

ANDRÉA BRÄCHER

NIÚRA BORGES



Quem é o espectador?
Imersão e interação: a experiência em
Interfaces digitais POA_VAL
Laboratório_1

RESUMO

O presente artigo analisa o conceito de espectador a partir da instalação *Interfaces digitais POA_VAL Laboratório_1* apresentada em 2007 no Instituto de Artes, UFRGS, Brasil. *Interfaces digitais POA_VAL Laboratório_1* é uma instalação em que imagens das cidades de Valência (Espanha) e Porto Alegre (Brasil) são projetadas em grandes telas nas quais o espectador tem a possibilidade de intervenção sobre o conteúdo oferecido.

A abordagem encontra apoio nos estudos de Jonathan Crary acerca da mudança no conceito de espectador, que trata desde sua forma clássica, anterior ao século XIX, até a atual, em que se observa a passagem de um sujeito considerado passivo diante do visível para um sujeito ativo, responsável pela construção do visível. A partir desses conceitos, discute-se quem é o espectador em *Interfaces digitais POA_VAL Laboratório_1*.

PALAVRAS-CHAVE

Espectador; imagem; instalação; interatividade.

QUEM É O ESPECTADOR?

IMERSÃO E INTERAÇÃO: A EXPERIÊNCIA EM INTERFACES DIGITAIS POA_VAL LABORATÓRIO_I

O texto a seguir propõe-se a desenvolver uma reflexão acerca do papel do espectador na instalação interativa *Interfaces digitais POA_VAL Laboratório_I*. Essa instalação foi desenvolvida pelo grupo de pesquisa Interfaces Digitais na Arte Contemporânea, no contexto de um acordo internacional de cooperação acadêmica¹ e trata-se de um dispositivo de visualização de imagem criado para colocar o espectador no centro da cena.

A instalação é composta por um ambiente de grande extensão, no qual são projetadas, sobre duas telas planas ou paredes, amplas (ambas com 6,20m de largura e 3,20m de altura – ver fig. 1),² dois conjuntos de imagens panorâmicas construídas pelos artistas dos grupos formandos nos dois países, a partir de lugares simbólicos das cidades de Porto Alegre, no Brasil, e de Valência, na Espanha. Os dois mercados públicos, o de Porto Alegre e o de Valência, o Arroio Dilúvio e o Porto de Valência, o centro de nossa cidade a partir do viaduto da Avenida Borges de Medeiros e a *Plaza de la Virgen*, lá do outro lado do oceano são a temática destes panoramas contemporâneos. Sobrepostas aos mesmos encontram-se diversos extratos imagéticos das duas cidades como vídeos, trilhas sonoras, voz em *off* e ações performáticas. No centro do ambiente, suspensos, estão interfaces de acesso às imagens. Os *mouses aéreos*³ permitem ao espectador explorar, por meio das áreas de acesso à interação, os diferentes panoramas.

¹ CAPES_MEC/DGU entre o Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Brasil) e o Departamento de Escultura da Universidade Politécnica de Valência (Espanha).

² Fig. 1 – planta baixa da Pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, Brasil, onde foi montada a primeira exposição em novembro de 2007. Esboço da colocação dos projetores, apresentando uma projeção paralela em que um dos espectadores fica de costas para o outro, tendo que escolher ao entrar no ambiente em qual dos conjuntos de panoramas vai interagir.

³ Mouse que funciona no ar por meio de sensores do tipo M.E.M.S. (Micro Electro Mechanical Systems) que estão no interior do aparelho. O dispositivo detecta o gesto, o movimento do corpo no espaço.

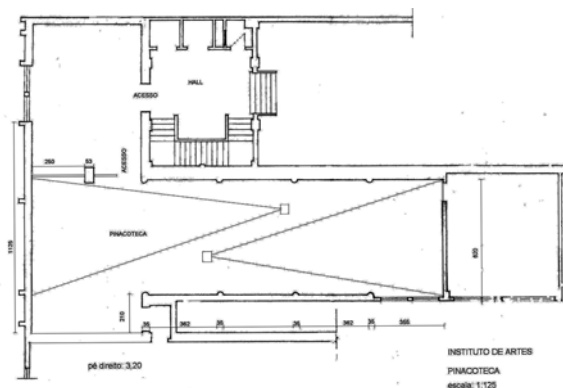
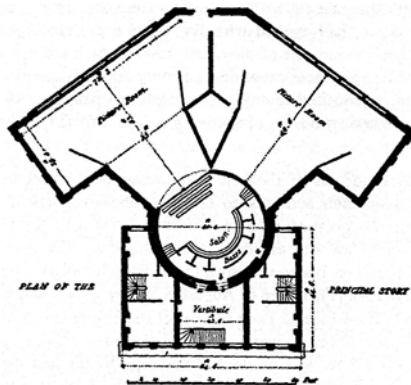


Fig. 1 – Planta Baixa da Pinacoteca do Instituto de Artes/UFRGS

Na história dos dispositivos de visualização de imagem, encontramos o panorama como o primeiro a ser construído para envolver o corpo todo do espectador na relação com a imagem. Na sua forma inaugural, clássica, constituía-se de estruturas arquitetônicas⁴ circulares de grandes dimensões nas quais eram dispostas, na superfície interna, pinturas paisagísticas de ambientes naturais ou urbanos. Os panoramas foram desenvolvidos com o objetivo de exercer um papel de substituição da realidade, através de um ambiente simulado.

*O entusiasmo geral causado pelos panoramas na Inglaterra, França, e outros países foi causado pela imensa surpresa de ilusão da realidade da cena retratada. Colocado na semi-escuridão, e no centro de uma pintura circular iluminada desde acima e incluía uma vista contínua de uma região inteira, o espectador perdia totalmente o julgamento de distância e espaço.*⁵



(a) Ground plan of the Diorama building, London, by A. Pugin and J. Morgan, 1823

Fig. 2 – Planta baixa de um Diorama, Londres

Philippe Dubois considera que pela sua forma, o panorama institui uma representação completa, gerando uma ilusão integral, “de tal modo que o olho do espectador abraçando todo o seu horizonte e em qualquer lugar, encontrando somente este quadro, experimenta a ilusão completa”.⁶

Esses dispositivos simuladores do real alcançaram grande êxito no século XIX e tiveram inúmeras variantes: o *Moving panorama*, *Kaiser panorama*, *Mareorama*, etc. A origem do panorama é creditada ao pintor e professor Robert Barker o qual, em 1787 patenteou o dispositivo e, no ano seguinte, exibiu em Edimburgo, uma visão da cidade. Seu primeiro panorama completamente circular, *The English fleet anchored between Portsmouth and the Isle of Wight* foi apresentado em Londres em 1792⁷. A palavra é um

4

Fig. 2 – planta baixa do prédio do Diorama em Londres, 1823. Nesta planta baixa o espectador encontra-se sentado em um auditório de forma cilíndrica e esta estrutura roda lentamente de uma pintura à outra. GERNSEIN, 1968, p. 20 e 21.

5

GERNSEIN, 1968, p. 6.

6

SAMAIN, 1998, p. 216.

7

GERNSEIN, 1968, p. 6.

8
Já o Diorama, da mesma origem, vem de “Dia” ou “através”, por seu caráter transparente e das luzes que vinham por trás iluminando as pinturas. GERNSTEIN, 1968, p. 20.

9
Dispositivo técnico em que os raios de luz que entram por uma pequena abertura formam uma imagem, que é projetada no plano oposto de forma invertida, de cabeça para baixo e revertida lateralmente. Nos séculos XVII e XVIII servia de modelo para explicar a visão humana e para representar a relação entre o observador e a posição conhecida de um objeto no mundo externo, sendo usada por muitos artistas para desenhar objetos com mais fidelidade de perspectiva. No século XVIII descreviam-se desta forma suas funções, além das enumeradas anteriormente, na *Encyclopédie* [a câmera obscura]: “produz espetáculos divertidos e imagens similarmente perfeitas dos objetos; representa as cores e os movimentos dos objetos melhor que qualquer outra forma de representação é capaz de fazer”. CRARY, 1990, p. 33.

10
CRARY, 1990, p. 39.

11
CHARNEY e SCHWARTZ, 2001, p. 109.

12
CRARY, 1990, p. 70.

vocabulo de origem Grega: *pan* (total), *horama* (visão)⁸ e foi criado por Barker para caracterizar a experiência de visualidade presente no dispositivo.

Na busca da “visão total”, o panorama funda uma estrutura de visualidade que irá integrar o corpo do espectador em sua totalidade na experiência com a imagem. Com efeito, o dispositivo acaba por materializar, na passagem do século XVIII para o XIX, o novo conceito de visualidade que situará o corpo em sua integralidade como o lugar da experiência visual. Até então, o modo de funcionamento da câmera obscura⁹, era considerado o modelo para explicar o processo de visão e relação do sujeito com o mundo.

Nessa perspectiva, a visão era concebida como uma capacidade puramente racional, não sensória. A própria arquitetura do aparelho sustentava o processo de visão descolada do corpo físico do espectador. A câmera obscura provocava um “afastamento do mundo, de modo a regular e purificar a relação do sujeito com os múltiplos conteúdos de um mundo agora considerado exterior”¹⁰ Sob esta concepção a visualidade era interiorizada, desconectada do mundo vivido.

Na passagem do século XIX os novos aparelhos de visualização irão estabelecer de forma diferente a posição do espectador: o corpo do sujeito será incluído como um componente integrante do dispositivo. Neste período, o sistema capitalista com a troca e circulação acelerada promovem um regime de atenção e distração recíprocas. A ciência, então, dará à visão um papel central em suas pesquisas. Surgem vários estudos relacionados à percepção, em um leque de práticas sociais e áreas do conhecimento, especialmente os verificados nos estudos fisiológicos. À percepção visual abrem-se novas perspectivas:

A visão, em uma gama de locações, foi refigurada como dinâmica temporal e sintática. O declínio do observador clássico pontual ou ancorado começou no início do século XIX, cada vez mais deslocado pelo sujeito atento e instável.¹¹

O conceito de visualidade emerge para além do órgão da visão, integrando elementos pertencentes ao corpo do sujeito, em conexão com os dados vindos do objeto observado. “Esse é o momento em que o visível escapa do tempo da ordem da câmera escura e é levado para outro suporte, dentro da fisiologia instável e temporária do corpo humano.”¹²

A visão assentou-se em um processo ótico derivado de uma experiência realizada por um corpo, em todas as suas contingências e especificidades. O aspecto fundamental desta compreensão reflete-se, sobretudo, no estatuto do espectador que passa a ser considerado um sujeito ativo produtor da experiência, “sujeito-sentido”. Ao regime clássico de visualidade impõe-se a visão corporalizada.

A experiência de visualidade em *Interfaces digitais POA_VAL Laboratório_1* estabelece-se a partir de uma lógica em que o corpo todo do sujeito é chamado a operar no processo de significação do visível. A interface digital promove uma relação na qual o visitante terá infinitas possibilidades de intervenção. Conforme considera Levy sobre a potência das imagens digitais:

*São ‘obras abertas’, não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas, sobretudo, porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede.*¹³

A intervenção em tempo real, o acesso imediato, intensifica a relação e potencializa o sentimento de “imersão”. Uma vez dentro do ambiente, o visitante pode dirigir e eleger os eventos exibidos nas telas. A seqüência de visualização não é estabelecida anteriormente, mas por meio de estratégias singulares reveladas pela peculiaridade de cada sujeito. O visível revela-se em uma relação direta com as intervenções do visitante sobre o espaço virtual o qual pode ser inventado de acordo com o desejo do espectador; ora acessando o cenário inteiro, no qual aparece a paisagem urbana em toda a sua amplitude, sendo possível dirigir-se para a direita ou para a esquerda da cena; ora acessando os recortes imagéticos inseridos na paisagem, voltando a uma parte já conhecida, ou então deixando-se perder pelo labirinto citadino¹⁴. Nesse contexto o universo ficcional jamais terá um desfecho único. Em um caminho personalizado, o visitante poderá retornar ao início, ou acessar qualquer outro ponto e assim partir novamente para construir outra narrativa. Por sua intervenção, a imagem é resignificada constantemente.

Desse modo o corpo revela, por sua ação, ter uma importância central no processo de significação, espectador interagindo com o panorama¹⁵. No momento em que todo o corpo sensível impõe-se como um elemento atuante na relação, cria-se uma tensão energética que irá repercutir em efeitos sensíveis sobre os outros espectadores na apreensão da cena observada. A ação emitida produz uma resposta que será somada na atuação seguinte. O corpo e suas articulações indicam, portanto, um comprometimento com o visível.

O exercício do corpo e seu engajamento permite-nos tratar a experiência do sujeito em *Interfaces digitais POA_VAL Laboratório_1* como performance, em seu sentido ampliado e estendido, um “conjunto de fatos que compreende, hoje em dia, a palavra recepção, mas relacionando-a ao momento decisivo em que todos os elementos cristalizam em uma e para uma percepção sensorial - um engajamento do corpo”¹⁶ A narrativa institui-se pelo comportamento do sujeito, vinculada às coordenadas espaço-temporais do momento da experiência, no aqui e agora. A forma percebe-se encarnada

¹³ LÉVY, 1999, p. 147.

¹⁴ No caso do Diorama, por exemplo, a exibição de cada pintura levava em torno de dez a quinze minutos, tendo a performance inteira em torno de meia hora, mas se o espectador desejasse, poderia ver mais de uma vez o espetáculo, já que as sessões eram contínuas.

¹⁵ Fotografia digital de Andréa Brächer, Pinacoteca Barão de Santo Ângelo, UFRGS, Brasil, em 22/11/2007.

¹⁶ ZUMTHOR, 2007, p. 18.

em um corpo vivo, o qual em um momento único, instaura a experiência como recriadora.

Ao inserir-se dentro do espaço físico visualizando a imagem ali presente, o espectador experimenta a sensação de “estar” dentro do espaço oferecido pela imagem. A relação estabelece-se em uma “hibridização entre corpo e imagem, isto é, entre sensação física real e representação virtual”.¹⁷ A amplitude da imagem apresentada no ambiente impõe à experiência uma sensação de vivência no lugar. A relação configura a instalação como espécie de lugar. A imagem e o espaço real constituem-se objetos próprios da experiência, espaços a serem explorados, “vivididos”.

Assim a exposição *Interfaces digitais POA_VAL Laboratório_I* promoveu uma experiência de visualidade para além de uma situação contemplativa e nos instigou a abrir uma reflexão a respeito do papel do espectador no momento da experiência. Domínios distintos como imagem e lugar instituíram-se, no *Panorama Digital*, em uma relação imbricada. O cruzamento promoveu uma proximidade entre interior e exterior, dentro e fora, imagem visualizada e lugar experimentado. Nesses termos, o lugar deslocado em imagem e experimentado na sala da exposição fez o espectador “penetrar” em espaços simbólicos recriados, envolver-se na experiência de ser levado a algum lugar.

Percebido em sua gestualidade, no tempo e no espaço, ao sujeito espectador acrescenta-se a condição de um explorador, um sujeito desbravador, um performer, investigador das possibilidades oferecidas pelo dispositivo *Interfaces digitais POA_VAL Laboratório_I*.

REFERÊNCIAS

COHEN, Renato. Performance como Linguagem. São Paulo: Perspectiva, 1989.

CUNHA, Antônio Geraldo da. Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no século XIX. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2001, p. 81-114.

_____. Suspensions of Perception: attention, spectacle, and modern culture. Massachusetts: The MIT Press, 2000.

_____. Techniques of the Observer: on vision and modernity in the nineteenth century. Massachusetts: The MIT Press, 1990.

DUBOIS, Philippe. Fotografia Panorâmica ou quando a imagem fixa faz sua encenação. In: SAMAIN, Etienne. O Fotográfico. São Paulo: Hucitec, 1998, p. 209-230.

GERNSHEIN, Alison; GERNSHEIN, Helmut. L.J.M. Daguerre: the history of the Diorama and the Daguerreotype. Nova Iorque: Dover Publications, 1968.

GLUSBERG, Jorge. *A Arte da Performance*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

QUÉAU, Philippe. *O tempo do virtual*. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999, p. 91-99.

SCHARF, Aaron. *Arte y Fotografia*. Madri: Alianza Editorial, 1974.

ZUMTHOR, Paul. *Introdução à poesia oral*. São Paulo: Hucitec, 1997.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.



ANDRÉA BRÄCHER

Doutoranda em Poéticas Visuais pelo PPGAV, UFRGS, Brasil. Mestre em História, Teoria e Crítica de Artes pelo mesmo programa (2000). Atualmente integra o corpo docente da ULBRA/Canoas nos cursos de Comunicação Social e Curso Superior de Tecnologia em Fotografia. Desde 2003 pesquisa processos fotográficos históricos.



NIÚRA BORGES

Especialista em Poéticas Visuais (imagem digital, fotografia e gravura) pela FEEVALE, RS, Brasil (2004). Mestre em Poéticas Visuais pelo PPGAVI UFRGS, Brasil (2008). Desde 2003 vem pesquisando as relações estabelecidas entre imagem e lugar, concentrando-se sobre a situação do espectador e a experiência de visualidade.