ao invés de ser um espaço interativo contínuo, relacionando técnicas de um complexo sistema de signos, a interface se apresenta como múltipla e multifacetada.

As hibridizações, assim como o processo de “remediação”, não simplesmente preponderam um aspecto da constituição da visualidade em detrimento de outras características: não se trata da negação de uma narrativa íntima e imersiva, de um ambiente contínuo e realista, tido como espaço de ilusão, em prol de uma cornucópia de analogias e signos que não cessam de se inscrever a fim de uma “tomada de posição” do observador e sua transformação da passividade à atividade. As videoinstalações a seguir, construídas enquanto dispositivos, se apresentam como espaço privilegiado para tratar de outras presenças por sua estrutura labiríntica.

A expandir

Como diagnostica Fatorelli (2013), a história das fotografias é pautada por um domínio do paradigma do instantâneo e do estatuto da imagem direta (e estática). Enquanto isso, como assinala Parente (*apud* Fatorelli, 2013), a história do cinema - cunhada pela exclusão de manifestações do cinema como instalação para curiosidades, como o “cinema de exposições” -, é determinada por suas expressões enquanto narrativa linear e homogênea.

Para além disso, estes domínios constituídos polarizam suas manifestações e estética e con-

formam “modos de olhar”, posições, disposições, disponibilidades do ver e do viver a imagem. Pela particular articulação de relações sistêmicas entre tempo e espaço, é criada uma cisão de regimes de “presenças” possíveis para o observador diante da fotografia e do cinema:

O que particulariza o tempo de observação das imagens estáticas é essa oportunidade de controle por parte do observador, que pode contraí-lo ou distendê-lo, dependendo de sua disposição. Tal liberdade está interdita ao observador das imagens em movimento, irremediavelmente aprisionado ao movimento contínuo e irreversível da projeção. (Fatorelli, 2013, p. 20)

As obras de arte a seguir apresentadas escapam ao entendimento usualmente atribuído aos domínios aos quais se referem (seja fotografia, cinema ou instalação) graças a suas experimentações em torno de sobreposições e intersecções. Estas contaminações, contudo, não apenas evidenciam histórias das imagens que antes estavam ofuscadas, como também pensam a impossibilidade do estabelecimento de um domínio. Estas histórias que transparecem exaltam o quanto há de pluralidade de regimes de imagem, de pontos de vista acumulados. São “modos de ser” pertinentes a contextos culturais e a relações estruturais históricas que alicerçam sistemas de produção distintos. De modo algum, entretanto, esta diversidade procura dizimar dissidências e alteridades. Ela fomenta possibilidades virtuais de imagem, uma cornucópia, uma exuberância de modos de ser. Labirintos são evidenciados ao isolar e estender pelo espaço os constituintes elementares da representação que, em seguida, são reorganizados em novas configurações. O híbrido enquanto dispositivo realiza dissociações, cenas do dissenso, entre o ponto de vista e o ponto de fuga.

Ele “(...) os desdobra, os desloca, produz desvios específicos. Assim, por meio da imagem, recupera a cena em uma dimensão perdida, a restabelece em sua tridimensionalidade, criando um espaço penetrável e praticável em que se podem encenar novas relações.” (Duguet, 2009)

É com esta perspectiva que Bellour afirma:

É entre as imagens que se efetuam, cada vez mais, as passagens, as contaminações, de seres e de regimes: por vezes muito nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas. (Bellour, 1993, p. 214)

O enfoque sobre estas obras se dá, portanto, por estas configurarem diferentes materialidades da imagem. Falar de materialidade é tratar, mais especificamente, dos meios de viabilidade e visibilidade das expressões e dos potenciais de determinado suporte material (Laurentiz, 2004). A transversalidade destas linguagens imagéticas implica para novas percepções do tempo (temporalidade) e do espaço (espacialidade). Isto ocorre por seus dispositivos se constituírem enquanto labirinto, onde ocorre a troca constante de papéis – provocando novas ficções, novas posições, novos olhares.

O que interessa a este texto abordar sobre a instalação de Miguel Rio Branco chamada “Entre os olhos, o deserto”⁶ é a concatenação de elementos contrastantes que proporcionam um suporte de projeção absolutamente heterogêneo. A instabilidade das plataformas perceptivas brinca com diferentes materialidades da imagem, evidenciando uma dimensão fractal à experiência do olhar. Estas sobreposições agenciam um corpo observador intermitente, expandido espacialmente pelas tensões e distensões entre sons, ruídos, musicalidades e o ritmo de encontro entre as imagens e os objetos dispostos, que

deformam, remodelam e respondem à projeção com outra imagem.

O trabalho de Miguel Rio Branco encontra a questão da materialidade do espaço, expandida pela disritmia entre imagens, suportes e sons. Convidado a se acomodar de modo confortável em uma sala escura, onde a projeção toma toda a sua atenção, o espectador se vê diante de ficcionalidades intangíveis, que seduzem, mas não se deixam acessar através de uma narrativa. O artista nunca assume nesta instalação a possibilidade de uma subjetividade, sendo um fantasma sobreposto a outro incessantemente.

Frederico Benevides convoca a outra disposição e outras posições em seu “Viventes”⁷, enfatizando as temporalidades da imagem. Suas narrativas multitemporais (Fatorelli, 2013) realizam um choque da imagem, mesmo que os efeitos sonoros e os recursos visuais tenham uma relação convencional. A suspensão do movimento até o fim do fôlego provoca o espectador a ele mesmo realizar sua montagem e sua edição a fim de apreender sua ficção e relação entre estes personagens que lhe convocam com o olhar fixo.

Esta videoinstalação posiciona o observador num espaço inaudito, entre imagens, como bem apresentaria a definição de Bellour (1997), em que não é mais possível definir entre a imagem estática e a imagem em movimento. Ao mesmo tempo em que o espectador tem à disposição seu próprio percurso e tempo à imagem, realizando determinado controle sobre seu destino, ele se vê diante de um enigma, afinal, o inevitável fluxo lhe provoca uma suspensão, uma espera, ficando um tanto que aprisionado ao movimento, tardio e demorado.

Sem abrir mão da fotografia, do cinema, muito menos da história das instalações nas artes plásticas, o engajamento de novas convenções sobre os “modos de ser” e dos “modos de se dar a ver”

impõe a novos afetos e disposições, promovendo outras ficções e desmantelando hierarquias na experimentação da linguagem visual. Os processos híbridos de produção artística evidenciam notadamente a impossibilidade da manutenção de barreiras entre as expressões. É percebida uma determinada manifestação em diluir os aspectos sólidos destes domínios (Bellour, 2006), convidando a todo o momento o espectador ao jogo. Esta animação se dá graças ao diálogo de variações inusitadas, conciliando convenções de apreciação com rupturas de expectativas do olhar e paradoxos da imagem, da luz, da cor, do som – da ficção.

A transbordar

Apesar de constatar em Bolter e Grusin (2000) que este duplo devir da formulação de técnicas da comunicação está permeado por todo o desenvolvimento da cultura da linguagem visual ocidental, vale comentar que Lucia Santaella (*apud* Priscila Arantes, 2005) assinala que é somente na arte contemporânea que o atrelamento de diferentes mídias se torna meio para subversão de expectativas na experiência do público. Ao contrário de dispositivos óticos difundidos na cultura ocidental que seguem até o século XVII, como a lanterna mágica (Grau, 2009), que procuravam conversão entre aparato e imagem ao realizar estas remediações. O processo antropofágico das hibridações dá indícios de problemáticas como a “presença”, precisando dispositivos que estranhem o lugar do sujeito na apreciação artística.

Se, então, a contaminação entre mídias visava incrementar sua capacidade em transformar a experiência visual do espectador mais “real” ou mais “espontânea”, com o despontar da arte moderna, a sobreposição, o relevo entre suportes e mídias, visava à evidência da maquinaria, estimulando o espectador a uma imersão mais lúdica – ou seja, a

um jogo – onde ele próprio realizaria as analogias a partir de um sistema sintático particular desenvolvido para e na obra de arte.

Uma máquina óptica que desdobra infinitas imagens, formuladas às variações de luz e às posições do observador: eis que *Infinito ao Cubo* poderia ser uma máxima para o pensamento sobre a diversidade de regimes de sensíveis da imagem, promovendo singular experiência entre “mediação” e “hypermediação”. A instalação de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti (2007) não usa como suporte o vídeo, a fotografia ou o cinema, mas certamente interpela diretamente à questão da produção da imagem, expandindo combinações, sobreposições e intersecções entre seus “modos de ser”⁸. Através de um mecanismo que se expõe e se dá a ver pelo público, um cubo, de três metros por aresta é formado por noventa e dois frames de alumínio espelhado, suspenso do chão por quatro molas, é desestabilizado a todo o momento pelo deslocamento do observador ao adentrá-lo.

A evidenciação de seus processos mecânicos permite que o observador vá desvendando novas possibilidades, novas ficções da imagem, que se multiplica a cada olhar. Esta instabilidade do lugar do observador lhe estimula a um jogo lúdico, ao passo que é envolvido pelas infinitas reflexões e refrações que constroem imagens labirínticas, como um novo caleidoscópio. Este dispositivo tem como fio condutor em sua negociação entre viabilidades e visibilidades as oposições, como entre o espaço pequeno, fechado, e a imagem que sobra, que expelle (enigma de um labirinto que se reformula a cada movimento), entre as variações externas e internas de luz e cor.

Esta instalação permite ponderar como novas materialidades da imagem estão sendo exploradas pelos processos híbridos na arte, como através do brincar entre fronteiras, entre instabilidades, entre

passagens que vislumbra uma imagem dupla, labiríntica: imersiva e hipermediática. Este duplo movimento da imagem instiga novas subjetividades e sensibilidades, novas relações com a percepção.

Referências

- ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: SENAC, 2005.
- BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In: PARENTE, André (org.). *A imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- BELLOUR, Raymond. Cineinstalações. In: MACIEL, Kátia (org.). *Cinema Sim: narrativas e projeções*. São Paulo: Itaú Cultural, 2006.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas: Papyrus, 1997.
- BELLOUR, Raymond. De um outro cinema. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- BENEVIDES, Frederico. *Viventes*. (online) Portal Víneo. Disponível em: <<https://vimeo.com/119301621>>. Acesso em cinco de julho de 2017.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.
- CANTONI, Rejane; CRESCENTI, Leonardo. *Infinite Cube*. (online) Portal Víneo. Disponível em: <<https://vimeo.com/24852427>>. Acesso em dezanove de julho de 2017.

DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

FATORELLI, Antonio. *Fotografia contemporânea: entre cinema, o vídeo e as novas mídias*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP; SENAC São Paulo, 2007.

LAURENTIZ, Sílvia. *Imagem e (I)materialidade*. XIII Encontro Anual COMPÓS – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Anais eletrônicos... (CD-ROM). São Bernardo do Campo, São Paulo: 2004.

MACHADO, Arlindo. Hipermidia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.

Portal Conectando Espaços Urbanos. “‘Infinito ao Cubo’, de Rejani Cantoni e Leonardo Crescenti”. Disponível em: <<http://connectingurbanspaces.blogspot.com.br/2007/07/infinito-ao-cubo-rejane-cantoni-e.html>>. Acesso em dezanove de julho de 2017.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2009.

Notas

- 1 Mestrado em andamento no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura na Universidade Federal do Rio de Janeiro, linha de pesquisa Tecnologias da Comunicação e Estética. Contato: camilafalconi@gmail.com

- 2 Para ver a obra *Caminhando*, de Lygia Clark, em ação, veja o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=3sP-uT5DQLM>

- 3 Antes de tudo, é preciso denotar que estes conceitos não propõem verdades da estética. Ao analisar processos que se referenciam a estes conceitos ao longo da história da visualidade ocidental, os autores argumentam em torno de certa genealogia destes processos. Com isso, prosseguem não com a busca pela origem nuclear destes processos, mas atravessam contextos históricos, práticas culturais com traços destes conceitos tão pertinentes na sociedade ocidental.

- 4 Da versão original (2000), *immediacy* e *hypermediacy*, respectivamente.

- 5 Com isso, é permitida uma comparação com a ideia de “imersão” de Oliver Grau (2007) que, inexoravelmente, está associada à história da “ilusão”. Enquanto “imersão” para Bolter e Grusin (2000) tem sua compreensão expandida a partir da ideia de “presença” e, assim, ciência e sensibilidade da constituição (mesmo que momentânea) de novas subjetividades e novas ficções (evocando o ensaio da multiplicidade dos “modos de ser” e dos “modos de fazer”), “imersão” para Grau é trabalhado exaustivamente como método de análise dos espaços de ilusão. Com isso, a “imersão” é suspensão dos sentidos e, associada à ilusão, que se funda na definição de ser uma confusão dos sentidos que provoca uma distorção dos sentidos. Contudo, não se pode esquecer que o termo “lúdico” é derivado da mesma origem (ILUSÃO, 2017). ILUSÃO. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ilus%C3%A3o>>. Acesso em quatro de julho de 2017.

- 6 Trecho de versão da obra instalada no Instituto Inhotim, Minas Gerais, Brasil, disponível no vídeo a seguir: <https://www.youtube.com/watch?v=ZbCcePt4XhY>

- 7 Para ver vídeo da instalação, favor seguir este link: <https://vimeo.com/119301621>
- 8 Para ver instalação em exposição, favor seguir este link: <https://vimeo.com/24852427>