

Imagem em movimento: interação, na busca por um ambiente imersivo

Moving image: interaction, in the search for an immersive environment

Maria Valquiria de Oliveira Navarro¹

Resumo

Com a utilização de imagens em movimento, baseadas na ideia de Arlindo Machado ao dizer que, a imagem enquanto figurativa, simula tridimensionalidade. Torna-se possível pensar a criação de vídeos, mantendo em sua composição, a presença de esculturas, para a partir dessa união considerar as relações com o lugar e a interação com o humano, que no ambiente expositivo também se mescla a escultura física, de modo a cogitar distintas formas de ocupar espaços, em busca de uma virtualidade citada por Oliver Grau. Com a finalidade de promover interações e aproximações do visitante, proporcionando um envolvimento, que propõe trocas entre o ambiente gerado, os corpos humanos e os corpos escultóricos.

Palavras-chave: Imagem em Movimento, Vídeo Expandido, Escultura, Interação.

Abstract

With the use of moving images, based on the idea of Arlindo Machado when he says that the image while figurative, simulates three-dimensionality. It becomes possible to think about the creation of videos, keeping in their composition, the presence of sculptures, to from this union consider the relationships with the place and the interaction with the human, which in the exhibition environment also mixes the physical sculpture, from in order to consider different ways of occupying spaces, in search of a virtuality mentioned by Oliver Grau. With the purpose of promoting interactions and approximations of the visitor, providing an involvement, which proposes exchanges between the generated environment, human bodies and sculptural bodies.

Keywords: Moving Image, Expanded Video, Sculptur, Interaction.

¹ Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART-UFSM). Integrante do LabInter (Laboratório Interdisciplinar Interativo) – UFSM, escultora e pesquisadora na áreas de Arte. valquirianavarro@gmail.com

Uma busca a partir da imagem em movimento

No intuito de pensar possibilidades em arte e tecnologia dentro de um contexto em que as inovações tecnológicas são diuturnamente atualizadas, fazendo parte de nossas ações cotidianas. Direta ou indiretamente a tecnologia é parte do nosso dia a dia e cada vez mais ganha espaço, tornando-se indispensável. Há quase uma década, Giselle Beiguelman (2013, p.153) nos alertava que as tecnologias tornavam-se cada vez mais sensoriais, táteis e interativas, tornando-se “em interfaces expandidas que borram os limites entre o real e o virtual”. É fato que as tecnologias perpassam nossas ações cotidianas e que cada vez mais estaremos ligados a elas.

Dentro deste contexto, questiono é possível gerar, um ambiente que proporcione um nível de interação e imersão, em um envolvimento natural público/obra, com tecnologias acessíveis?

Deforma gradativa, com elementos que testados na pesquisa desenvolvida para o mestrado em Artes Visuais, PPGART, UFSM, demonstraram condições de continuidade, proporcionando passos iniciais em direção a este propósito.

A partir de um olhar poético para o entorno, com o intuito de refletir a partir de três situações: caminhar, habitar e transitar e com estas captar percepções de situações cotidianas, vinculadas a um ambiente reduzido, diante das restrições impostas pela Pandemia da Covid-19. Muitas questões decorrentes do processo surgiram da necessidade de ressignificar as percepções do espaço vivido ou experienciado, implicando na valorização de seu caráter tridimensional.

Ao intencionar apresentar os locais de vivência, partindo inicialmente do reconhecimento, das relações e transformações do espaço em contato com os corpos que por este habitam e transitam, assim como as transformações suscitadas pelo deslocamento, a pé, por áreas

urbanas, novas percepções adquiridas pelo isolamento social e a abordagem subjetiva destes distintos trânsitos.

Os vídeos criados nesse processo, inicialmente, não tiveram um contato direto com o público, ao serem disponibilizados apenas de forma remota. Somente mais de um ano depois da defesa, foi possível montar uma exposição com os vídeos e as esculturas, com objetivo de apresentar o resultado da pesquisa, aberto à visitação, de modo a alcançar um público que não foi possível durante o ano de 2021.

Assim, a exposição “Caminhar, Habitar, Transitar” apresentou três vídeos experimentais, um grupo escultórico composto por esculturas em arame e papel e um objeto escultórico esférico de aproximadamente de sessenta centímetros de diâmetro confeccionado com o mesmo tipo de esculturas.

Figura 1-

Visão da exposição “Caminhar, Habitar, Transitar”



Nota: Fonte - fotografia Evandro Bertol/Núcleo de Comunicação Institucional do CAL-UFSM (2022)

O vídeo *Caminhar* apresenta-se como um projeto híbrido de sons e imagens em movimento, um misto de vídeos com pessoas se deslocando no centro da cidade de Santa Maria, sobrepostas por imagens dos corpos escultóricos. O trabalho inclui sons do centro da cidade, captados junto ao vídeo ou em separado, enfatizando a sobreposição de imagens e de áudios, que possibilitam “sentir” um pouco o lugar, gerando uma aproximação às questões colocadas neste ato de caminhar.

O vídeo *Habitar* surge da necessidade da observação e utilização do espaço de vivência, a partir das influências cotidianas, na produção artística no contexto da Pandemia. Apresenta

um espaço externo, e utiliza os “corpos escultóricos” como uma forma de olhar e interagir com o espaço habitado.

O vídeo *Transitar* percorre entre a animação e a imagem filmada, entre o monocromático e o colorido; entre o que se sabe e o que não se imagina. Propondo um resultado visualmente mais gráfico e subjetivo, mostra o movimento de deslocamento de um globo feito pela união dos “corpos escultóricos”, também utilizados nos vídeos *Caminhar* e *Habitar*, que adquirem agora forma única, perdendo o formato de corpos individuais, permitindo-se transitar como um todo.

A presença das esculturas, que fazem parte dos vídeos na sala de exposições, teve como intenção permitir uma aproximação do público com alguns dos elementos presentes no trabalho, assim como evidenciar sua importância para o processo criativo, ao colocar o trabalho em um ambiente no qual sua projeção permitisse outros pontos de vista em escalas e dimensões mais próximas do corpo humano. Buscou-se propor para estes vídeos uma apresentação mais aproximada da realidade em que estes foram gerados, pois, estes até o momento haviam sido divulgados somente nas redes sociais e vistos apenas em dispositivos como computadores e smartphones, o que limitou a percepção e a interação corporal.

Figura 2 -

Aproximação público /obra



Nota: Fonte - Katiany Echevarria (2022).

A imersão ilusória e a interação dos corpos

Para este momento os vídeos foram projetados e as esculturas foram distribuídas no espaço de forma a permitirem o trânsito dos visitantes por entre elas. Foi possível perceber que os corpos escultóricos por terem uma escala próxima à humana, geram trocas com os corpos dos visitantes.

Figura 3 -

Momentos de interação



Nota: Fonte - Adaptação com frames de vídeo de Leocir Castilho (2022).

Esses momentos mostraram ser possível gerar condições de interação público/obra, o que conduz à continuidade e ampliação dos elementos facilitadores de envolvimento, ao manter processos ligados a imagens em movimento e corpos escultóricos que irão dividir no espaço gerado com a presença corpórea do visitante. Com um olhar para questões ligadas a tridimensionalidade e a intenção de problematizar o envolvimento humano/meio, o trabalho escultórico figurativo intenciona manter-se como agregador, que aproxima e auxilia na tridimensionalização do espaço.

Arlindo Machado (2015, p.242) atribui ao vídeo características bidimensionais quando afirma que “Na verdade, toda imagem audiovisual é, por natureza, bidimensional, pois seu destino último é a projeção numa tela plana, mesmo que simulando um efeito 3-D artificialmente produzido pela perspectiva ou pela estereoscopia.”

Como é pouco provável que uma captação em vídeo, por si só, consiga gerar a sensação de espaço tridimensional. Entretanto, torna-se importante a presença do vídeo, na espacialização, por proporcionar possibilidades de manipulações, sobreposições, cortes e edições que auxiliam a plasticidade. Assim, Arlindo Machado, ao sustentar que o vídeo possui um resultado bidimensional, também menciona que a escultura tradicional seria a única imagem realmente tridimensional produzida pelo ser humano, com a qual, de forma imprecisa, as holografias poderiam se aproximar. Pensando nesse sentido, recorro inicialmente à ideia do uso de mais de uma projeção, com o intuito de envolver o ambiente, completando os espaços internos com a presença tridimensional de esculturas que tornar-se-ão mais um elemento de relação com o espectador.

Parto do princípio que a visão humana é naturalmente tridimensional, que ao olharmos um espaço vamos percebê-lo a partir de suas características (largura, altura, profundidade) sendo essa noção de profundidade o que nos gera, em parte, a sensação de imersão aos ambientes. Para isso, o acréscimo de elementos tridimensionais, sejam estes físicos ou digitais, a imagens em movimento, intencionam um projeto mais envolvente.

Lembrando que, para Machado o destino da imagem fílmica é a bidimensionalidade, então passo a considerar o uso da mesma, como uma simulação ilusória de espaço tridimensional, para traçar um paralelo com os espaços de ilusão citados por Oliver Grau (2007) no capítulo “Espaços históricos de ilusão”, onde ele analisa a criação de um espaço ilusório ou virtual no sentido mais simplificado destas palavras. Ao discorrer sobre as salas com afrescos em 360 graus, e simulações de perspectivas, que segundo ele, historicamente seriam um princípio do

que hoje conhecemos por “espaços imagéticos imersivos”. Grau busca em seu livro: “Arte virtual: da ilusão a imersão”, uma visão histórica de realidade virtual, sem fazer comparação com ambientes contemporâneos, mas no intuito de construir uma legitimação histórica e propor uma percepção de imersão gerada pelas imagens expandidas de períodos anteriores. Para Grau:

Em muitos meios, a realidade virtual é tida como um fenômeno totalmente novo. O argumento central deste livro, entretanto, [...] é a ideia de que as primeiras manifestações para instalar um observador em um espaço imagético de ilusão, hermético, não vieram com a invenção das realidades virtuais assistidas por computador. Pelo contrário, a realidade virtual faz parte do núcleo dos relacionamentos dos seres humanos com as imagens. Tem sua base nas tradições artísticas [...] a ideia de realidade virtual remonta ao mundo clássico e reaparece nas atuais estratégias de imersão da arte (Grau, 2007, p. 17).

Estas ilusões espaciais históricas foram possíveis pelo uso de meios específicos de cada época e contemplaram as necessidades destas civilizações. Com a atual condição tecnológica, o uso de mídias e ferramentas digitais torna-se cada vez mais comum em nossas atividades diárias, tornando-se, mais do que habitual, a participação dessas ferramentas na geração de arte. No entanto, as limitações de acesso a determinados aparatos tecnológicos ainda existem, podendo estas serem limitações financeiras ou de acercamento a atualizações. Ainda assim é possível, com não muitos recursos, criar espaços que ativam o sensorial através da visão, produzindo impressões, ambientações para a interação dos corpos.

Em meio a percepção do humano

O humano, por viver em sociedade, necessita interagir e muitas das relações sociais atuais ocorrem em processos, mediados por interfaces e/ou aplicativos que interconectam e facilitam estas ações. Tornando-se indispensáveis ao nosso cotidiano. Até mesmo como ampliações

e extensões de nossos corpos, atuando como nossas memórias e compensando nossas insuficiências.

Logo no início do século XXI, Lucia Santaella (2003, p.181-182) nos fala sobre as preocupações de teóricos e artistas com as transformações que começavam a atingir a ideia de humano, a conjectura de uma “possível antropomorfia” ocasionada pela difusão de “extensões tecnológicas” e com a possibilidade de geração de um “corpo híbrido entre o orgânico e o maquinico” com o recente sequenciamento do genoma humano, aproximando-se assim, a existência de um ser “pós-biológico, pós-humano”.

Com a aceleração tecnológica, ocorre também uma transição da percepção das dimensões, uma sensação de amplitude das noções de espaço, profundidade, tempo entre outros. O aumento e a necessidade de ações digitais que permeiam nosso cotidiano, gera o que pode ser considerado espaço *figital*², que seria a união do mundo físico com intervenções digitais.

Segundo Silvio Meira:

Ao tratar as plataformas como figitais, ao invés de simplesmente digitais, incluímos as dimensões física e social das infraestruturas e serviços e, aí, as possibilidades e combinações [...] aumentam significativamente, porque não se trata de usar apenas as interfaces digitais [...], mas de, através delas, acionar agentes nas três dimensões do espaço figital. (Meira, 2021, p. 21)

² Phygital termo em inglês que vem da união do ambiente físico (physical) com o digital. Na intenção de promover uma experiência integrada.

A fusão dessas dimensões, permite a inclusão de objetos físicos e digitais envolvendo o corpo e os sentidos do visitante ao espaço gerado “*digitalmente*”. O que propõe a mescla de imagens projetadas, e conforme a necessidade, poderão ser incluídas a utilização de plataformas, auxílio de aplicativos e todas as formas possíveis e necessárias para o alcance dos objetivos propostos à criação de espaços de interação, corpo humano, corpo escultórico e imagem em movimento.

Com a intenção de manter o participante como um interator na obra, a escultura de maneira figurativa surge com o propósito de abarcar, possíveis aproximações e a percepção de uma outra presença corpórea. As características humanas, tem persistido como motriz do processo criativo, mantendo um contínuo pensar relacionado ao ser humano, suas relações com o meio, e mais recentemente permeado por vínculos com a tecnologia, para refletir a influência desta em nosso contexto. Contudo, sabemos que a noção que possuímos de humano passa por um momento de fragmentações e mudanças de atitudes até então dominantes. Nesse sentido, Yuk Hui (2017), propõe pensarmos em uma tecnologia plural, decolonial que busca “reabrir a questão da tecnologia, para vislumbrar a bifurcação dos futuros tecnológicos, concebendo diferentes cosmotécnicas³.”

Sendo assim, é possível perceber que, com as associações cada vez mais comuns entre sujeitos e tecnologias, avanços científicos, tecnológicos e estudos mais aprofundados sobre a genética humana, possibilitam refletir sobre desvanecimento dos limites do humano. Rosi Braidotti fala que:

³Termo elaborado pelo pensador chinês Yuki Hui, pensando as tecnologias em sua diversidade e sua localidade, derivadas de diferentes culturas.

A relação entre o ser humano e o outro tecnológico mudou no contexto contemporâneo, para alcançar níveis sem precedentes de intimidade e intrusão. A situação pós-humana é tal que força um deslocamento das linhas de demarcação entre estruturas diferentes, ou categorias ontológicas, por exemplo, entre o orgânico e o inorgânico, o nascido e o fabricado, a carne e o metal, os circuitos eletrônicos e o sistema nervoso. (Braidotti, 2013, p.89, tradução nossa)

A desconstrução de atitudes até então dominantes, que convergem para uma redefinição do ser humano que, independente de suas subjetividades, tende a tornar-se obsoleto na mesma velocidade que se tornam obsoletas as máquinas. Permite a percepção de um borrar de fronteiras, ampliado por um ambiente competitivo onde o social e digital, confundem-se com a dimensão física e real.

A partir da percepção de um sujeito pós-humano, que se define pelas relações humano e meio, humano e tecnologias. Com o propósito de abarcar possíveis representações corporais, aproximações e percepções do existir humano, assim como um contínuo pensar, relações em alteridade, coletividade e meio.

Reforço a intenção de propor um olhar para as percepções de espaços de vivência, vinculado às tecnologias. Com foco no envolvimento corpóreo do público com a obra, na intenção de propor um contato mais aproximado com os elementos da obra, para que o visitante possa sentir-se convidado a interagir, não apenas com sua presença corporal, mas também com ações.

Diante da aceleração das transformações dos meios Meira (2021, p. 13) observa os futuros digitais como “um universo competitivo onde as dimensões digital e social assumem proporções semelhantes à dimensão física, clássica, da nossa velha “vida real””. O que leva à experimentação e criação de ambientes multissensoriais que visam o envolvimento do visitante.

Assim, considero pensar a criação de ambientes imersivos/interativos, a partir do uso das tecnologias possíveis e disponíveis, visando que estas desempenharão de maneira satisfatória a manutenção da sensorialidade física.

A popularização da imersão

Atualmente grandes exposições imersivas, com obras de artistas historicamente reconhecidos, trazem experimentos com novas impressões e ambientações. Permitindo que o visitante seja imerso em ambientes, que possibilitam a interação dos corpos com as imagens, luzes, cores e movimentos gerados para representar estas obras.

É inegável que estas exposições, tornaram-se grandes eventos, ganham a atenção, recebendo um levante número de visitantes. Porém essa forma de apresentação pode não proporcionar ao visitante a real compreensão da obra original, e afastar o público da real intenção do artista, por apresentar um distanciamento formal entre o trabalho e a apresentação imersiva, gerando assim sensações distintas do trabalho original. Essa é uma constatação para ser pensada, não desqualifica a exposição imersiva, apenas reforça a distinção entre as formas de apresentação que, obviamente, gerarão relações distintas com o público. Mas o que chama a atenção para esta forma de apresentação é que estas imersões tem, tridimensionalizado artes tradicionalmente bidimensionais, como pinturas. Espacializando o que seriam suas camadas pictóricas e até transformando em objetos alguns de seus elementos, o que me parece bastante inspirado na ludicidade e no imaginário infantil.

Priscila Sacchettin em “De volta a caverna de Platão” artigo no qual aborda exposições imersivas diz que:

As chamadas exposições imersivas colocam-se como uma vertente da arte digital contemporânea, a partir da proposta de trazer ao público experiências intensas em ambientes polissensoriais, utilizando múltiplas e simultâneas projeções de vídeo, luzes, sons, trilha

sonora e às vezes até essências olfativas, no intuito de envolver o visitante por completo. (Sacchettin. 2021, p.619)

Neste momento a pesquisa ocupa-se de investigar possibilidades de criação de ambientes imersivos, baseados nas limitações do corpo físico e do acesso à tecnologia, considerando a produção de subjetividades. De modo geral, a imersão define-se por uma experiência da ordem da ilusão, visa inserir o observador em um contexto previamente criado.

A Pandemia reduziu, reconduziu e transformou o ritmo da pesquisa, que já poderia ter alcançado uma experimentação real, das relações dos corpos dos participantes, com os corpos escultóricos. Contudo, a partir da exposição dos resultados foi possível perceber que esses elementos, mesmo que estáticos, conseguem gerar sensação de presença corpórea, também constatar que, a projeção de imagens em movimento e sons chamam à interação. A partir destas constatações será possível pensar em aprimoramentos, associações e aprimoramentos possíveis para alcançar significativamente a concretização de ambientes imersivos.

Referências

Braidotti, Rosi. (2015). *Lo posthumano*, Barcelona: Gedisa.

Grau, Oliver. (2007). *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP.

Hui, Yuk. (2017). *Cosmotechnics as cosmopolitics*. E-Flux Journal, # 86, nov. Recuperado de <https://www.e-flux.com/journal/86/161887/cosmotechnics-as-cosmopolitics>

Sacchettin, Priscila. (2021). *De volta a caverna de Platão: notas sobre exposições imersivas*. São Paulo: (IEB).

Santaella, Lucia. (2003). *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*, (4ªed.) São Paulo: Paulus.

Machado, Arlindo. (2015). *Por um audiovisual gráfico*. Revista REBECA, v.4n. 1. Recuperado de <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/168> Acesso em:10

Meira, Silvio. (2021). *Fundações para os futuros digitais*. Recife: TDS Company.