

Dispositivo e imagem: o papel da fotografia na arte contemporânea

Victa de Carvalho

A fotografia contemporânea integra um amplo cenário de miscigenações e mediações¹ em que as questões apresentadas pelas imagens parecem indicar a criação de um regime de imagem com novas formulações e experiências que, sob uma perspectiva purista, é proponente de indefinições e inseguranças em relação ao papel da fotografia. Os principais questionamentos sobre o estatuto da fotografia na contemporaneidade parecem caminhar menos na direção das especificidades e do purismo fotográfico e mais na direção das hibridizações dos dispositivos imagéticos e da experiência visual. As novas modalidades da fotografia apresentadas no contexto das novas mídias, por exemplo, vêm promovendo uma reorganização não apenas na própria essência do que foi instituído como o fotográfico, mas também na relação do observador com a imagem.

A proposta aqui é conduzir uma investigação sobre a fotografia contemporânea em sua relação com as novas mídias, a partir da noção de dispositivo. Trata-se de pensar o que se dá quando o dispositivo é colocado em evidência e passa a funcionar como um ativador capaz de suscitar acontecimentos imprevisíveis e impossíveis, e quando a imagem torna-se o próprio lugar de uma experiência da ordem do virtual. Nota-se que, por um lado, a imagem parece nunca se tornar objeto, nunca se fixar e, por outro, o sujeito parece estar sempre em processo.

¹ De acordo com Bruno Latour a mediação é uma prática produtora de híbridos integrante do projeto de modernidade. Para o autor, o meio não é um espaço intermediário entre dois pólos, mas um lugar de invenção. Ver : "Jamais fomos modernos" *Op.cit.*

É nesse sentido que muitas das produções imagéticas a partir dos anos 90 parecem ser objetos de estudo privilegiados para pensarmos o papel da fotografia na arte contemporânea. Por um lado, são dispositivos que geram um desequilíbrio nos modelos pré-concebidos entre obra e observador, imagem e representação, e se apresentam como linhas de fuga que permitem novas subjetividades; por outro lado, são dispositivos que nos permitem mergulhar numa virtualidade em que as imagens fabricadas tornam-se híbridas e transitórias e na qual somos forçados a redimensionar valores estéticos em vista não do reconhecimento, mas da própria experiência imagética.

Diferentes agenciamentos resultam desse cruzamento da fotografia com as mídias digitais, de modo a possibilitar experiências que desafiam concepções anteriormente instituídas sobre a habitual relação entre sujeito e mundo. Na medida em que o exterior e o interior, sujeito e objeto, natural e artificial se confundem através de uma interconexidade, nos afastamos de definições precisas e mergulhamos no campo da multiplicidade, da transitoriedade e do acaso. A imagem parece transpor os limites da representação para se estabelecer como um processo capaz de produzir diferença. Nesse contexto, pensamos os dispositivos como produtores de subjetividades, sendo estas fluidas e processuais, que se apresentam como sintomas dessa nova relação com as imagens na contemporaneidade.

As freqüentes concepções e utilizações da noção de dispositivo indicam a necessidade de levarmos em conta a complexidade do seu campo teórico. A complicação estaria exatamente nesta dupla abordagem do termo: uma abordagem referente aos dispositivos enquanto técnicas e estratégias de produção de imagens e uma abordagem conceitual que demarca um vasto e complexo campo teórico. O dispositivo cuja concepção é adotada neste trabalho não corresponde apenas a um sistema técnico, ele propõe

estratégias, produz efeitos, direciona e estrutura as experiências, apresenta diferentes instâncias enunciativas e figurativas e tem múltiplas entradas (DUGUET, AM. 2002: p18). De acordo com André Parente, um dispositivo é ao mesmo tempo um campo de forças e de relações de elementos heterogêneos - arquitetônicos, discursivos e afetivos² - que nos afasta de dicotomias presentes na base do pensamento sobre a representação.

Partimos da premissa de que os dispositivos imagéticos na atualidade são produtores de uma experiência que convoca o corpo, tanto em sua qualidade sensória quanto motora, como elemento fundamental na relação dispositivo e imagem. A exploração do dispositivo prescinde de um corpo, que no seu percurso é o que vai constituir a obra, fazendo da imagem o lugar de uma experiência que abre caminho para um diálogo com outras mídias. Nessas circunstâncias, a fotografia se abre ao múltiplo, produz atravessamentos e integra um contexto de virtualidades.

Cada vez mais, a arte vem construindo dispositivos que privilegiam a imagem como o lugar das experiências, no qual o observador é convocado a participar de modo a evidenciar que não há obra independente de uma experiência. Não se trata, no entanto, de pensar em uma “experiência vivida”, passada, mas da experiência como um devir que é também imagem e que se dá no processo de interação entre dispositivo e observador. Assim como não podemos falar em literatura sem um leitor para ler, também não podemos pensar em uma arte sem um observador para experimentar. A imagem parece perder o estatuto de autonomia dentro da história da arte e passa a privilegiar a relação que pode ser estabelecida com os dispositivos a partir das experiências dos observadores.

Fotografia e dispositivo na arte contemporânea

² Ver “Cinema do dispositivo”, de André Parente. (no prelo).

Nos últimos anos, a noção de dispositivo vem se tornando cada vez mais freqüente no campo das artes visuais: fotografia, cinema e vídeo. Historicamente, é possível identificar a partir dos anos 60 um grande interesse da arte pelo “desocultamento” do dispositivo, ou seja, um esforço para tornar o dispositivo evidente para ser percorrido, testado, mantendo o foco na experiência do observador com a obra. A desmaterialização da obra em prol de um processo que convoca o observador de diferentes maneiras assegurou, de forma radical, novos papéis ao observador, que agora é convidado a participar, a sentir, a experimentar, a percorrer a obra e produzir seu sentido. Não mais uma tentativa de ter a experiência da obra, mas de ver a própria obra como uma experiência. (DUGUET, A. M.2002, p23).

Tal noção de dispositivo nos remete, sem dúvida, às propostas das *performances*, instalações, eventos e *happenings*, das artes plásticas nos anos 1960/70. Propostas que desafiaram todo um conjunto de hierarquias e de limites que estabelecia a identidade e a natureza do trabalho de arte, assim como determinava sua função, sua relação com o público e seu lugar de apresentação. Podemos dizer que a inclusão de diferentes dimensões do tempo nas obras foi um fator fundamental nas preocupações experimentais dos anos 60/70, sendo o corpo humano o foco dos questionamentos. O reinvestimento das qualidades sensório-motoras do corpo parece ocupar lugar de destaque na arte contemporânea.



Place-Rhur

A instalação "Place-Rhur"³ (2000), de Jeffrey Shaw, montada na forma de um cilindro onde as imagens são projetadas em uma tela 360°, por três projetores diferentes, recoloca algumas das questões a serem discutidas aqui na medida em que reapresenta o corpo, na relação com o dispositivo, como vetor de uma experiência individual e coletiva. A instalação consiste em uma tela em forma de rotunda panorâmica, com 360 graus, na qual as imagens são projetadas por três projetores diferentes. A imagem tem um tamanho fixo e ocupa apenas parte da tela, e se desloca de acordo com os movimentos do visitante instalado em uma plataforma giratória no centro da instalação. Na tela, há inicialmente uma projeção que permite visualizar 11 fotografias panorâmicas, também em formatos cilíndricos, geradas por computador, disponíveis para serem visitadas pelo observador. A cada

³ Disponível nos sites: <http://www.medienkunstnetz.de/works/place-ruhr/images/1/> e http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3

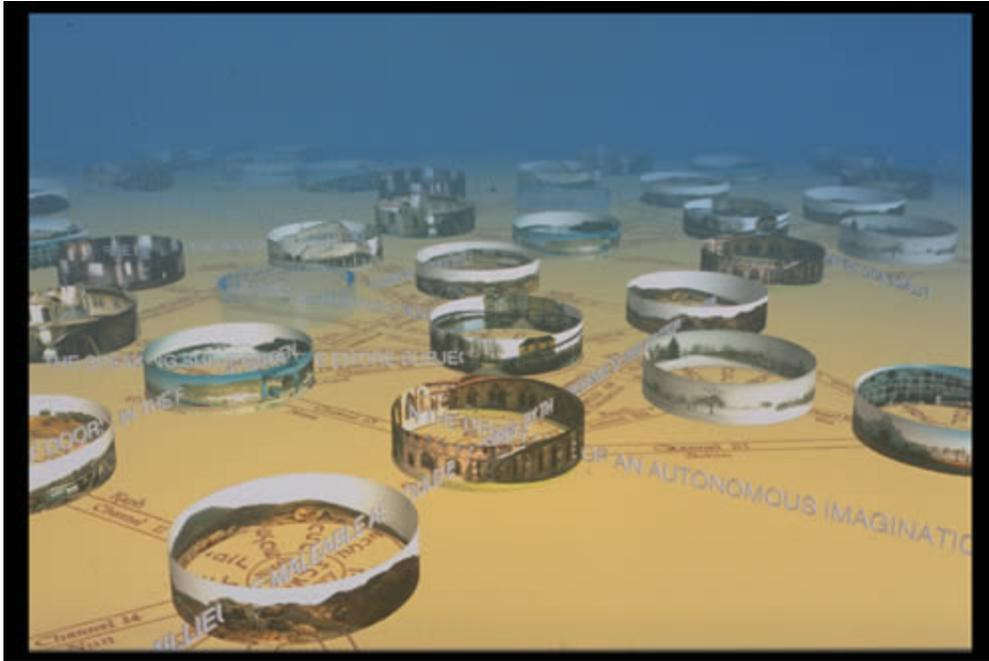
escolha por um panorama fotográfico apresenta-se uma cena que pode ser em movimento ou não, que poderá então ser percorrida em sua extensão através de artifícios de *zoom in* e *out*.



Place-Rhur

Nesta obra, Jeffrey Shaw apresenta uma situação em que o observador pode explorar diferentes lugares em um ambiente tridimensional e assistir a diferentes filmes, que, dependendo do panorama escolhido, atualizam regiões específicas. Ou seja, o observador pode navegar nas imagens e escolher ou não entrar em alguns desses cilindros. Uma vez dentro dos panoramas, é iniciada uma *performance* do observador e da imagem, que preenche a tela de projeção à medida que apresenta uma situação previamente registrada. Em alguns casos, iniciam-se pequenos filmes com aproximadamente um minuto de duração que se repetem em *loop*, ao mesmo tempo em que outros eventos em outros cilindros também são iniciados e se repetem. O participante navega nessa imagem

panorâmica escolhendo o que quer ver e quando sair e tornar a escolher outro panorama.



Place-Rhur

A instalação apresenta ainda um microfone que capta qualquer som que o observador faça e a partir dele cria sentenças virtuais na imagem. As projeções desses textos duram cinco minutos e então desaparecem da cena. Segundo Jeffrey Shaw, essas imagens do som constituem um traço e uma memória transitória do observador ali presente. Seria uma espécie de inscrição corpórea do observador que vai também impregnar a imagem panorâmica.

A instalação descrita acima nos apresenta a diferentes processos de temporalização: 1) A exterioridade da imagem: a imagem existe fora do sujeito e subsiste a ele; 2) A impossibilidade de totalidade, na medida em que escolhas são feitas: mesmo dentro de um cilindro posso me deslocar e não ver determinadas cenas que vão acontecer com ou sem a minha

presença; 3) A imprevisibilidade das respostas a partir de um afastamento da lógica estímulo-resposta: a cada retorno ao início, a situação é outra. São processos que tornam radicais algumas características da imagem fotográfica com o tempo, de forma a subverter sua formulação convencional e provocar o desempenho de novos papéis.

“Place-Ruhr” é uma instalação que permite relações e experiências que são produzidas de acordo com as escolhas ao longo da exploração do observador. Cada participante torna-se um narrador único a partir das imagens apresentadas, que ao final terá produzido e visto uma narrativa específica. Cada observador pode navegar nos panoramas e editar suas imagens a partir de fotografias e de pontos de vista diferentes. São realidades paradoxais e indiscerníveis, fora de uma lógica temporal linear e sucessiva. Cada experiência é única e envolve uma temporalidade cindida e simultânea. “Ela é uma obra aberta por excelência no sentido em que se presta a uma infinidade de interpretações (...) e cada uma de suas atualizações implica na variação.” (DUGUET, A.M. 2002: p19)

A fotografia aqui estabelece um diálogo fundamental com outras mídias: cinema, vídeo e mídias digitais. A idéia de que a imagem pode funcionar como uma interface, uma fronteira que permite trocas e atravessamentos múltiplos entre as imagens e as linguagens, parece-nos bastante interessante para pensar o modo como a fotografia integra o cenário das artes digitais. A fotografia aqui perde seu registro passado, seu “isso-foi”, para tornar-se um espaço a ser percorrido através do que podemos chamar de uma visão tátil ou háptica⁴. As imagens fotográficas causam um curto-circuito em nossa percepção habitual na medida em que desarticulam nossa relação habitual tanto com a fotografia quanto com

⁴ Conceito desenvolvido por Deleuze em A Lógica da Sensação. Visão háptica em oposição à visão ótica, de modo a não se basear nas regras da perspectiva. Noção trabalhada na tese de doutorado da autora a ser concluída em 2009.

outros dispositivos imagéticos. Se, ao longo da história, interiorizamos os dispositivos e criamos modelos de recepção de imagens, a experiência em “Place-Rhur” parece nos lançar ao acaso e ao imprevisto. A obra de Jeffrey Shaw interroga diversos dispositivos de produção de imagem desde os panoramas até o vídeo, fazendo da fotografia uma importante condição para entrar na representação.

A proposta da obra indica uma experiência de deslocamento da imagem em relação aos seus próprios discursos de verdade e também, por consequência, um deslocamento do observador cristalizado em um modelo espacial e temporal de percepção organizado segundo regras lógicas. Deixamos as ancoragens dos pontos fixos e das definições e passamos a um estar “entre” que promove uma indecidibilidade entre estar e não estar na imagem, entre ser e não ser autor ou espectador, tomando o corpo como elemento chave dessas intrincadas desterritorializações. O “entre” ao qual nos referimos aqui não é um lugar geográfico ou topográfico a meio caminho entre um ponto e outro, mas um lugar híbrido, de mediações, capaz de tecer novas relações entre os elementos em questão. As imagens nos surpreendem na medida em que nossas estratégias de reconhecimento são constantemente rompidas. Adentramos um panorama, que não nos oferece uma imagem completa, deparamos com imagens fotográficas que podem ser percorridas e têm múltiplos pontos de vista.

Nesse contexto, o corpo parece ocupar um lugar privilegiado em nossas análises. Ao contrário do que disseminam muitas das teses catastrofistas a respeito da obsolescência do corpo na era digital, nossa aposta é a de um corpo cada vez mais presente e atuante. Nosso argumento é baseado nas estratégias de funcionamento do corpo encontradas na obra de Bergson, para quem a percepção se dá no mundo a partir de um corpo, e é indissociável da ação desse corpo no mundo. “O sistema nervoso tem a

função de elaborar percepções e em seguida criar movimentos, ele desempenha a função de condutor que transmite, distribui ou inibe o movimento.” (BERGSON. 1999: p12). Em Bergson, há uma relação intrínseca entre imagem e movimento, imagem é tudo o que aparece, todas as coisas, e todas as imagens agem e reagem sobre as outras. Não há diferença entre movimento recebido e movimento executado em um universo acentrado⁵.

Nesse sentido, a obra de Jeffrey Shaw, na medida em que evidencia o dispositivo e supõe uma percepção corporalizada, promove um curto-circuito perceptivo, livrando o observador de uma simples reação imediata. O observador, impedido de fechar o ciclo do reconhecimento, é levado a pensar, através de um jogo de vai-e-vem, no dispositivo e em suas brechas. O dispositivo aciona o pensamento que, juntamente com a ação do corpo, vai tornar-se a própria experiência.



Golden Calf

⁵ Em presença de um universo acentrado o mundo não age como sujeito. Para o autor, há uma coincidência absoluta entre matéria, luz e movimento. Ver Bergson. *Op.cit.*

"Golden Calf" (1994), também obra de Jeffrey Shaw, foi produzida a partir de múltiplas fotografias do espaço da exposição que, reunidas através de um software, reproduzem o ambiente real no computador. Nesse ambiente tridimensional é inserida uma imagem sintética de um novilho dourado sobre um pedestal branco. Um pequeno monitor de LCD colorido e móvel, preso apenas por um cabo ao computador central, é colocado sobre um pedestal igualmente branco no recinto da exposição. O participante que segura o monitor nas mãos, vê a imagem do novilho dourado sobre um pedestal igual ao que está diante dele, iniciando um duplo jogo de atual e virtual. A imagem no monitor está sincronizada com o movimento do visitante, ou seja, ao mesmo tempo em que este se desloca ao redor do pedestal em sua frente, a imagem do novilho se oferece a múltiplos pontos de vista; ela pode aumentar de tamanho se o observador chegar mais perto do monitor ou diminuir se ele se afastar, e revelar diferentes ângulos se o observador girar o corpo em torno da sala de exposição.



Golden Calf

Trata-se de uma experiência com a imagem que depende completamente da participação de um corpo presente e em movimento, em que o deslocamento subjetivo do corpo coincide com o movimento objetivo da máquina. O observador é capaz de explorar a imagem de múltiplos pontos de vista, subvertendo o princípio fotográfico do ponto de vista único. Neste caso, não se trata de transformar a fotografia em um espaço tridimensional que deve ser percorrido pelo observador, como na obra "Place Rhur", mas de fazer da imagem o resultado da própria projeção na sua relação com o corpo do observador.

Talvez uma das características mais interessantes das obras de Jeffrey Shaw, citadas neste artigo, seja a sua tendência a tensionar a relação entre atual e virtual. Podemos dizer que se trata de uma coexistência entre atual e virtual, entre passado e presente, e entre realidades múltiplas e impossíveis. São obras-dispositivos que fazem das imagens lugares de relações mútuas e indiscerníveis, coincidentes com os movimentos do corpo e produtoras de novas subjetividades.

Dispositivos e subjetividades

Podemos aferir que um mesmo dispositivo é capaz de desempenhar diferentes papéis de acordo com o momento histórico, como, por exemplo, o dispositivo da *camera obscura* que até o século XVIII representou um modelo de visualidade clássico o qual privilegiava uma subjetividade interiorizada e determinista e no século XIX passa a representar um modelo de visão baseado nas incertezas do corpo. Isso significa dizer que um dispositivo pode sobreviver ao tempo, mas não sem se adaptar aos regimes de visão e de subjetividade de cada época. A pluralidade de dispositivos na atualidade constitui um campo aberto de possibilidades e experimentações, e estas são capazes de produzir transformações na subjetividade humana. Trata-se de pensar novos modos de produção de subjetividade a partir dos

dispositivos que integram a fotografia ao contexto das Novas Mídias. Para isso, propomos um rápido recuo ao século XIX, quando a relação entre imagem e corpo torna-se fundamental na construção de uma subjetividade moderna.

Até o século XIX, acreditava-se que o modelo de visão humana era análogo ao da *camera obscura*. Configurando uma identidade extremamente discursiva e determinista em relação ao mundo, a *camera obscura* definia a posição interiorizada de um observador em relação ao mundo exterior. O modelo de subjetivação no mundo clássico parece ter encontrado na câmera escura uma excelente metáfora para a constituição de um sujeito racional que tem o conhecimento como a verdade. A modernidade marcaria essa ruptura com a visão racional e estática da câmera escura. A verdade é então relativizada e o corpo surge como instrumento essencial para a compreensão do real. Talvez a maior descoberta nesse campo tenha sido a de que o corpo humano é produtor de diferenças no próprio funcionamento da visão. A visão torna-se não apenas uma visão encarnada, mas também múltipla e caótica.

Ao longo do século XIX, ao mesmo tempo em que podemos estabelecer uma relação entre as transformações sofridas pelo modelo de subjetividade e o desenvolvimento dos dispositivos de visão, acentuam-se também os estudos e o desenvolvimento das chamadas geometrias não euclidianas e do conceito de quarta dimensão temporal. São estratégias que se apresentam como alternativas à supremacia monocular instaurada pelo modelo perspectivista renascentista que posicionou o sujeito como figura central, e que privilegiam a multiplicidade de pontos de vista, o descentramento do sujeito e uma visão sempre parcial do mundo.

Sob a perspectiva de Gilles Deleuze, a melhor forma de entender os sujeitos seria como agenciamentos que se metamorfoseiam à medida que expandem suas conexões. Partindo de conceituações prévias apontadas por

Foucault⁶, Deleuze desenvolve seu pensamento a partir da noção de processos de subjetivação. Não há aqui um sujeito prévio, e sim processos de subjetivação. Para o autor, “a subjetivação é o processo pelo qual os indivíduos e as coletividades se constituem como sujeitos, ou seja, só valem na medida em que resistem e escapam tanto aos poderes quanto aos saberes constituídos.” (PARENTE, A. 2004: p96). Trata-se de novas formas de subjetividade, de subjetividades múltiplas, fluidas, heterogêneas, de uma subjetividade que já não está previamente estabelecida, mas que se dá através de uma relação entre sujeito e dispositivo.

Podemos aferir que a partir das experiências produzidas por e nos dispositivos imagéticos que integram diferentes mídias, como é o caso das obras de Jeffrey Shaw, as subjetividades se apresentam de forma sempre relacional. Não há sujeito prévio, nem imagem determinada. O que há é um processo incessante de subjetivação, que se dá a partir dos deslocamentos dos corpos e das imagens. Pura experiência.

Referências bibliográficas

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CARVALHO, Victa de. O dispositivo imersivo e a imagem-experiência. **Revista ECO-Pós**, v. 9. n. 1.

_____. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. In: **Limiares da Imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

⁶ A desconstrução das noções tradicionais de sujeito e corpo foi amplamente desenvolvida por Foucault, ao propor um sujeito que é processual e que não tem essência ou natureza. Ver: “Um Retrato de Foucault”. *Op.Cit.*

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

_____. Géricault, the panorama and sites of reality in the early nineteenth. **The MIT Press Journals**. Disponível em <http://mitpress.mit.edu/journals> . Acesso em 7/8/2008

CRARY, J. **The techniques of the observer**. Cambridge: MIT Press, 1990.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. O que é o dispositivo?. In: _____. **O Mistério de Ariana**. Lisboa: Passagens, 1996.

_____. Um Retrato de Foucault. In: _____. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2000.

_____. A vida como obra de arte. In: _____. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2000.

DUGUET, Anne-Marie. **Déjouer l'image**: créations életroniques et numériques. France: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas** . São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1997.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. Rio de Janeiro: Editora34, 2001.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual** . Rio de Janeiro: Editora 34 Letras, 1996.

PARENTE,A. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In _____(Org). **Tramas na rede**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____. **Cinema em trânsito**: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. 2006 (no prelo).

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação**. São Paulo: Paulus, 2004.

WEIBEL, Peter(Org). **Future cinema**. Cambridge: MIT Press, 2004.

WILSON, Stephen. **Information arts**: intersections of art, science and technology. Cambridge: MIT Press, 2002.