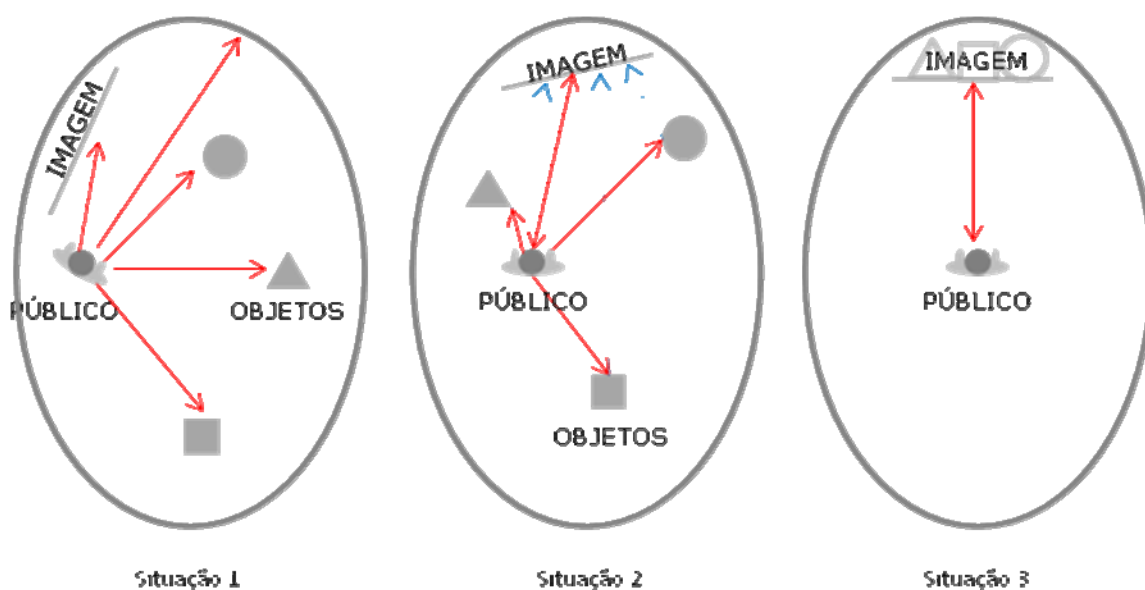


“O ESPAÇO DAS INSTALAÇÕES: objeto, imagem e público”

Milton Sogabe (Instituto de Artes da UNESP)

RESUMO:

A instalação surge com a característica de explorar o espaço tridimensional, como um ambiente no qual o público pode ingressar fisicamente e vivenciar os eventos lá presentes. Com o desenvolvimento das tecnologias e as novas manifestações artísticas percebemos novos aspectos no espaço da instalação, onde se acentuam o desaparecimento dos objetos (elementos tridimensionais), a utilização da imagem técnica e a ocupação do espaço pelo público, que interage com uma imagem inteligente. Na presente pesquisa apresentamos estas transformações em três situações esquemáticas.



Palavras chave: espaço, instalações de arte, desmaterialização, interator.

INTRODUÇÃO

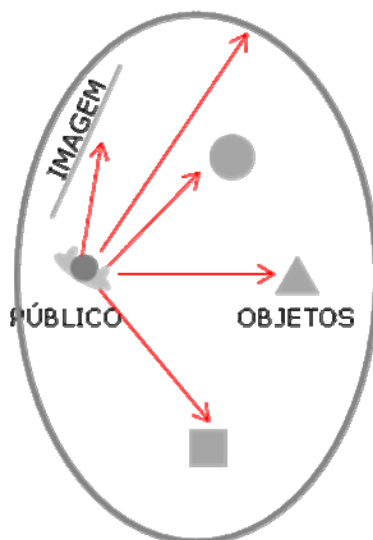
Esta pesquisa baseia-se nas observações das transformações ocorridas no espaço das instalações desde os anos 70, período em que se definem como nova modalidade de arte. Quando pensamos em instalações nos anos 70, vem à mente a imagem de um espaço fechado, cheio de objetos, como se fosse uma cenografia. Com a tecnologia do vídeo, o espaço das instalações passa a ser uma sala escura com monitores de TV ou imagens de vídeos projetadas numa superfície. Atualmente, no contexto digital, percebemos a tendência a

espaços quase vazios, ocupados apenas por uma imagem projetada que se modifica com a nossa presença.

Nesse processo observamos que o espaço das instalações vem se modificando, refletindo o desenvolvimento tecnológico, as discussões artísticas de cada época e até revelando conceitos científicos de espaço. Nossa intenção não é discutir diretamente essas transformações mais amplas, mas sim pensar essa modalidade através do seu aspecto mais importante que é o seu espaço físico. Para nossa análise vamos focar três elementos principais presentes nesse espaço, o objeto (elementos tridimensionais), a imagem e o público.

Vamos apresentar transformações nesse espaço através de três situações esquemáticas, que servirão para nos guiar nessa observação e reflexão, embora na prática, encontremos em várias instalações contemporâneas a complexidade e a mistura desses três esquemas, de acordo com os objetivos de cada artista.

SITUAÇÃO 1



Situação 1

Nesta primeira situação, que é mais característica das instalações nos anos 70, observamos a presença do público dentro de um espaço se relacionando com objetos, imagem e o ambiente em si.

Claire Bishop (2005, 6) declara que "... em uma instalação de arte, o espaço e o conjunto de elementos dentro desse espaço são vistos totalmente como uma entidade única." Uma das características da instalação é a intenção de que

todos os elementos lá presentes construam o ambiente juntamente com o público, que além de vivenciar esse ambiente, também passa a ser parte constituinte.

Essa relação espacial entre obra e público está presente em qualquer tipo de arte, o que vai se modificar é o nível de relação. Nas instalações, o ambiente inteiro se torna a obra e o espaço que o público possui para se movimentar é o espaço da própria obra. A presença do público dentro do espaço da instalação possibilita uma vivência sensorial e conceitual diferenciada de acordo com o seu deslocamento físico e com o contato visual, tátil ou sonoro com os elementos presentes.

Mas podemos presenciar essa situação descrita dentro da instalação, mesmo antes dos anos 70. Rosenthal(2003, 36) descreve a Primeira Exposição Internacional Dada, em Berlin, no ano de 1920 e a Exposição Internacional do Surrealismo, em 1938, como ambientes de instalação, onde as obras são produzidas e pensadas independentemente, mas a ambientação construída entre esses elementos cria um ambiente único onde o público vivencia o todo, o espírito do evento e as partes, através da proposta de cada obra.

A obra PROUN (1923) de El Lissitzky pode ser considerada a primeira instalação, com o objetivo de incorporar objetos e ambiente como uma obra única, dialogando pintura e arquitetura. Imagens (formas retangulares pintadas) e objetos(formas planas geométricas materiais) formam composições com o plano das paredes e do teto unindo-os numa única composição, onde o público pode se movimentar observando a obra de vários pontos de vista, que se altera de acordo com a nova posição. (OLIVEIRA, 1993, 7)

Comparamos essa situação com a Teoria da Relatividade onde a posição do observador altera a leitura do evento observado, fato presente também no Cubismo quando o artista registra o elemento observado de pontos diferenciados de observação, buscando a construção de um todo. (FOGLIANO, 2006, 146)

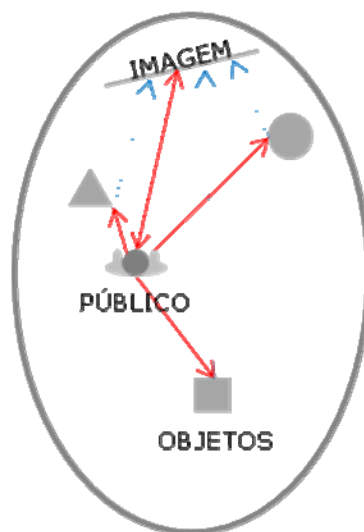
Nessa mesma época, Kurt Schwitters inicia sua produção de Merzbau, constituído por formas tridimensionais nas paredes e tetos de todo o interior de sua moradia, obra que está diretamente relacionada ao conceito de instalação. (www.merzbau.org)

O Minimalismo, manifestação artística dos anos 60 que traz uma nova relação dos limites entre pintura, escultura e ambiente, já possui características das instalações, uma vez que busca intencionalmente o diálogo das obras com o espaço no qual estas se inserem.

Tropicália(1967) de Hélio Oiticica é um espaço organizado com divisórias e elementos naturais(terra, areia, pedra, plantas) no chão, onde o público circula e vivencia sensorialmente o ambiente.

Nesta primeira situação, as instalações são espaços organizados com elementos materiais de maneira que o público possa se movimentar e vivenciar situações, principalmente sensoriais e espaço-temporais que o ambiente possa provocar. O espaço é organizado para o público circular nele, relacionando-se com os elementos físicos e com o ambiente como um todo. A exploração do espaço físico e suas características pelo público é um dos pontos principais nessa primeira situação.

SITUAÇÃO 2



Situação 2

Na segunda situação a imagem ganha importância sobre a tridimensionalidade e tudo acaba se dirigindo para ela através da atuação do público.

As imagens já estão presentes nas instalações iniciais, em forma de pintura, impressão ou fotografia, mas com o vídeo uma nova situação se instala nesse espaço, chamando a atenção para a imagem em movimento. A videoarte

possibilita o diálogo com várias linguagens já existentes dando origem à videoescultura, videoperformance, videodança e videoinstalação.

Com o acesso e a possibilidade de um controle sobre o registro, a edição e a exibição, a imagem videográfica começa a tomar uma posição de destaque dentro do espaço das instalações, tornando-se o centro da atenção do público. Além da exibição da imagem videográfica em si, muitas das obras da videoarte se utilizam da fisicalidade dos monitores de TV e das câmeras de vídeo, construindo estruturas com esses elementos, tais como podemos observar nas obras de Nam June Paik, Wolf Vostell e Shigeko Kubota.

Mas o vídeo também possibilita explorar o espaço através de obras como “Vídeo corredor” (1968-70) de Bruce Naumam onde um corredor estreito permite que o público experiencie uma situação diferente entre imagem e deslocamento espacial, pois à medida que se aproxima de um monitor de TV vê sua imagem diminuir e quando se afasta a imagem aumenta. (Hall, 1990, 153)

Com os projetores de vídeo, a imagem ganha maior importância, tendo em muitas situações, a imagem projetada como único elemento presente no ambiente. Com o surgimento da tecnologia digital o artista começa a incorporar no espaço da instalação, interfaces que criam um diálogo com essas imagens, seja de início fazendo-as aparecer e desaparecer até ao ponto de modificarem essas imagens.

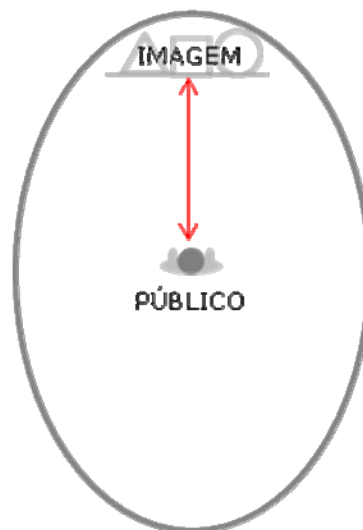
As interfaces surgem também como elementos físicos presentes nas instalações, sendo explorados nos seus designs e adaptados ao contexto da obra. Os objetos sensibilizados pelas interfaces ou as interfaces em formas de objetos começam a habitar esse espaço, tornando-o sensível através dos objetos presentes. "Interactive Plant Growing " (93-97) de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau (<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>) apresenta plantas sensíveis que conforme as tocamos, plantas são desenhadas numa imagem projetada. De fato, nas raízes das plantas são instalados sensores que captam o toque humano, transformando as plantas em interfaces que enviam informações a um programa que desenha as plantas.

A interação propriamente dita, no sentido do público afetar os eventos que lá acontecem dão ao público uma nova função ou característica, solicitando sua

participação não só através da interpretação ou reflexão mental, mas da sua atuação física na e com a obra.

Em “Atrator Poético”(2005) do grupo SCIArts, também temos um espaço ocupado com três elementos físicos, um totem (com ferrofluido sobre bobinas eletromagnéticas), uma plataforma circular (para projeção da imagem do ferrofluido em transformação) e caixas acústicas que estão relacionados através da atuação e circulação do público no ambiente, que afeta a movimentação do ferro fluido, a imagem projetada e a composição musical, todos conectados entre si, juntamente com o público.

SITUAÇÃO 3



Situação 3

Com o desenvolvimento de softwares utilizando-se de algoritmos genéticos e câmeras como sensores, a capacidade da imagem se construir no processo de interação e a facilidade do público interagir com a obra, começa a possibilitar aos artistas trabalharem apenas com as imagens e prescindir dos objetos no espaço da instalação, tal o potencial que esse sistema permite ao artista pensar a interação entre imagem e público.

A era digital permite que essas imagens ganhem vida, dialogando com o público e solicitando uma nova forma de participação, denominando-o de interator ou interagente, dando à obra uma característica lúdica e menos imponente.

Mas o fato é que nesse contexto as imagens ganham vida e diálogo com o público, com a possibilidade de dispensar a presença de objetos reais, substituindo-os por objetos virtuais nessas imagens que representam o ciberespaço.

Embora muitas instalações interativas com tecnologia digital se utilizem de objetos presenciais no ambiente, a predominância e tendência é a da sala vazia com uma imagem projetada.

Nesse percurso histórico e tecnológico percebemos os objetos transferindo-se para dentro das imagens e os seus comportamentos serem simulados na relação com o público. As imagens se bastam ou tem o potencial de resolver todos os objetivos do artista, sem a necessidade de recorrer a construções arquitetônicas para o ambiente ou utilizarem vários objetos. A intermediação do público com o que acontece na imagem, já não prescinde dos objetos sensíveis, mas pode acontecer diretamente da ação do seu próprio corpo.

O espaço das instalações que era ocupado com elementos tridimensionais dá lugar ao público que precisa se movimentar e atuar dialogando com os elementos virtuais que se atualizam na imagem.

Este espaço para atuação do público frente à imagem, já está presente timidamente em outros momentos da história da arte. Nas pinturas impressionistas já notamos esse aspecto, onde o espaço entre a obra e o público ganha um significado maior, à medida que a leitura se modifica no deslocamento do observador frente à obra. As unidades de pinceladas que formam as pinturas ganham unidade ou se desintegram de acordo com a distância visual que essas texturas são observadas. Nas pinturas hiper-realistas esta característica se acentua como podemos presenciar nas pinturas de Chuck Close, que de longe visualizamos um realismo fotográfico e conforme vamos nos aproximando, percebemos uma pintura abstrata, com manchas de cores sem relações. O espaço de deslocamento para a leitura e a participação do público se faz necessário nesse caso. Podemos notar essa necessidade em algumas obras cinéticas também, pois a obra acontece no deslocamento espacial do observador frente a ela. No caso da pintura a mudança na imagem, que é fixa, acontece pelas características da nossa percepção visual, mas nos objetos cinéticos, além dessa percepção, há uma organização física de planos e linhas que se combinam de acordo com o ponto de vista observado,

provocando a transformação, como podemos perceber nas obras de Jesús-Rafael Soto.

Com a imagem digital, as transformações acontecem na superfície da imagem gerada(calculada) continuamente, ponto a ponto, de acordo com as informações que o programa recebe via alguma interface que capta as atuações do público. Nesse sentido o espaço que parece vazio, pelo desaparecimento dos elementos tridimensionais, se transforma em um espaço cheio de sensibilidades, onde cada ponto no eixo “x,y,z” pode possuir uma sensibilidade diferenciada ou uma relação específica com o que acontece na imagem. As cavernas digitais constituem esse espaço totalmente sensibilizado onde o público tem a sensação que ele foi transportado para dentro desse universo imagético.

Os panoramas já buscavam a inserção do público dentro da imagem, embora a imagem fosse sempre a mesma, o espaço arquitetônico produzido criava o ambiente com a luminosidade sobre as pinturas e o movimento das plataformas. (GRAU, 2007,117)

Presenciando em 1993 uma performance do artista Vincent John Vincent utilizando o Mandala System (protótipo desse sistema de Realidade Virtual criado em 1984) no evento denominado "Arte Eletrônica: Convergência entre Arte e Ciência", na Mostra Atlantic de Realidade Virtual, no Centro Cultural Cândido Mendes, no Rio de Janeiro, víamos que uma câmera de vídeo captava a movimentação do artista e sobrepunha essa imagem em outra imagem gerada por um programa computacional, onde havia objetos e instrumentos musicais, permitindo que ele brincasse com esses objetos e tocasse os instrumentos lá presentes. A sensação de mistura entre o real e a imagem confundia nossa percepção, pois o que víamos de fato era a sua movimentação no espaço vazio, mas na imagem o que também víamos de fato eram os objetos sendo movimentados por ele e os sons dos instrumentos tocados. Quando perguntei a ele sobre qual era a sensação dessa conexão, respondeu-me que era como fazer *Tai Chi Chuan*, ele sentia o vazio como um campo energético.

O que parece ter acontecido é que essa experiência tornou-se possível para o público, quando vemos as pessoas atuando em "*Bubbles*"(2001), instalação de Wolfgang Muench e Kiyoshi Furukawa onde o “espaço vazio” ganha sentido

com a movimentação das pessoas interagindo com suas próprias sombras. Em “*Fluid Bodies*” de Victoria Vesna e James Ginzewsky, o corpo físico se conecta com a imagem, como se visualizássemos o mundo traduzido por partículas, onde tanto o nosso corpo como o “espaço vazio” ao nosso redor formam um único campo de partículas. Até mesmo os objetos, as palavras, o interator e o próprio ambiente presentes na imagem se diluem em partículas.

CONSIDERAÇÕES

Através da análise das transformações ocorridas nos espaços das instalações, podemos perceber que além da mudança da relação objeto, imagem e público, outras alterações surgiram.

A predominância da imagem nas instalações que se utilizam dos recursos digitais acompanha o próprio processo de simulação dos objetos do mundo real, que se transportam para o ciberespaço, onde podem se relacionar com o usuário, sendo modificados e tendo comportamentos próprios. O próprio ciberespaço, no que diz respeito às redes de comunicação pode ser inserido no espaço da instalação, conectando espaços físicos com espaços simulados ou outros espaços reais à distância, tornando mais complexa a questão do espaço da instalação.

Não apenas o espaço da instalação se transformou, mas também o próprio conceito parece se diluir atualmente, pois o termo é utilizado de forma ampla para várias situações. Vídeos que foram produzidos com o objetivo de serem especificamente vídeos acabam sendo projetados na parede de uma sala semi-escura e denominados de instalações, objetos ou conjuntos de objetos, fechados em si mesmos, sem a necessidade do envolvimento do espaço circundante ou registros de eventos efêmeros exibidos em um espaço, também são definidos como instalações.

Sob nossa ótica, nessas três situações apresentadas, a instalação sempre se caracteriza pela exploração do espaço pelo público, através de alguns elementos, sejam objetos ou imagens em graus diferenciados de interação com o público. A relação entre espaço, objeto, imagem e público alteram-se com as possibilidades que as sensibilidades das novas tecnologias trazem e do uso que os artistas fazem desse potencial.

O artista sempre está trabalhando com alguma noção de espaço, e muitas vezes, sem ter consciência dessa nova visão de espaço que se constrói no tempo. O que percebemos nesse processo é que esse espaço que se delinea nas instalações, é um vazio cheio, cheio de ar, cheio de átomos, cheio de energia e sensível ao ser humano, que aos poucos vai se conscientizando e trabalhando com essa densidade, como já o estão fazendo os artistas no espaço das instalações contemporâneas.

BIBLIOGRAFIA

- BISHOP, Claire – “Installation Art: a critical history”. Routledge, NY, 2005. ISBN 0-415-97412-7.
- FOGLIANO, Fernando e SOGABE, Milton – “O observador na ciência e na arte”, Anais do 15º Encontro Nacional da ANPAP, Salvador, 2006, p146-155. ISBN 978-85-60639-01-4
- GRAU, Oliver – “Arte Virtual: da ilusão à imersão”, Editora UNESP/SENAC, São Paulo, 2007. ISBN 978-85-7139-739-2 (UNESP)
- HALL, Doug and FIFFER, Sally Jo – “An essencial guide to video art”, Aperture/BAVC, NY, 1990. ISBN 0-89381-390-7
- OLIVEIRA, Nicolas, OXLEY, Nicola and PETRY, Michael. On installation, in “Installation Art”, Art & Design n.30, London, 1993. p. 7-11. ISBN 1-85490-213-X
- ROSENTHAL, Mark – “Understanding installation art: from Duchamp to Holzer”. Prestel, Berlin, 2003. ISBN 3-7913-2984-7

SITES

- “Bubbles”, Wolfgan Munch e Kiyoshi Furukawa
<http://hosting.zkm.de/wmuench/bubbles> (acesso em 15/04/2008)
- Chuck Close
<http://www.chuckclose.coe.uh.edu/> (acesso em 12/04/2008)
- Christa Sommerer e Laurent Mignonneau
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/> (acesso em 20/04/2008)
- Kurt Schwitters - Merzbau
www.merzbau.org (acesso em 14/04/2008)
- Victoria Vesna
<http://vv.arts.ucla.edu/> (acesso em 15/04/2008)
- Vincent John Vincent, Mandala System
<http://www.vjvincent.com/index.html> (acesso em 15/04/2008)

MILTON SOGABE (1953 - São Paulo / SP)

Docente do Instituto de Artes da UNESP. Graduação em Artes Plásticas pela FAAP-SP. Mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Pesquisador com bolsa do CNPq. Atua na área de arte desde os anos 70 e com arte/tecnologia desde meados dos anos 80, sendo a partir de 1996 na Equipe Interdisciplinar – SCIArts