

ESTÉTICA E COMUNICAÇÃO EM VIDEOINSTALAÇÕES: O ESPAÇO IMERSIVO

Estética y comunicación en las videoinstalaciones: el espacio inmersivo

Iliana Hernández¹
(Universidad Javeriana, Colômbia)
Tradução: Rodrigo Hipólito

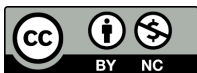
Originalmente publicar em: HERNANDEZ, Iliana. Estética y comunicación en las videoinstalaciones: el espacio inmersivo. **Signo pensam.**, Bogotá, n. 49, p. 58-67, dez. 2006.
Disponível em: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/4638>

Resumo: Através do conceito de habitabilidade, busca-se propor uma forma de relação entre a imagem-movimento e a imagem-tempo, próprias do pensamento de Gilles Deleuze, e as condições de experiência que propõem as videoinstalações, através de seus dispositivos, nos quais o tempo singular é afetado pelo audiovisual, em sua relação com o espaço, tanto externo quanto interno dos trabalhos de arte.

Palavras-chave: videoinstalações. espaço. tempo. movimento. espectador. evento.

Resumen: A través del concepto de habitabilidad se busca proponer una forma de relación entre la imagen-movimiento y la imagen-tiempo del pensamiento de Gilles Deleuze y las condiciones de experiencia que proponen las videoinstalaciones a través de sus dispositivos, en los cuales un tiempo singular es afectado mediante lo audiovisual en una relación con el espacio, tanto externo como interno a la pieza.

Palabras clave: videoinstalaciones, espacio, tiempo, movimiento, espectador, evento.



O conteúdo desta obra está licenciado sob uma licença [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

¹ Doutora em Arte e Ciências da Arte com ênfase em Estética pela Universidade de Paris I -Panthéon Sorbonne. Diretora do Departamento de Estética da Faculdade de Arquitetura e Desenho da Universidade Javeriana, em Bogotá. Diretora do grupo de investigação “Estética das Novas Tecnologias”. E-mail: ilianah@javeriana.edu.co. ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3589-2400>

Origem do artigo

Este artigo é resultado da pesquisa intitulada “Estética do Espaço Imersivo”, realizada na Universidade Javeriana, no Departamento de Estética, pelo grupo de pesquisa “Estética das Novas Tecnologias”, pertencente à categoria A da Colciencias. Trata-se de um artigo analítico, elaborado a propósito da mudança que ocorreu na percepção, na estética e nas subjetividades da comunicação através de certas instalações de vídeo realizadas nos anos 1970 e 1980.

As instalações mencionadas propõem mudanças nas relações específicas entre o tempo e o espectador. Essas obras funcionam mais como situações, circunstâncias ou mundos, em vez de fatos, no sentido de não estarem previamente terminadas. Não são objetos, mas eventos que propõem outras relações com o público. Trata-se de obras que questionam a ideia de objeto único, acabado e autônomo.

Alguns videoartistas desenvolveram essa perspectiva, ao investigar como a comunicação e seus materiais podem expressar a alteridade, bem como a afetação recíproca e palpável entre os indivíduos, mostrando um efeito pedagógico nos observadores. Em particular, aqueles que exploram, através do vídeo, as relações que se geram entre o corpo do espectador e o espaço, tanto interno quanto externo à obra, analisam como cada um é afetado e modificado pela presença e modo de acontecer do outro participante.

O vídeo, portanto, denota uma situação processual, diferentemente da obra pictórica ou da representação mimética de um objeto preexistente; o vídeo é pura virtuosidade de imagens, distanciando-se do componente estático da matéria, sendo, assim, mais um sistema de apresentação que se expõe e se define: "um espaço conceitual sensível, de reflexão e de percepção ao mesmo tempo".

Esse espaço pondera novas características da percepção, menos ligadas à imagem mental que nosso cérebro constrói ao observar um objeto material localizado no mundo externo. Ele nos introduz na relação endógena entre imagens – à maneira de Deleuze – sendo algumas dessas

imagens algo que está acontecendo no mundo, e outras, pura criação do autor. Em ambos os casos, são imagens animadas, nas quais o evento e a eventualidade que possibilitam ganham mais relevância do que os objetos que as compõem.

Antecedentes dessa aproximação perceptiva ao decorrer cotidiano foram expressos pela fotografia, que se interessou pelos efeitos de percepção obtidos ao registrar o olhar através do reflexo em uma vitrine de uma loja qualquer. O interesse está em compreender como a imagem de quem observa é inserida na tela-espelho da vitrine, junto com os objetos exibidos e os elementos urbanos que se encontram atrás de quem olha. Isso gera uma relação de desejo pelo que é observado e uma troca de papéis entre o espectador e a mercadoria à venda, além de uma troca de lugares, pelo efeito do espelho, que faz com que quem olha pareça estar preso dentro da vitrine pelo reflexo (Cf. Graham, 1992).

A experiência do tempo no vídeo é a de um tempo moldável, ligado ao espectador, o qual se evidencia principalmente em instalações, pois estas hibridizam o tempo interno do vídeo, o tempo da experiência do indivíduo e o tempo externo universal ou socialmente compartilhado. Assim, surge outro tempo, o interno ao suporte técnico, que se torna palpável e evidente através da imagem em movimento e da duração da peça.

A experiência do tempo e sua relação com o espaço

Com as referências da comunicação na arte, a irrupção da dimensão do tempo como experiência e as metáforas para alguns elementos da ciência, como a teoria da relatividade de Einstein, projetaram a sociedade para mudanças importantes na concepção do mundo e sua percepção, desde o início do século XX. O tempo, a partir de então, seria a noção específica derivada do princípio da relatividade que — e isso é o fundamental — elimina a noção de um “tempo absoluto”, ao vinculá-lo a um tempo vivido,

um tempo que depende do observador e, portanto, da percepção.²

O tempo depende de quem observa, sendo compreendido como relativo à experiência humana. No caso da ciência, o tempo é explicado como relativo ao experimento realizado e, portanto, suas multiplicidades não são completamente entendidas, sendo visto parcialmente como uma incerteza que a ciência ainda não decifrou por completo, e, por outro lado, como uma lei determinada, cujas características são parcialmente conhecidas. Esse reconhecimento da incerteza, paradoxalmente acompanhado de uma crescente importância do tempo, foi inserido, em maior ou menor grau, em todas as atividades e campos do conhecimento, particularmente na comunicação e nas artes, desencadeando o surgimento de novas maneiras de conceber essa dimensão na obra criativa, especialmente nas obras multimídia com suporte tecnológico: a fotografia; em seguida, o cinema, que permitiu registrar o movimento e a necessidade de demonstrar a existência e a importância do tempo experiencial distinto do tempo absoluto, bem como na filosofia, especialmente no pensamento de Deleuze.

Essas condições podem ser observadas na instalação de vídeo de Dan Graham, intitulada *"Past Future Split Attention"* (1972). Nela, o papel da memória gravada atua sobre a significação do espaço como ação e como tempo. O registro das ações dos espectadores, capturadas pela câmera de vídeo, é uma representação da autoconsciência controlada por uma duração interna. Nessa instalação, duas pessoas estão no mesmo espaço. Enquanto uma delas prevê progressivamente o comportamento da outra, a segunda relata – de memória – o comportamento passado da primeira. Nesse sentido, esse tipo de instalação tem um efeito crítico na sociedade, que se explicita por meio de um efeito pedagógico. Retornando ao tempo na física da relatividade: demonstrava-se que era impossível instituir uma única medida de tempo válida para dois sistemas de relações

² Veja-se as transformações na percepção e na concepção da obra que se exibem paralelas entre algumas obras da arte moderna e a teoria científica da relatividade, entre outras (Prigogine; Pahaut, 1986, pp. 8-17).

"observador-objeto". O tempo dependia apenas da experiência. Essa noção de tempo ligada à experiência, também chamada "duração" por Bergson, e analisada por Deleuze para pensar o tempo em uma bifurcação, redefine as maneiras pelas quais o corpo, ao se relacionar com o ambiente de imagens, gera mundos habitáveis que pode transformar de forma palpável.

Em uma reflexão sobre o sentido do tempo na teoria da relatividade, a instalação de vídeo está imersa em um espaço. As transformações das imagens em relação aos movimentos do espectador no espaço dão significado à obra e a tornam um mundo habitável, de modo que a relação entre os espectadores se torna o aspecto mais relevante da experiência comunicativa, mais do que a obra como objeto de arte.

Na instalação *"Musical Performance and Stage-Set Utilizing Two-Way Mirror and Time-Delay"* (1983), Graham mostra dois estados da "performance": no primeiro, o espaço se transforma de acordo com os participantes; surge, então, um segundo estado, desfasado em cinco segundos, que afeta o primeiro e é afetado por ele. Essa instalação evidencia o ambiente como um conjunto de relações entre imagens e ações que se transformam permanentemente. Essas ações formam eventos que geram níveis de afetação do espaço pelo corpo. A imagem, por sua vez, contém a memória dos eventos ocorridos e das pessoas que participaram, mas também contém as ações que o corpo pode repetir. A relação entre a memória, o espaço e o corpo está baseada nas ações realizadas ali. Não se trata apenas de ações necessárias ou cotidianas, mas de ações inesperadas.

Analisemos as relações entre o movimento do espectador — espectador da obra —, o tempo — a duração da experiência —, o evento — a ação inesperada — e o corpo do espectador. Esses quatro elementos — tempo, movimento, evento e corpo — não estão apenas ligados por correspondências, mas por combinações múltiplas e imprevisas, não programadas. Alguns eventos podem ocorrer simultaneamente na duração interna do deslocamento de um corpo; certas durações podem

ser percebidas como diferentes e extensas para o mesmo evento que ocorre em um fragmento de espaço, acontecendo independentemente de haver vários corpos envolvidos na ação.

Pode-se considerar, então, a emergência de uma subjetividade na estética da comunicação que revela novas possibilidades na criação de mundos, a partir de elementos como o movimento e o tempo, que, antes das criações multimídia – que utilizam imagens tecnológicas –, não eram essenciais, devido à presença “material” da obra no espaço.

A memória do movimento no espectador permite constatar o conceito de tempo, o qual – expresso como a duração de um ato – se situa em relação ao evento, entendido como aquilo que acontece.³ O tempo é o que conecta um instante ao outro, e permite que nossa percepção do tempo se torne possível por meio de ações realizadas, que observamos de forma palpável no monitor de televisão conectado a uma câmera de vídeo e funcionando como um espelho para nós. A temporalidade do evento não é representável, pois, desde que é representada, se torna imediatamente passado, constituindo assim sua influência direta sobre nós em tempo real:⁴ assim, começamos a transição do campo da representação, ancorado no espaço, do que perceptivelmente não se transforma, para o campo da apresentação, que está mais ligado ao tempo da experiência do observador e participante e ao evento que acontece.

A perspectiva de entender que percebemos a temporalidade como se existisse na consciência explica que a consciência não estruture o tempo como uma sucessão de presente, passado e futuro, na qual a percepção do instante seria uma adição da lembrança ou do futuro. Não se pode supor que a consciência esteja encerrada em sua momentaneidade, onde ela faria desfilar o que está presente momentaneamente, agregando a lembrança e a espera para formar a unidade do objeto temporal. Em vez disso, ela estima que o presente, desdobrado em futuro e passado,

³ Veja a tese sobre o conceito de imagem-tempo de Henri Bergson (1986).

⁴ Veja a tese sobre o conceito de tempo em Gilles Deleuze (1996).

evidencia que o tempo simplesmente passa à medida que se desenvolve. E isso se deve ao fato de que o passado não se constitui após o presente que foi, mas sim pelo tempo. O presente deve se desdobrar a cada instante em futuro e passado. O tempo das imagens com suporte tecnológico, como as do vídeo, consiste nessa cisão, que se torna perceptível com a experiência direta em tempo real de dispositivos de retroação como os de Graham.

Nas instalações de vídeo, a afetação do entorno pelo corpo, a partir da duração, se faz em referência ao processo de montagem cinematográfica. O filme se constrói a partir de disjunções temporais, ao se identificar com nossas durações interiores individuais e coletivas. A montagem de imagens explica a visão do passado como pré-montagem ou montagem já terminada por um sujeito distinto do espectador; este permanece na memória para ser atualizado segundo as seleções da consciência em um prazo diferente do dispositivo e alheio à vontade do espectador.

A transformação contínua da imagem no tempo é paralela ao processo global da visão; isso implica uma transformação topológica permanente, de formas lineares projetadas, como as imagens deslocadas sobre a retina curva do olho, à medida que o olho, a cabeça e o corpo se movem em relação ao mundo. O tempo e o espaço, como abstrações, não operam na experiência, mais do que pela convicção que temos ou não de sua invariabilidade, pois o que acontece não pode ser apreendido, senão dentro do tempo.

Com as imagens de vídeo, emerge a percepção da simultaneidade de diversos presentes e passados não sucessivos que se sobrepõem nas imagens. O espaço e o tempo podem se repetir, se intercambiar, ao mesmo tempo que experimentam relações com diferentes meios e corpos. Dan Graham expõe em suas instalações de vídeo uma forma de apresentação da “consciência de si” através da exploração do presente, usando o efeito de retardo ou feedback. Nelas, através da performance – ações que o artista realiza de forma imprevisível e que constituem a obra artística – utiliza a imediata fenomenológica, colocando em primeiro

plano uma consciência da presença do processo de percepção do espectador e, ao mesmo tempo, uma crítica que mostra a impossibilidade de situar-se em uma objetividade do tempo.

O tempo é experimentado a partir das lembranças dos movimentos dos corpos, que participaram ou que participam na videoinstalação. A percepção do tempo se produz a partir das lembranças e da confrontação com as ações realizadas. Assim, a “performance” propõe uma encenação do tempo como experiência e como relação com a memória e a percepção humanas, com a qual se decifra algo mais dos alcances e das limitações do nosso aparato biológico e psicológico.

Quando se utiliza o espelho ou a câmera de vídeo, há uma multiplicação de tempos que se sobrepõem, de forma que as dimensões do espaço atual⁵ parecem aumentar. Essas dimensões do tempo aparecem como presentes simultâneos e a cada uma delas corresponde uma imagem virtual espacial refletida no espelho ou no monitor. Ao mesmo tempo, há uma multiplicação de tempos na consciência do espectador: uma consciência no imediato e outra na memória da ação. O espaço é representado em cada presente e aparece multiplicado na instantaneidade. As percepções parecem se ampliar e se transformar a partir da atualização de imagens virtuais em um espaço particular, pelo que urge o sujeito a redefinir-se dentro desse novo entorno mais complexo, assim como a reconfigurar sua subjetividade em relação a si mesmo e ao entorno em mudança.

A duração é um conjunto que se percebe como relações entre o sujeito e seu entorno, mais entre os componentes do entorno, incluindo o sujeito. Essas relações são estados e situações particulares, diferenciadas, nas quais o entorno se reconfigura perceptivamente a partir de uma perspectiva temporal.

Dito com o pensamento de Deleuze, o conceito de montagem expressa diretamente um modo particular de apresentar o espaço-tempo. O

⁵ Por “atual” entende-se o que acontece ou aparece no instante por uma interação em tempo real.

dispositivo do espelho-multiplicador empregado nas instalações de vídeo não é uma sucessão de presentes; é uma montagem de estados de “presente” de forma imediata e simultânea em relação à exploração da obra. Essa montagem pode não ser resolvida pelo artista, mas sucede-se na consciência do espectador. Essa consciência trabalha na experiência e mais do que ser apenas uma interpretação da obra, é sua produção.

A relação existente entre a montagem e a duração se experimenta no cinema ao reproduzir o movimento. O espaço dos dispositivos de vídeo é criado a partir de uma montagem que não é aquela de múltiplos espaços atuais ou de múltiplos componentes fragmentados de um espaço atual, como é o caso de dispositivos concebidos a partir da noção de fragmento ou de colagem. Ao contrário, esse espaço das videoinstalações resulta da montagem entre a imagem atual – que esse espaço é – e todas as imagens virtuais que lhe correspondem – o que poderia ser. Não é a multiplicação de espaços atuais que faz a obra, ou a multiplicação das dimensões próprias do espaço, mas a consideração das dimensões virtuais da situação, que as propõem. Não se trata de uma montagem sucessiva de espaços, mas de espaços em montagem segundo a bifurcação do tempo presente.

O presente é a imagem atual e seu passado contemporâneo é a imagem virtual: a imagem-espelho. Os dispositivos de imagens de vídeo com efeito retardado tornam perceptível novamente o que o espectador já viu. A lembrança contemporânea do presente coexiste com a de passados simultâneos apresentados pelas imagens virtuais correspondentes.

Nossa existência atual, à medida que se desenvolve no tempo, se duplica em uma existência virtual. Em todo momento de nossa vida se apresenta tanto o atual quanto o virtual: no atual se vinculam a percepção e a lembrança, produzindo um significado na consciência, e no virtual se relacionam os diferentes passados e presentes simultâneos a partir de uma consciência do tempo.

O espaço é agente permanente da renovação de seu próprio significado, na medida em que permite estabelecer a relação entre as imagens

mentais que se produzem através da percepção da obra e as imagens virtuais atualizadas. Assim, se atualizam ao mesmo tempo as lembranças e as imagens mentais evocadas pelas imagens virtuais. O espaço pode ter uma forte presença na obra virtual ou parecer, ao contrário, inexistente. A relação entre o comportamento do espectador e as imagens virtuais é uma atualização do virtual em função de um atual em movimento.

A concepção do espaço de Dan Graham a partir do tempo implica uma diferenciação nas etapas de experimentação da obra. A partir de um desfasamento de tempo previsto no registro da “performance”, uma parte do tempo atravessa mudanças particulares ao se encontrar no passado, em relação à atualização constante do presente. Essa é uma expressão da multiplicidade de tempos, mas também da forma como o espaço se apresenta em relação ao tempo. Na obra de Graham, há dois momentos: uma primeira etapa, na qual se dobra a percepção, e uma segunda, em que ocorre uma inversão de papéis entre o observador e o observado.

O movimento em relação à percepção do tempo

O conceito de movimento que se analisa é aquele que permitiu a transição das categorias a priori de espaço e tempo para o tempo ligado ao movimento, assim como ao indivíduo e aos eventos. Não se trata de um movimento visível, mas interno ao corpo, assim como à percepção. Não são mudanças contínuas de posição no espaço, mas sim uma vontade em movimento na consciência do corpo. Esse movimento é considerado em função do tempo exterior e interior e emerge do evento realizado pelo corpo. Sendo o espaço composto por matéria, ações e corpos, o movimento seria o resultado de uma ação exercida sobre esse ambiente, ele próprio em movimento. O ambiente se apresenta para nós como um conjunto de imagens em movimento, em que os corpos se deslocam e experimentam mudanças ocasionadas por seu modo de percepção.

O vídeo e o espelho são dois dispositivos diferentes utilizados para construir percepções desmaterializadas. O espelho pode ocupar um lugar estendido na obra, enquanto o vídeo registra um fragmento diferente do

espaço; o espelho enquadra os movimentos dos corpos no espaço sempre que há uma mudança de posição do espectador. Quando os espelhos estão localizados em todas as paredes de quartos fechados, eles multiplicam o espaço ao introduzir diferentes durações. O espaço é confrontado com dimensões temporais que se tornam mais importantes que as do próprio espaço. Assim, a profundidade se esvazia a partir do interior, embora exista apenas uma transposição de planos da superfície exterior.

A percepção autorreflexiva dessas videoinstalações se opõe ao desaparecimento do espaço na obra. Da mesma forma, um edifício visto do exterior significa, para um pedestre, algo no campo do simbólico, que se concretiza em uma matéria e em uma forma particular. O espaço se multiplica a partir do tempo e do movimento do espectador. Trata-se de uma hibridização do ambiente que chamamos de externo e do vídeo como ambiente artificial.

Em vez de tender à percepção de si mesmo como uma série de perspectivas fixas para um eu separado que observa as ações passadas – cujo propósito seria encontrar a verdade objetiva de sua essência –, a retroação do vídeo encerra o que percebe dentro do subjetivo. O espelho aliena o eu, fazendo do vídeo um processo de aprendizado que potencialmente devolve ao receptor um meio de controle graças ao processo de retroação.

Quando o dispositivo integra uma câmera de vídeo, esta registra os comportamentos dos exploradores que narram a experiência. Essas imagens produzem uma espécie de hibridização dos corpos com o espaço e expressam um modo de alteração por meio do movimento. Se este último ocorre na consciência do espectador, o vídeo registra os movimentos da consciência captados em tempo presente ou em tempo diferido, a partir do que o espectador narra. Não são movimentos observáveis exteriormente, mas sim vontades de alterar a “obra em situação”.

O evento transformador do ambiente

A definição de evento é colocada em relação à análise do papel do corpo no espaço. Este pode ser compreendido como uma imagem que teria um significado e estaria em interação com outras imagens. A influência do corpo sobre o ambiente consiste na ação em movimento, externa ou interna, direta ou indireta, que ele exerce sobre outras imagens. Da mesma forma que as imagens que o cercam atuam sobre ele, a atividade motora do corpo produz movimento à vontade.

Há uma relação entre a reação do corpo – seja visual, tátil ou auditiva – e o movimento externo que a provoca. As ações realizadas pelo corpo que afetam as imagens circundantes produzem a transformação do ambiente. Ele se torna um conjunto de relações entre as imagens e as ações dentro das quais o corpo está inserido.

O conceito de evento se explica a partir de sua relação com o tempo. A noção de movimento na criação de espaço é medida por meio do evento e do tempo. O evento é tudo o que é dado pela experiência. O espaço em si não é um evento; é a natureza de sua determinação pela percepção que lhe dá a impressão de ser um evento.

O evento se afasta da associação com uma realidade exterior objetiva, explicável pela história. O evento aparece em um meio definido como intervalo entre um momento e outro, que não é mensurável pelo espectador, mas faz o presente passar; encontra-se entre um presente que se torna passado e o presente que surge. O corpo não nota essa passagem, exceto por meio de sua memória, que lhe permite estabelecer os diferentes tempos entre as ações que realiza. O espaço, contendo parte dessa memória, atua ativamente no pensamento do corpo, a partir de suas características exteriores objetivas e da alteração produzida na consciência do corpo. Isso só ocorre por meio de relações com o evento no intervalo do tempo.

Nas instalações de Dan Graham, essas questões sobre o espaço são abordadas a partir do evento, quando a manipulação da luz em vidros-espelhos permite a troca de papéis entre o observador e o observado. A

possibilidade da iluminação elétrica, de produzir mudanças no espaço, não é apresentada como uma ação isolada, mas fazendo parte do evento que está acontecendo. O espaço ativa seus próprios mecanismos de alteração do cotidiano, adaptando-se e gerando novas atividades.

Esse é o caso da obra "*Cinéma 81*" (1981), em que Dan Graham questiona a relação entre o espaço interior e o espaço exterior em edifícios urbanos. Trata-se de uma maquete de tipo arquitetônico colocada sobre um pedestal que mostra um modelo de sala de cinema. Enquanto a sala está na escuridão, os espectadores assistem ao filme projetado na tela-espelho; os pedestres do lado de fora do edifício também percebem o mesmo filme na fachada externa da tela voltada para a rua. Além disso, os espectadores podem ver a imagem dos pedestres que passam pela calçada se sobrepondo ao filme na tela. Quando o filme termina, a sala se ilumina e os espectadores se veem refletidos nas paredes espelhadas da sala. Dada a natureza dessas paredes de espelho, os pedestres também percebem os espectadores observando a si mesmos.

Há uma reversibilidade entre observar e ser observado, criada pela inversão do público e do privado, o que implica uma alteração do evento. Um ambiente transformável oferece um espaço que pode ser trocado com outro, tanto em relação ao seu programa quanto às suas características estéticas. Em "*Cinéma 81*", os espaços públicos e privados são trocados alternadamente de acordo com os comportamentos do observador e as condições de luz. Os limites do espaço construído são modificados, particularmente seus códigos sociais e sua evidência material rigorosa. Essa obra propõe espaços mutantes que só fazem sentido a partir de suas transformações. É um exemplo de como o espaço pode ser afetado pela subjetividade do observador. O que está em jogo não é mais a geometria do espaço construído, mas o conjunto de relações entre o corpo, o evento e o tempo que compõem a subjetividade de quem percebe.

Nesta obra, há dois corpos-imagens: um é a imagem atual dos corpos e dos espectadores; é seu reflexo na tela-espelho. A outra imagem é virtual,

dada pelo filme, no qual os espectadores se identificam com diversos corpos-imagens fictícios. Os pedestres na rua experimentam dois corpos-imagens conforme seus reflexos no espelho de dupla face e na face posterior da tela cinematográfica. Para Graham, trata-se de confrontar a consciência dos olhares e das posições dos outros espectadores, em oposição à identificação fictícia com os personagens do filme, fazendo com que o ambiente se transforme em função do evento. O espaço é projetado contra a superfície do vidro-espelho de dupla face, tornando-se uma imagem para o exterior ou o interior, dependendo da luz. Essa superfície de vidro-espelho da fachada de “*Cinéma 81*” é ambígua, a fim de expor as contradições nas quais se manifesta a confrontação entre o público e o privado.

Assim, realiza-se uma crítica à transparência com a qual construímos nossas cidades empresariais, que evidencia sua ação de criar reflexos, ao gerar isolamento pelo uso de materiais como vidro ou aço, que separam, colocam barreiras e geram imagens psicológicas de incomunicação entre as corporações e as comunidades, ou o cidadão em geral.

Essa metáfora da habitabilidade das imagens-movimento e das imagens-tempo apresenta uma forma particular de entender a relação entre o espectador – visitante ou explorador – e a instalação, para a qual o pensamento de referência principal tem sido as investigações dos filósofos Gilles Deleuze e Henri Bergson, para quem tudo, segundo a percepção, está em interação permanente. Eles propunham considerar para análise que o espaço, os objetos, os corpos e as ações fossem concebidos como se fossem imagens em movimento, que interagem constantemente, provocando ações e reações.

Em particular, trata-se de entender o espaço e o tempo compreendidos como uma imagem que reage à ação do corpo, e o corpo que reage aos efeitos do espaço. Assim, os conceitos de movimento e evento em Deleuze parecem intrínsecos à videoinstalação, e como se fossem imagens, desenvolvem relações simultâneas com o espaço e o tempo. Com Gilles Deleuze, dizemos que o tempo se desdobra em passado e

futuro; trata-se de "presentes que passam e passados que permanecem", de um "tempo que passa à medida que se desenvolve" (Deleuze, 1992, p. 48). Tal é a problemática desenvolvida nas obras de Graham.

Referências

BERGSON, H.. **L' évolution créatrice**, Paris, Presses Universitaires de France, 1948a.

BERGSON, H.. **Essais sur les dones immédiates de la conscience**, Paris, Presses Universitaires de France, 1948b.

BERGSON, H.. **La pensée et le mouvant**. Essais et conférences, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.

BERGSON, H.. **Durée et simultanéité**. A propós de la théorie d'Einstein, Paris, Presses Universitaires de France, 1992.

BERGSON, H.. **Memoria y vida**, Barcelona, Altaya, 1994.

DELEUZE, G.. **La imagen-tiempo**. Estudios sobre cine 2, Barcelona, Paidós, 1986^a.

DELEUZE, G.. **Proust et les signes**, Paris, Presses Universitaires de France, 1986b.

DELEUZE, G.. **Le pli. Leibnitz et le baroque**, Paris, Minuit, 1988.

DELEUZE, G.. **Pourparlers**. 1972-1990, Paris, Minuit, 1990.

DELEUZE, G.. **Le bergsonisme**, Paris, Presses Universitaires de France, 1991.

DELEUZE, G.. **La imagen-movimiento**. Estudios sobre cine, Barcelona, Paidós, 1992.

DELEUZE, G.. **Différence et répétition**, Paris, Presses Universitaires de France, 1993.

DUGUET, A. M.. **Quelles méthodologies pour un "nouvel" objet?**, Video, Montreal, Artextes, 1986.

DUGUET, A. M.. **Video**, la mémoire au poing, Paris, Hachette Littérature, 1981.

DUGUET, A. M.. Dispositivos, **Video-comunicaciones**, núm. 48, pp. 39-51, 1988^a.

DUGUET, A. M.. **Le double hérétique**, En Paysages virtuels, Paris, Dis/Voir, pp. 25-31, 1988b.

GRAHAM, D.. **Ma position. Ecrits sur mes oeuvres**, Villeurbanne, Le Nouveau Musée/Institut: Les Presses du réel, 1992.

HERNÁNDEZ, I.. **Habitabilité des images en mouvement**. Vers une architecture transformable, Paris, Septentrion, 1999.

HERNÁNDEZ, I.. **Estética contemporánea**. Producción de subjetividades en el cruce entre artes, ciencias y nuevas tecnologías, Bogotá, Centro Editorial Javeriano, 2001.

HERNÁNDEZ, I.. **Mundos virtuales habitados**. Espacios electrónicos interactivos, Bogotá, Centro Editorial Javeriano, 2003^a.

HERNÁNDEZ, I.. **Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías**, Bogotá, Centro Editorial Javeriano, 2003b.

HERNÁNDEZ, I.. **Estética, ciencia y tecnología**: creaciones electrónicas y numéricas, Bogotá, Centro Editorial Javeriano, 2005.

PRIGOGINE, I.. **Entre le temps et l'éternité**, Paris, Fayard, 1988.

PRIGOGINE, I.. **¿Tan sólo una ilusión?** Una exploración del caos al orden, Barcelona, Tusquets, 1993.

PRIGOGINE, I.; PAHAUT, S.. Redescubrir el tiempo, **El Paseante**, núm. 4, sep.-nov., pp. 8-17, 1986.

PRIGOGINE, I.; STENGERS, I.. **La nueva alianza**. Metamorfosis de la ciencia, Madrid, Alianza, 1983.

Recebido em: 11 de abril de 2022 .
Publicado em: 15 de junho de 2022.