

# Da imagem projectada

Helena Ferreira

No último século assistimos a inúmeras transformações e redefinições dos parâmetros da arte que se deveram, em grande parte, ao desenvolvimento de novas tecnologias. O vídeo, por exemplo, tornou-se num veículo que introduziu dados surpreendentes e inovadores nas formas de recepção da obra de arte: a instabilidade do tempo, a efemeridade dos acontecimentos e inúmeras possibilidades de leitura da obra de arte.

Em 1967, o aparecimento da câmara portátil (Sony Portapack), economicamente acessível, permitiu difundir o uso do vídeo para fins familiares e artísticos. Foi nos finais da década de 60 e inícios de 70 que artistas como Robert Whitman, Robert Morris, Dan Graham, Michael Snow, Anthony McCall, Bruce Nauman, Peter Campus, Joan Jonas, entre outros, começaram a reutilizar conceitos correlatos da linguagem cinematográfica, utilizando para isso a fotografia, slides, filme, imagens holográficas ou imagens projectadas. Consequentemente, o aparecimento da câmara de vídeo portátil, ao mesmo tempo que se desenvolve o aparato televisivo (a televisão passa a ser o meio de comunicação de massas), difundiu o uso do vídeo entre artistas e levou a que o espaço cinematográfico (*cinema black box*) fosse redefinido através das projecções de imagens trazidas para o espaço da galeria (*gallery white cube*).

A imagem projectada permitiu aos artistas construir uma linguagem intersubjectiva que, de algum modo, está estreitamente relacionada com o redimensionamento da pintura, mas sobretudo da escultura, uma vez que esta, saiu dos cânones convencionais da produção escultórica para constituir-se como uma “espécie de ausência ontológica”<sup>1</sup> de um corpo, que em articulação com o vídeo experimental, passa a conceber a desmaterialização, a mutabilidade e a fragilidade da obra. Robert Whitman terá realizado, entre 63 e 64, um conjunto de “esculturas fílmicas”, *Shower, Window, Dressing Table* e *Sink*, que deu origem a uma categoria denominada de *mixed-media performance*, em que cada escultura é constituída por uma imagem de uma actividade diária (e íntima) de uma mulher, que é projectada no objecto físico ao qual está associada<sup>2</sup>. Por outro lado, a escultura integrou ainda, em si mesma, um processo antropofágico que engloba todo o espaço envolvente e também o próprio espectador. Assim, a imagem projectada, derivada da vídeo-arte, redirecciona a escultura para um campo expandido, cuja *praxis* artística, segundo Rosalind Krauss,

1. Rosalind Krauss, “Sculpture in the Expanded Field”. In *October*, MIT Press, Vol. 8, Spring, 1979, p. 36.

2. Chrissie Iles, *Into the light. The projected Image in American Art 1964-1977*. New York: Whitney Museum of American Art, 2001, p. 86-87.

não assenta num meio de expressão mas sim no modo como se operacionalizam, dentro do contexto cultural e espacial em que se encontra, diversos meios artísticos como a fotografia, o vídeo, os espelhos, entre inúmeros outros materiais<sup>3</sup>. Neste sentido, a imagem projectada e o eco, por exemplo, são instrumentos imateriais de representação do espaço, o que faz da experiência sensorial uma nova forma de comunicação estabelecida com o espectador.

Para procedermos a uma análise sobre o papel da imagem projectada para a redefinição de uma nova acepção de imagem na arte contemporânea, é necessário primeiramente compreendermos os diferentes aspectos que circundam o conceito de projecção.

O conceito de *projecção* é muito abrangente contando com definições como *arremesso, lançamento, ou previsão de uma situação futura com base numa situação presente*, e mesmo alguns dicionários definem este conceito recorrendo já a um léxico imagético e cinematográfico, como por exemplo *imagem reflectida num plano, ou acto de projectar imagens*.

Podemos também encontrar uma definição deste conceito de acordo com a psicanálise: *meio pelo qual um indivíduo atribui as suas próprias motivações, características ou angústias a um outro indivíduo*. Em todas estas definições podemos encontrar algo em comum sobre o conceito de *projecção*, a de que esta pressupõe a transferência de uma determinada propriedade ou elemento, de um lugar para outro. Assim, podemos dizer que uma *projecção* é a extensão de algo para além de alguma coisa, ou ainda, é um processo que descreve um percurso num espaço, que tem origem num determinado ponto de partida e termina num outro distinto do primeiro. Mas, no seguimento da definição de *projecção*, do ponto de vista psicológico, é interessante perceber que existe uma relação entre a *projecção de imagem* e a operação psíquica de *projecção de um indivíduo*, ou seja a capacidade de atribuir aquilo que é intrínseco de um indivíduo a alguém, ou a algo do mundo extrínseco a si mesmo.

42 A experiência sensorial e a experiência psicológica são aspectos a considerar no carácter instalativo da imagem projectada, tendo contribuído em grande parte para a redefinição do papel do espectador enquanto agente activo na fruição da obra de arte. Até ao século XX, e a partir do Renascimento, o espaço pictórico foi trabalhado de acordo com as teorias da perspectiva linear, em que os pontos de fuga determinavam um espaço estanque, inalcançável e inalterável, e em que o espectador

3. Rosalind Krauss, *Op. Cit.*, p. 42.

adoptava um ponto de vista fixo perante o quadro. O cinema, por sua vez, apesar de recorrer à projecção de imagem, também implica este tipo de interacção com o ecrã, ou seja, implica a não circulação e a não participação no espaço pictórico da obra, facto que os artistas do século XX procuraram contornar e explorar, no sentido de captar a atenção do espectador para a ilusão de um novo espaço produzido por projecções de luz e ecrãs, no qual ele próprio se encontra, apresentando novas possibilidades imagéticas conforme a superfície de projecção.

“No vídeo-arte, a instalação é o único espaço que escapa à difusão televisiva e que pertence à galeria e ao museu. (...) O espectador da instalação é um passeante, muito mais sensível às passagens entre as imagens, tanto que às vezes seu próprio corpo passa dentro da imagem, e circula entre as imagens”<sup>4</sup>

A vídeo-instalação, enquanto mecanismo tecnológico, é também um aparato que permite o entrusamento de duas dimensões, a saber, a imaterialidade e a materialidade, que se traduzem na simultaneidade entre projecção e recepção de uma imagem, através da utilização do corpo humano e da psique humana<sup>5</sup>. Isto é, a recepção da obra através da corporalidade, veicula a percepção sensorial entre obra e espectador, de um modo reflexivo, e portanto introjectivo. O processo de *projecção* relaciona-se, assim, com o processo de experiência, na medida em que ambos estes conceitos implicam um *sair fora dos seus limites*, para voltar a si mesmo, descrevendo uma circularidade que percorre um processo reflexivo de consciencialização individual.

Como já referimos, a imagem projectada tornou-se num instrumento diário para os artistas contemporâneos, mas o seu alcance histórico e artístico remonta há milhares de anos atrás. Na verdade, a imagem projectada está na base de um relato de Plínio, o Velho, descrito na sua obra *Naturalis Historia*, e que relaciona a mitologia artística e a história da pintura. Este relato é a descrição de uma lenda que, segundo Plínio, está na origem da pintura e da escultura, a saber, o mito da filha de um ceramista, Butades de Sícion, da ilha de Corinto, que fixou a imagem do seu amado, que iria para a guerra, circunscrevendo com linhas, o contorno da sua sombra projectada na parede, à luz de uma vela. O pai da jovem, por sua vez, terá preenchido, com argila, o espaço interior do contorno do perfil e terá dado volumetria, no sentido de fazer perpetuar a recordação

4. Raymond Bellour, *Entre-imagens*. São Paulo: Papirus Editora, 1997, p.17.

5. Rosalind Krauss, “Vídeo: The Aesthetics of Narcissism”. In *October*, MIT Press, vol. 1, Spring, 1976, p. 52.

do jovem ausente (que entretanto terá morrido). Segundo Plínio, a primeira forma de representação pictórica não teve origem na observação directa sobre um determinado corpo, mas sim na fixação da projecção da sombra desse corpo<sup>6</sup>. Para Plínio, esta operação de projecção justifica assim o perfil na imagem primitiva da pintura egípcia e grega, e ainda certas características que conhecemos desta arte, como a não distinção entre imagens em 1º plano e em último plano.<sup>7</sup>

Desta história podemos extrair inúmeras significações acerca da representação pictórica, mas iremos centrar-nos apenas naquelas que cremos estarem relacionados com o universo da imagem projectada como dispositivo operatório na produção artística. Esta lenda relata a origem da imagem como substituição, ou seja, a necessidade de tornar presente o ausente, mas também a necessidade de contacto físico com algo que não está lá, na verdade, a verdadeira sombra viaja com o amado, pois a imagem da sombra fixada na parede é uma recordação que se opõe ao movimento, tal como uma fotografia.<sup>8</sup> No mito pliniano, a imagem projectada do jovem na parede não é mais do que a representação do *outro* de si mesmo, como se da *alma* se tratasse, e cujo receptáculo é o corpo que está ausente. A fixação da sombra projectada na parede pela jovem, tem como propósito não só fixar a recordação como também opor-se à possível morte do amado, em que para tal a sombra do amado é retida na posição vertical, para contrariar a posição horizontal, mais próxima do mundo dos mortos.

Por outro lado, considerando a tradição platónica no episódio descrito na *República*, sobre o mito da caverna, a imagem não é mais do que uma cópia daquilo que se encontra no mundo das ideias. Se na tradição pliniana a imagem é uma *duplicação* ou um *simulacro* do real produzida pela captura da sombra segundo o seu modelo, na tradição platónica a imagem é a *semelhança* ontologicamente fraca desse mesmo modelo, sendo que para Platão o espelho é meramente um instrumento que mimetiza<sup>9</sup> os fenómenos naturais do mundo, que são por si só cópias de modelos abstratos do mundo das ideias. Platão considerava as sombras e os reflexos como falácias ópticas da realidade que se diferenciam apenas pelo seu grau de claro/escuro, sendo que, a origem das imagens começa nas sombras, e em segundo lugar nos reflexos. Mas, o interesse pela utilização dos fenómenos da sombra ou dos reflexos como dispositivo na criação

6. Victor Stoichita, *Breve História de la Sombra*. Madrid: Ediciones Siruela, 1999, p. 16.

7. *Ibidem*, p. 16-17.

8. *Ibidem*, p. 19.

9. *Ibidem*, p. 31.

artística contemporânea, não tem como fim último a mimetização do real e a desconsideração da esfera sensível do homem, mas sim o questionamento do seu lugar no mundo por ele vivido e experimentado. O espelho é o veículo da imagem reflectida, mas não quer dizer que seja necessariamente um dispositivo de representação do real. Na verdade, o espelho é um não-lugar, um espaço transitório e efêmero entre dois espaços, o real e o virtual, ou ainda, entre dois tempos, o estático e o dinâmico.

O interesse dos artistas em representar o invisível, o espaço *fora de campo*, ou *fora do enquadramento*, a preocupação em representar o ausente, ou a preocupação em desvelar os diferentes ângulos de visão e contrapô-los numa mesma obra, foram já demonstrados, mesmo que numa linguagem distinta das que aqui temos vindo a referir, nas célebres obras *Las Meninas* de Velasquez e *O Casal Arnolfini* de Jan van Eyck. Mas, enquanto que, nestas obras, as implicações conceptuais do universo especular são de ordem semiósica<sup>10</sup>, nas obras de Dan Graham tal já não acontece. Em *Helix/Spiral* ou *Body Press* é representada a ideia de movimento duplicado ou espelhado, mas também o confronto entre dois pontos de vista diametralmente opostos. Já em *Present Continuous Past*, os espelhos reflectem o tempo presente e a instalação-vídeo em circuito fechado partilha das mesmas características especulares da imagem especular, ou seja, a possibilidade de transmitir em tempo real.

“O universo catróptico é uma realidade capaz de dar a impressão da virtualidade. O universo semiósico é uma virtualidade capaz de dar a impressão da realidade.”<sup>11</sup>

Um outro tipo de projecção que gostaríamos também de referir é a *projecção central ou cónica* (comumente conhecida como perspectiva), que neste caso implica a divergência de raios visuais ou luminosos, a partir de um determinado ponto de observação, ou foco luminoso, e que passam pelos contornos aparentes, externos ou internos, de um dado objecto. A intersecção desses raios com uma superfície corresponde à configuração imagética desse objecto na mesma, à qual chamamos *imagem projectada*. Este tipo de projecção identifica-se com a imagem retiniana de cada observador, o que já pressupõe uma experiência activa do

10. Segundo Umberto Eco, a imagem especular não é um signo, uma vez que “a imagem é causalmente produzida pelo objecto e não se pode produzir na ausência deste”, Umberto Eco, *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Lisboa: Difel, 1989, p.29. Isto é, a imagem especular depende sempre da presença do *referente da imagem*, bem como do *canal* ou *medjum* (superfície especular) que veicula a ocorrência correspondente.

11. Umberto Eco, *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Lisboa: Difel, 1989, p. 44.

espectador cuja percepção visual será distinta conforme o seu posicionamento em relação ao objecto.

Associado a este tipo de projecção, interessa-nos apenas falar das imagens anamórficas, que surgiram pela primeira vez nos finais do século XV, início do século XVI, na pintura de abóbadas de igrejas, e que se caracterizam pela sua construção através de processos de ilusão de óptica. A anamorfose é uma imagem que vista de inúmeros ângulos, se encontra distorcida ou perspectivamente deformada (que pode ocorrer numa superfície bidimensional, plana ou curva, ou tridimensional), em que o observador, ao colocar-se num determinado ponto de vista, o “ponto sublime”, consegue recuperar a forma de uma imagem perceptível e proporcional. Deste modo, segundo João Pedro Xavier, as anamorfoses, “se usadas com fins artísticos, passaram a ser, também, um instrumento poderoso de significação, levando à imbricação e sobreposição de conteúdos, permitindo explorar a ambiguidade e ambivalência de várias situações até da própria condição do ser, em sintonia com as preocupações político-filosóficas, de então.”<sup>12</sup> Ainda que o autor se esteja a referir ao período renascentista, podemos observar que esta afirmação ainda se adequa aos tempos actuais. Veja-se o exemplo das pinturas tridimensionais em paisagens urbanas e espaços arquitectónicos, de Felice Varini, em que a percepção do espaço não é estática, mas sim metamorfoseada através de jogos de escala e proporção, conforme as condições atmosféricas de luz e o posicionamento do observador. Podemos ver nas suas obras, de algum modo dependentes do registo fotográfico, enormes figuras geométricas pintadas de cores vivas, directamente sobre paisagens urbanas. Estas figuras geométricas, apenas podem ser percebidas pelo observador a partir de um determinado ponto de vista. O processo de produção das suas obras, também tem particular interesse: a pintura é realizada por cima da imagem projectada na superfície tridimensional; aqui o lugar do dispositivo-projector determina posteriormente. Não só o lugar do observador perante a obra, como também o da câmara fotográfica.

46

Nesta tentativa de delimitar de forma mais adequada o conceito subjacente ao tema que aqui pretendemos apresentar, acabámos por identificar a natureza de alguns tipos de projecção, a saber a projecção de luz (que ora produz sombra, ora produz luz, originando quer imagens-vídeo, fotografia ou slides), projecção especular (que através da reflexão de raios luminosos numa superfície espelhada, produz imagens especula-

12. João Pedro Xavier, *Perspectiva, Perspectiva Acelerada e Contraperspectiva*. 2ª ed. Porto: FAUP, 1997, pp. 59-60.

res) e projecção cónica (que através dos conceitos da *perspectiva linear*, e operando segundo determinados pontos de vista, produz imagens anamórficas).

Do ponto de vista operacional, as possibilidades imagéticas resultantes de uma imagem projectada são diversas e dependem de inúmeros factores, começando pela natureza da projecção, como acabámos de referir, mas é preciso considerar que o impacto na percepção do observador depende também da superfície de projecção ou ecrã.

Por ecrã entende-se a superfície onde se materializa a imagem aos olhos do espectador, havendo assim duas tipologias: *ecrã catódico* e *ecrã plano*<sup>13</sup>. O primeiro refere-se à imagem formada no interior de um aparelho (p. ex. Ecrã de computador); o segundo refere-se à imagem que provém de trás e projecta-se à frente do sujeito<sup>14</sup>. O tipo de ecrã que nos interessa aqui referir é o *ecrã plano*, sendo que, na verdade, a superfície de projecção pode ter inúmeros formatos e não tem de ser necessariamente bidimensional. Vários artistas têm explorado inúmeras possibilidades de projectar em superfícies pouco convencionais, explorando a tridimensionalidade (Felice Varini), a efemeridade e o desvanecimento (Tony Oursler), a reflexão (Michelangelo Pistoletto), a corporalidade (Peter Campus)<sup>15</sup>. Mas não esqueçamos que o espelho, em particular, funciona também como ecrã que reflecte uma imagem em movimento, isto é, um ecrã que apresenta uma imagem reflectida com um determinado enquadramento como se de um plano ou uma cena se tratasse.

A utilização do vídeo e da imagem projectada, nos anos 60/70, trouxeram ao espectador a capacidade *auto-reflexiva* sobre o seu lugar no mundo, num dado momento, mas esta percepção permitia ao espectador tomar decisões sobre aquilo que vê e o modo como participa na obra. Nos últimos anos temos assistido a um nova categoria de imagem projectada, que incide na *imersão* do espectador na obra, que surge como a forma de evento em relação com uma audiência de massas, em que o espectador está imerso no espectáculo. Dos exemplos que ilustram esta ideia, temos o trabalho de Tony Oursler, "The Influence Machine" (2002), que consiste num conjunto de trabalhos instalados, em Madison Square Park.

13. AAVV, *Dicionário de Imagem*. Lisboa: Edições 70, 2011, p.129.

14. *Ibidem*.

15. Os exemplos que aqui referimos ilustram algumas categorias, contudo não se encerram nas mesmas, havendo obras que assumem características dos diversos conceitos que procurámos distinguir.

Num desses trabalhos, *Medium e Choruses*, as imagens são projectadas em fumo e dão a sensação de uma aparição que ora se vê, ora não se vê. O desvanecimento destas imagens projectadas, a par do som emitido de vozes, que pareciam conversar com o espectador, permitiram a imersão física e psicológica do público na obra. Uma outra obra, *The Weather Project* (2003), de Olafur Eliasson, consiste numa instalação monumental que utiliza mecanismos especulares para produzir uma projecção de realidade aumentada, e procura igualmente envolver o espectador numa atmosfera cujos limites entre o espaço real e o universo infinito se fundem num espectáculo para o observador.

Considerámos, portanto, ao longo deste texto, diversas categorias de imagens projectadas, como a imagem vídeo, o slide, a sombra, o reflexo, as imagens anamórficas resultantes do ângulo de visão do espectador, e com isso pudemos observar a desconstrução e reconstrução dos processos da perspectiva linear e um crescente interesse nos campos da fenomenologia e da percepção visual, explorando a relação do homem com o espaço e a experiência activa do espectador com a obra. Portanto, a imagem projectada tornou-se num meio facilitador de ocupação do espaço e envolvência do espectador nesse mesmo espaço e com a obra, para além de que o ambiente provocado pela projecção tem uma dimensão desconstrutiva daquilo que é o *medium*, e da sua relação com o espectador e deste consigo mesmo. A imagem projectada convoca por si só uma espacialidade única, imaterial, subjectiva, cuja problematização reclama uma nova categoria endémica na arte contemporânea.

### Referências Bibliográficas

**AAVV** – *Dicionário de Imagem*. Lisboa: Edições 70, 2011.

**Bellour**, Raymond – *Entre-imagens*. São Paulo: Papyrus Editora, 1997.

**Eco**, Umberto – *Sobre os Espelhos e Outros Ensaio*. Lisboa: Difel, 1989.

**Iles**, Chrissie – *Into the light. The projected Image in American Art 1964-1977*. New York: Whitney Museum of American Art, 2001.

**Krauss**, Rosalind – “Sculpture in the Expanded Field”. In *October*, MIT Press, Vol. 8. Spring, 1979, pp. 30-44.

**Krauss**, Rosalind – “Vídeo: The Aesthetics of Narcissism”. In *October*, MIT Press, Vol. 1. Spring, 1976, pp. 50-64.

**Stoichita**, Victor – *Breve História de la Sombra*. Madrid: Ediciones Siruela, 1999.

**Xavier**, João Pedro – *Perspectiva, Perspectiva Acelerada e Contraperspectiva*. 2ª ed. Porto: FAUP, 1997.