

ouvirouver

Revista do Programa de Pós-graduação em Artes
Instituto de Artes | Universidade Federal de Uberlândia

ISSN 1809-290x

Ouvirouver	Uberlândia	v. 9	n. 2	p. 179-386	jul./dez. 2013
------------	------------	------	------	------------	----------------

 Universidade Federal de Uberlândia

Reitor: Alfredo Júlio Fernandes Neto
Vice-reitor: Darizon Alves de Andrade

Direção Edufu: Prof. Dr. Humberto Guido

Edufu – Editora da Universidade Federal de Uberlândia
Av. João Naves de Ávila, 2121 – Bloco A – Sala 01 – Campus Santa Mônica
38408.100 – Uberlândia-MG
www.edufu.ufu.br | e-mail: livraria@ufu.br

ouvirouer ISSN 1809-290x
Revista do Programa de Pós-graduação em Artes
Instituto de Artes | Universidade Federal de Uberlândia

Diretora
Profª. Drª. Renata Bittencourt Meira

Coordenador do Programa
Pós-Graduação em Artes
Prof. Dr. Narciso Larangeira Telles da Silva

Comissão Editorial
Profª. Drª. Lilia Neves Gonçalves (Editora Responsável)
Prof. Dr. Marco Antonio Pasqualini de Andrade
Profª. Drª Ana Maria Pacheco Carneiro

Conselho Consultivo / Científico
Profª. Drª. Adriana Giarola Kayama (UNICAMP)
Prof. Dr. André Luiz Antunes Netto Carreira (UDESC)
Prof. Dr. Amílcar Zani Netto (ECA/USP)
Prof. Dr. Arão Paranaaguá de Santana (UFMA)
Profª. Drª. Beatriz Basile da Silva Rauscher (UFU)
Prof. Dr. Cesar Marino Villavicencio Grossmann (UNESP)
Profª. Drª. Christine Greiner (PUC/SP)
Prof. Dr. Edson Sekeff Zampronha (Universidad de Valladolid)
Prof. Dr. Fernando Antônio Mencarelli (UFMG)
Prof. Dr. Fernando de Oliveira Rocha (UFMG)
Profª. Drª. Ileana Diéguez (UNAM/México)
Prof. Dr. João Cândido Lima Dovicchi (FCS)
Prof. Dr. Jorge das Graças Veloso (UNB)
Profª. Drª. Josette Feral (Université Du Quebec a Montreal)
Prof. Dr. Juan Villegas (University of Califórnia)
Profª. Drª. Márcia Strazzacappa (UNICAMP)
Profª. Drª. Maria Guiomar de Carvalho Ribas (UFPB)
Prof. Dr. Mário Fernando Bolognesi (UNESP)
Profª. Drª. Marta Isaacson Souza e Silva (UFRGS)
Profª. Drª. Maura Penna (UFPB)
Profª. Drª. Patrícia Garcia Leal (UFBA)
Profª. Drª. Sandra Rey (UFRGS)
Profª. Drª. Sônia Tereza da Silva Ribeiro (UFU)
Profª. Drª. Teresa Cascudo (Universidade de la Rioja)
Profª. Drª. Wladilene de Sousa Lima (UFGA)

Conselho Editorial (UFU)
Prof. Dr. Daniel Luis Barreiro
Prof. Dr. Fernando Manoel Aleixo
Profª. Drª. Heliana Ometto Nardin
Prof. Dr. Hermilson Garcia do Nascimento
Profª. Drª. Maria do Perpétuo Socorro Calixto Marques
Prof. Dr. Renato Palumbo Dória

Conselho Editorial Externo
Profª. Drª. Elisa de Souza Martinez (UNB)
Profª. Drª. Margarete Arroyo (UNESP)
Prof. Dr. Paulo Ricardo Merisio (UNIRIO)

Secretário Executivo da Revista
Dênis Sebastião Ramos Firmino

Projeto Gráfico
Prof. Dr. Paulo Roberto de Lima Bueno (UFU)

Imagem da Capa e Miolo
Concepção gráfica: Prof. Dr. Marco Antonio Pasqualini de Andrade (UFU)
Fotografia: Nikoleta Kerinska
Na imagem: Aurélie Herbet, *Iter II*, 2012
(Projeto multimídia em colaboração com Fabrice Oelil).
Vista de exposição "En quête du lieu". Galeria Michel Journiac, Paris, França.

Diagramação
Luciano de Jesus Franqueiro | Gráfica UFU

ouvirouer@gmail.com

Programa de Pós-Graduação em Artes
Av. João Naves de Ávila, 2121 – Campus Santa Mônica – Bloco 1V
38408-100 – Uberlândia-MG

Todos os trabalhos são de responsabilidade dos autores, inclusive revisão de português, não cabendo qualquer responsabilidade legal sobre seu conteúdo à Revista OuvirOUver ou à Edufu. Proibida reprodução total ou parcial dos trabalhos sem a prévia autorização do editor.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

OuvirOUver : revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFU. v. 9,
n. 2 (2013)–. Uberlândia : Universidade Federal de Uberlândia, Programa
de Pós-Graduação em Artes, 2005–v.

Semestral, 2010–
Anual de 2005 a 2009.

ISSN 1809-290X

1. Artes – Periódicos. 2. Música – Periódicos. 3. Teatro – Periódicos. I.
Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Artes.
CDU: 7(05)

Sumário

DOSSIÊ: ESPAÇOS OUTROS: TERRITÓRIOS DO VIRTUAL E DO FICCIONAL [ESPACES AUTRES: TERRITOIRES DU VIRTUEL ET DU FICTIONNEL]

Editorial 183

Apresentação 185

Espaços outros: territórios do virtual e do ficcional

Nikoleta Kerinska

Beatriz Rauscher

ARTIGOS

Fictions et interactions: les fictions artistiques et la question de l'espace 190

Bernard Guelton

Entre ciel et terre: mutation de l'expérience à propos de localisation géographique à l'ère connectique 212

Cheng Yu Pan

Passage des Gravilliers, Paris, 1er juin 2009: entre champ visuel et territoire sonore 224

Ghislaine Perichet

Iter: de l'imaginaire du voyage à sa restitution visuelle et sonore 234

Aurélie Herbet

Abrigos e percursos imaginários em realidades virtuais interativas de síntese 248

Douglas de Paula

Capturer, révéler, extraire: quelques rapports entre l'espace et le champ des arts plastiques 260

Edith Magnan

Documenter le futur: fantasmés, projections et décalages spatio-temporels 274

Alice Forge

Olho Mágico: dispositivo para mediação do olhar 284

Aldo Luís Pedrosa da Silva

OUTRAS COLABORAÇÕES

Materiais educativos para exposições de arte contemporânea: análise de duas experiências em Uberlândia 302

Luciana Mourão Arslan

Maria Celinda Cicogna Santos

Da quadrícula à quadratura, à grade e ao pixel 314

Lenora Rosenfield

Identidade cultural e globalização em produções artísticas contemporâneas 334

Lurdi Blauth

Gisele Verardi Joaquim

TRADUÇÃO

Ficções e interações: as ficções artísticas e a questão do espaço

Bernard Guelton 346

Tradução de Nikoleta Kerinska e Beatriz Rauscher

AUTORIA

Totem 368

João H. L. Agreli

Editorial

Este número da Revista OuvirOuver segue sua dinâmica de convidar ou aceitar propostas de pesquisadores para organizarem dossiês que tragam temas relevantes para a discussão na área de artes. Nesta revista o tema é “Espaços Outros: Territórios do Virtual e do Ficcional” enviado pelas pesquisadoras Nikoleta Kerinska e Beatriz Rauscher, ambas professoras da Universidade Federal de Uberlândia.

Esse dossiê partiu de um intercâmbio do projeto de pesquisa “Artes Visuais – Espaces Autres/Espaços Outros” entre a Universidade Federal de Uberlândia com a Universidade de Paris 1 - Panthéon Sorbonne/França. Foram realizados fóruns de discussões, duas exposições e uma conferência contando com a participação de pesquisadores-artistas com interesses voltados para arte-técnica e arte-ficção e suas implicações nas abordagens da noção de espaço.

Esse intercâmbio possibilitou a reunião de um conjunto de textos significativos que abordam diversas discussões sobre o conceito de “espaço” que é amplo, abrangente e multidisciplinar, além de estruturante da criação artística. A interconexão entre propostas que se deslocam do tradicional objeto das Artes Visuais e encontram acolhida na interface com a Música, as Artes Cênicas, o Cinema, a Arquitetura, o Design e a Literatura mostram a potência da experimentação contemporânea. Um retorno do campo das especificidades para o território da narração e da ficção, em espaço tanto físico como virtual, mas em contato com a realidade.

Esperamos mais uma vez que, com esse dossiê, a Revista OuvirOuver venha a contribuir para as artes com reflexões instigantes e inovadoras que cumpram nosso compromisso de divulgar a produção de conhecimento da área.

Líliá Neves Gonçalves (Editora responsável)
Marco Pasqualini Andrade
Ana Maria Pacheco Carneiro

Apresentação

Espaços Outros: territórios do virtual e do ficcional

Estamos na época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso, assim disse Foucault (1984) ao afirmar que nossa época – das redes que se cruzam e religam pontos – seria preferencialmente a época do espaço. As tecnologias oferecem a todo tempo, experiências expandidas do espaço que por outro lado geram, na abordagem crítica de Virilio (1984), “o declínio dos volumes e da extensão das paisagens”. Entendendo que as perspectivas contemporâneas de espaço-tempo real e virtual determinam novas formas de relações e de posicionamentos espaciais que se refletem na arte, tomamos o texto de Foucault como paradigma, para a reunião de projetos artísticos realizados em torno da concepção de “Espaços Outros”.

A proposta de edição de um número especial da Revista OuvirOUver intitulada *Espaços Outros: territórios do virtual e do ficcional (Espaces Autres: territoires du virtuel et du fictionnel)* tem como ponto de partida o projeto de Intercâmbio Internacional de pesquisa em “Artes Visuais – Espaces Autres / Espaços Outros”, que se desenvolveu como um fórum de discussão de pesquisadores-artistas com interesses voltados às relações arte-técnica e arte-ficção e suas implicações nas abordagens da noção de espaço.

O projeto configurou-se em duas etapas: a primeira reuniu sob o título “Espaços Outros” duas jornadas de estudos, duas exposições e uma conferência apresentadas na Universidade Federal de Uberlândia em maio de 2012 (realização: Programa de Pós-Graduação em Artes, UFU, Brasil), enquanto na segunda realizamos uma jornada de estudos intitulada “Espaces traversés: dérives, transferts, juxtapositions” e uma exposição “En quête du lieu” na Galerie Michel Journiac, em novembro de 2012 em Paris, França (realização: Linha de Pesquisa Fictions & interactions, Institut Acte, Universidade de Paris 1- Panthéon Sorbonne). Este número da Revista OuvirOUver divulga os resultados do intercâmbio, que de um modo geral, discutem os recursos da tecnologia, das mídias, da interatividade, da web e da inteligência artificial, em propostas artísticas que tem como matéria o som, a palavra, o texto, a linguagem, a imagem e o movimento.

Os pesquisadores envolvidos no projeto estão ligados institucionalmente à Universidade Federal de Uberlândia e à Universidade de Paris 1 – Panthéon Sorbonne. Optamos por manter os artigos nas suas línguas e normatizações originais levando em consideração a especificidade dos assuntos tratados que se valem da linguagem escrita, portanto trabalhos concebidos em torno da língua francesa ou portuguesa. Não obstante, optamos pela publicação bilíngue do artigo de Bernard Guelton, em razão dos conceitos fundamentais que aborda e que são determinantes para a leitura do conjunto dos trabalhos. Seu artigo, intitulado “Fictions et interactions : les fictions artistiques et la question de l’espace” (Ficções e interações: as ficções artísticas e a

questão do espaço) esboça algumas questões sobre as relações possíveis entre o espaço e a ficção, fazendo um panorama da evolução da linha de pesquisa Fictions & interactions. Propõe uma maneira inédita de pensar as questões da relação entre a ficção e a espacialidade das imagens no campo da arte, aprofundando a análise da noção de imersão pelo viés da ficção, usando exemplos de obras artísticas e performativas, que põem em jogo a noção de espaço em realidades alternadas.

O artigo de Cheng Yu Pan, “Entre ciel et terre: mutation de l’expérience à propos de localisation géographique à l’ère connectique”, investiga a arte em rede, a percepção do mundo pela nossa civilização numa perspectiva do futuro, e os fenômenos que gravitam em torno desse tema. O olhar, a tela, e a conectividade são os três fatores essenciais que constituem a problemática principal de suas criações artísticas.

Ghislaine Perichet, em “Passage des Gravilliers, Paris, 1^{er} juin 2009: entre champ visuel et territoire sonore” apresenta um dispositivo de encenação da imagem em movimento, criado para tentar restaurar o tempo de uma experiência. O conceito de lugar é pensado numa perspectiva que procura indícios para constituir uma presença, um *estar aqui*, experimentado como uma história a ser inventada entre o campo visual e o território sonoro. A construção da paisagem sonora a partir de relatos de viagem, examinando a relação entre texto e imagem, é o tema do artigo “Iter: de l’imaginaire du voyage à sa restitution visuelle et sonore” de Aurélie Herbet. Trata-se de uma reflexão sobre a noção de *ficção* abordada no contexto dos espaços hiper-mídia. A autora se interessa pelo *efeito de presença*, que é um conceito relevante nas reflexões sobre obras de arte computacional.

O uso da realidade virtual interativa para criar devaneios poéticos sobre espaços imaginados é o tema do artigo de Douglas De Paula, “Abrigos e percursos imaginários em realidades virtuais interativas de síntese”. Esses espaços imaginários marcam um contraponto em relação à proposição artística de Edith Magnan. No artigo, “Capturer, révéler, extraire: quelques rapports entre l’espace et le champ des arts plastiques”, a relação do homem com o espaço se dá pelo corpo, é uma experiência decisiva do ponto de vista físico e filosófico, mas também artístico; para a autora as ações de conceber um lugar, ocupar, ou, ainda, senti-lo continuam sendo experiências difíceis.

Alice Forge coloca em debate a dimensão temporal do espaço. Seu artigo “Documenter le futur: fantasmés, projections et décalages spatiotemporels” nos coloca frente a ideia paradoxal de documentar o futuro – algo incerto por definição, objeto de especulações, de fantasias e de projeções. A artista investiga três obras do cinema: *Vertigo (Um corpo que cai)* de Alfred Hitchcock, *La Jetée* de Chris Marker e *Os Doze Macacos* de Terry Gilliam a partir das quais desenvolve sua poética. Aldo Luís Pedrosa no artigo “Olho Mágico: dispositivo para mediação do olhar”, discorre sobre a produção em vídeo de mesmo nome, sob o ponto de vista de suas reformulações determinadas por ocasião de quatro exposições, remetendo a diferentes espacialidades e promovendo o deslocamento do observador, envolvido em uma experiência voyeurística.

Na seção colaborações, Luciana Mourão Arslan e Maria Celinda Cicogna Santos, em “Materiais educativos para exposições de arte contemporânea: análise de duas experiências em Uberlândia”, discutem o uso de áudio guia e pranchas impressas em duas exposições de arte contemporânea. Apresentam ideias acerca da elaboração e do uso desses materiais educativos em exposições de arte pensados

juntamente com a expografia. Também, nesse artigo, indicam possibilidades para otimizar o aproveitamento de obras interativas, de natureza eletrônica, pelo público.

Colaboram ainda, para compor este conjunto de reflexões, as pesquisadoras Lenora Rosenfield, Lurdi Blauth e Gisele Verardi Joaquim. Lenora Rosenfield através do artigo “Da quadrícula à quadratura, à grade e ao pixel” analisa a construção espacial da imagem entendida numa linha evolutiva que tem início na quadrícula e na quadratura enquanto soluções pictóricas no domínio do realismo e do ilusionismo, observando sua permanência na arte contemporânea enquanto elemento de construção/desconstrução, que culmina na sintaxe das imagens tecnológicas através do pixel.

Lurdi Blauth e Gisele Verardi Joaquim investigam a relação entre identidade cultural e globalização, a partir da análise das poéticas dos artistas paraguaios Javier & Erika, cujas obras propõem reflexões críticas sobre as diferenças reais e simbólicas presentes na cultura paraguaia, em oposição às tradições indígenas e práticas capitalistas. Por último, na seção autorias, apresentamos o ensaio visual “Totem” de João H.L. Agreli, que parte da utilização de símbolos e de códigos na construção de mensagens visuais. O artista trabalha com a questão da ambiguidade das informações, propondo diversos modos de leitura. O nome faz referência à ideia xamã e indígena do uso da figura de animais como proteção.

Bonne lecture!

Nikoleta Kerinska
(Fictions & interactions / Université de Paris 1 – Pantheon – Sorbonne; Instituto de
Artes / Universidade Federal de Uberlândia)
Beatriz Rauscher
(Programa de Pós-Graduação em Artes – Instituto de Artes / Universidade Federal
de Uberlândia)

Artigos



Fictions et interactions : les fictions artistiques et la question de l'espace

BERNARD GUELTON

■ 190

Bernard Guelton desenvolve, desde o final dos anos 80, produções artísticas e intervenções que questionam os contextos sociais e arquitetônicos. A questão das relações entre arquitetura e ficção caracteriza parte de suas criações concebidas para atores e lugares específicos. Comprometido com a concepção e curadoria de exposições, além da criação artística pessoal, Guelton já realizou cerca de cinquenta exposições dentro e fora da França. No contexto acadêmico lidera a linha de pesquisa e Fictions & Interactions (Ficções & Interações) do Institut Acte da Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Esta linha de pesquisa tem como objetivo analisar as características da ficção em termos de práticas artísticas e visuais. Sua principal contribuição é confrontar as abordagens realizadas pela teoria literária e filosofia da linguagem da ficção canônica (literatura e cinema), com as ficções artísticas, raramente estudadas. A linha reúne artistas, filósofos e teóricos literários. Entre as suas principais publicações estão *Images et récits* (Dir.) L'Harmattan, 2013 ; *Fiction et médias, intermédialités dans les fictions artistiques* (Dir.), Publications de la Sorbonne, 2011 ; *Les arts visuels, le web et la fiction* (Dir.), Publications de la Sorbonne, 2009 ; *Archifiction: quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, Publications de la Sorbonne, 2007 ; *L'exposition, interprétation et réinterprétation*, L'Harmattan, 1998. <http://www.fictions-et-interactions.org>
<http://www.archifiction.org>
<http://search-site.univ-paris1.fr/index.php?s=bernard+guelton>
<http://www.institut-acte.cnrs.fr/fictions-interactions>

■ RÉSUMÉ

Dans cette courte présentation, je vais esquisser quelques questions sur les rapports possibles entre l'espace et la fiction puis je vais faire un aperçu sur l'évolution de la ligne de recherche *Fictions et interactions*. Dans la première partie, je vais aborder trois questions : 1) le rapport entre la fiction et l'espace des images, 2) les espaces immersifs et 3) trois exemples d'œuvres artistiques et performatives qui mettent en jeu les espaces en réalités alternées.

■ MOTS-CLÉS

Fiction, espace, immersion.

■ RESUMO

Nessa curta apresentação, vou esboçar algumas questões sobre as relações possíveis entre o espaço e a ficção, depois farei um panorama da evolução da linha de pesquisa *Fictions & Interactions* (Ficções & Interações). Na primeira parte abordarei três questões: 1) a relação entre a ficção e a espacialidade das imagens; 2) os espaços imersivos; e 3) três exemplos de obras artísticas e performativas que põem em jogo a noção de espaço em realidades alternadas.

■ PALAVRAS-CHAVE

Ficção, espaço, imersão.

191 ■

I. La question de la fiction et de l'espace

A. Fictions

En intitulant cette intervention *Fictions et interactions : les fictions artistiques et la question de l'espace*, je dois préciser une approche des deux notions clés qui sont la fiction et l'espace. Les termes de fiction accolés à celui d'espace sont largement polysémiques. Je voudrais donc ici tracer quelques repérages. Commençons par celui de *fiction*.

1) Le premier repérage distingue entre les fictions artistiques et les fictions canoniques. J'entends par fictions canoniques les fictions littéraire ou cinématographique pour lesquelles la notion de fiction est la plus couramment admise. Dans les fictions artistiques, l'expérience concrète de l'espace est fondamentale et vient s'articuler de façon particulière avec les espaces représentés et imaginés.

2) Le second repérage renvoie aux trois significations — ou trois dimensions — couramment admises par l'ensemble des dictionnaires en ce qui concerne le terme de fiction : a) la première dimension est celle de la simulation, de la dissimulation et du mensonge (l'intention volontaire de tromper est évidemment à exclure dans une approche plus précise) ; b) la deuxième dimension du terme de fiction est celle d'une construction imaginaire ; c) la troisième concerne le registre de la supposition, ou d'une hypothèse, qui permet l'élaboration d'un raisonnement¹. Je résumerai ces trois dimensions de la fiction par celle de la *simulation, de l'imagination, et de la supposition*.

3) Enfin de façon plus savante, je ferai appel ici à la proposition de Jean- Marie Schaeffer qui distingue quatre attracteurs sémantiques qui témoignent de la polysémie et de la diversité du terme de fiction : *l'illusion, la feintise, le façonnage et le jeu*. Je cite :

¹ Je me base ici sur *Le trésor de la langue française informatisé* : <http://atilf.atilf.fr/>

Chacun de ces attracteurs implique une vision différente de la fiction : le rapprochement avec l'illusion l'a attirée dans l'orbite de la catégorie de l'erreur, le centrage sur l'idée de feintise l'a rapprochée du mensonge, la mise en avant du façonnage ou du modelage a fait apparaître le facteur de l'invention (et parfois de l'artifice), enfin la perspective du jeu l'a versée du côté de l'enclave pragmatique².

4) Plusieurs caractéristiques sont habituellement associées au terme de fiction : *narration* ou récit, *mimésis* ou illusion, *immersion* ou absorption. Il s'agit à chaque fois de caractéristiques secondaires mais non définitives.³ Elles engageront néanmoins des approches théoriques de la fiction, tout d'abord pour préciser les différences entre chacune des approches du terme de fiction, ensuite pour déterminer l'importance de la narration, de l'illusion et de l'immersion.

5) Trois grands types d'approches relèvent des études sur la fiction. a) *l'approche sémantique* ou celle des contenus fictionnels, b) *l'approche syntaxique* ou celle des formes de la fiction (Y-a-t-il des caractéristiques spécifiques au récit fictionnel ?) c) *l'approche pragmatique* ou celle des usages et des positionnements et interactions entre auteur et destinataire.

B. Espaces et fiction

■ 192

1. Espace narratif

Du point de vue des fictions canoniques (littérature, cinéma), la question du récit est très importante. Il convient donc d'examiner la question de l'espace de ce point de vue avant d'envisager ensuite la question des images ou des pratiques artistiques contemporaines. Dans les théories traditionnelles du récit (Ricoeur, Genette), l'approche de l'espace narratif s'est concentrée habituellement sur la temporalité en négligeant la question de l'espace lui-même (sauf à considérer la notion d'espace narratif d'une façon à ce point métaphorique, qu'elle en revient à désigner l'espace des acteurs, des modes narratifs et la mise en séquence du récit comme *espace narratif*). Ces approches sont en train de changer et l'espace est devenu désormais un objet de l'enquête en narratologie.

Je cite Marie-Laure Ryan :

Bien que l'espace ait été longtemps minimisé dans les théories qui ont considéré la narration comme un art du temps, il est désormais de plus en plus sujet d'attention comme quelque chose de plus qu'un simple arrière-plan pour l'intrigue. Les théoriciens mettent désormais en évidence le rôle critique qu'il joue dans de nombreuses sortes de narration. Cela est particulièrement vrai des narrations numériques, cybernétiques et virtuelles contemporaines dans lesquelles le temps et l'espace jouent un rôle complémentaire si ce n'est d'égale importance. De nouvelles études des noms de lieux, les politiques des noms de places, les controverses à propos des textes inscrits dans le paysage, tous ces éléments mettent en avant les connexions entre les mondes vécus et ceux du texte. Notre [projet] va au-delà d'une simple

² J.-M. Schaeffer, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », in **Vérités de la fiction**. L'Homme, 2005. p. 20.

³ On pourrait y ajouter également, la notion de contrat qui relève d'une approche pragmatique de la fiction.

étude synthétique sur ces recherches récentes et va plus loin [&] en faisant converger quatre aspects : 1) l'espace représenté par la narration dans une variété de niveaux et d'échelle, 2) les références spatiales du texte qui sont les descriptions, les représentations ou implications de l'espace réel dans la narration, soit les contenus renvoyant à des localités particulières, 3) la forme spatiale du texte, 4) l'espace comme cadre et contenu du texte⁴.

L'ensemble de ces remarques permet d'envisager avec intérêt un domaine depuis longtemps au centre des préoccupations artistiques qui est celle de *l'espace*. Comme cette deuxième notion est plus vaste et problématique, je vais l'aborder maintenant du point de vue des pratiques artistiques en essayant d'aller du simple au complexe ou plutôt en partant des images planes jusqu'aux pratiques performatives dans les réalités mixtes.

2. Espaces des images

a) Le problème de la fictionalité des images

La question de la fictionnalité des images ne fait pas consensus et elle est largement débattue. Si l'ouvrage de Kendall Walton (*Mimesis as Make-believe*) est une tentative pour définir la fiction comme représentation dans les arts, c'est à dire pour déterminer ce qui est commun au *Dimanche sur l'île* de la Grande Jatte de Seurat, au *Conte de deux villes* de Dickens, à *La Mort aux trousses* d'Hitchcock, à *La Flûte enchantée* de Mozart, au *David* de Michel-Ange (...) de nombreux auteurs refuseront une conception aussi élargie de la notion de fiction. Lorenzo Menoud dans *Qu'est-ce que la fiction ?* considère que la fiction n'appartient ni à la photographie, ni à la peinture et encore moins à la sculpture car aucun de ces médiums n'a la capacité à se développer de façon *discursive*. Marie-Laure Ryan quant à elle, affirme que:

Tous les médias présentent une zone d'indétermination. L'importance de cette zone varie en fonction du support, proportionnellement à la capacité du médium à construire des vérités précises et à raconter une histoire.⁵ Le langage verbal a cette capacité de transmettre des informations précises dans une forme narrative, ce que ne peut faire une image peinte, dessinée ou photographiée qui laissent à l'observateur une grande latitude de points de vue et d'interprétation. Les images remettent davantage en cause la théorie de la fictionnalité parce qu'elles sont incapables d'énoncer des propositions de manière non ambiguë, comme l'a remarqué

⁴ Marie-Laure Ryan. **Space, place and story**: Toward a spatial theory of narrative, projet d'ouvrage collectif, 2011. Dans une approche plus précise, Marie-Laure Ryan définit l'espace narratif comme « l'environnement physique existant dans lequel vivent et se déplacent les personnages » (Buchhoz & Jahn, 2005). Elle distingue : a) le cadre spatial : l'environnement immédiat des événements réels, les différents endroits déployés dans le discours narratif ou par la représentation (Ronen, 1986), b) le contexte : l'environnement socio-historico-géographique dans lequel l'action se déroule, c) l'espace de l'histoire : l'espace relevant de l'intrigue, cartographie des actions et des caractères, d) le monde narratif (ou l'histoire) : l'espace de l'histoire complété par l'imagination du lecteur sur la base de son savoir culturel et de son expérience réelle du monde (Ryan, 1991), et enfin e) l'univers narratif : le monde (entendu au sens spatio-temporel du terme) présenté comme réel dans le texte, auquel s'ajoute les mondes contrefactuels élaborés par les personnages comme les croyances, espoirs, peurs, spéculations, réflexion hypothétique, rêves et fantaisies.

⁵ Marie-Laure Ryan, « Fiction, cognition et médias non verbaux », **Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques**. Bernard Guelton (dir.), Publications de la Sorbonne, 2011. p. 27.

Jean-Marie Schaeffer développe un propos plus riche et plus nuancé en admettant que certains types d'images et notamment la peinture peuvent relever du mode fictionnel.

b) Espace plan et la représentation illusionniste d'un espace

Le débat sur la fictionalité des images peut s'engager autrement qu'avec son rapprochement avec l'univers du langage. C'est alors plutôt l'approche philosophique qui sert de point d'appui. Ainsi, qu'en est-il de l'espace plan des images ? Comment un support à deux dimensions peut-il générer une représentation, voire un espace à trois dimensions ? *L'histoire* pour aller vite se déploie à partir des positions de Ernst H. Gombrich sur la perception illusionniste des images et celle de Richard Wollheim sur la double perception. Voici une citation d'Ernst H. Gombrich qui rend compte du problème d'exemples d'images ambiguës pouvant être interprétées de plusieurs manières:

Plus que la souplesse et le caractère révocable de la représentation, ce qu'il est intéressant de retenir de ces expériences, c'est l'aspect exclusif de l'interprétation [...] ⁷. Nous n'avons nullement conscience d'une présentation ambiguë ; simplement, nous nous livrons à différentes interprétations. C'est le "remplacement" d'une interprétation par une autre qui nous permet de rendre compte que, sur le même contour, peuvent être projetées différentes formes. Nous pouvons nous exercer à passer plus rapidement d'une interprétation à une autre, nous pouvons même hésiter entre différentes projections possibles, mais nous ne pouvons pas adapter concurremment deux sortes d'interprétations ⁸.

Richard Wollheim:

En regardant une surface adéquatement marquée, nous sommes visuellement conscients à la fois de la surface marquée et de quelque chose qui est devant ou derrière quelque chose d'autre. J'appelle ce trait de la phénoménologie "double perception". Mon dessein ayant été au départ de définir ma position par opposition à la conception de Gombrich qui postule deux perceptions alternées, tantôt toile, tantôt nature — sur le modèle de l'analogie trompeuse du tantôt canard, tantôt lapin — j'ai identifié la double perception avec deux perceptions simultanées : l'une de la surface de l'image, l'autre de ce qu'elle représente. Plus récemment, j'ai remis en chantier la double perception et je la comprends désormais dans les termes d'une unique expérience comportant deux aspects que j'appelle configurationnel et

⁶ Marie-Laure Ryan, In: *Ibid.*, p. 19. Prenons cette phrase : « Le chat est sur le coussin. » Elle a un argument bien défini : chat. Grâce à l'article défini, elle saisit un référent spécifique : ce chat, et pas un autre. Son prédicat nous dit qu'il est question d'une propriété spécifique du chat : être sur un coussin. Il ne s'agit pas de sa race, de sa couleur, ou de sa position précise sur le coussin. Le message d'une image représentant un chat sur un coussin est beaucoup plus flou. Le spectateur identifiera certainement l'image comme représentant un chat, mais au lieu de réfléchir sur le fait que le chat est sur le coussin, il peut fixer son attention sur les yeux verts du chat, sur son épaisse fourrure, sur son regard tourné vers le photographe, etc.

⁷ [...] Il est facile de découvrir dans cet "œil de bœuf" un visage vu de face, un bouton de manchette, ou une lettre ; mais ce qui doit être difficile — impossible à vrai dire — c'est d'apercevoir tout cela en même temps.]

⁸ Ernst H. Gombrich. *L'art et l'illusion*. 1960, Editions Gallimard, 1987. p. 296.

récongnitionnel⁹.

Selon Anne Rebol, des études récentes en sciences cognitives tendent à fournir des bases neurologiques convergentes avec la théorie de Wollheim plutôt que celle de Gombrich. On a compris que ce débat s'inscrit dans la perspective d'une compréhension de la dimension illusionniste des images qui peut rejoindre une partie du débat sur le caractère fictionnel des images. L'illusion peut fournir selon Montalbetti¹⁰ un paradigme pour l'immersion fictionnelle (que nous aborderons plus loin) en ce sens que le rapport à la fiction fonctionnerait sur le mode de l'illusion d'optique. Dans l'illusion d'optique, je reconnais que je suis trompé tout en maintenant ma *fausse* perception toujours active. Mais pour que l'illusion puisse fonctionner pleinement au sens courant de la fiction il lui manque une dimension temporelle construite comme telle (et non une simple temporalité du système perceptif). Cependant, sans voir dans cette dimension temporelle une nécessité, Jean-Marie Schaeffer prend l'exemple d'une image de Licorne (produite par un artiste qui ne croit pas aux licornes à destination d'un spectateur qui lui-même sait que les licornes n'existent pas...) comme un exemple *simple* et incontournable d'une image fictionnelle.

c) Espace séquentiel

195 ■

À la différence de l'image unique, une grande partie des théoriciens qui se sont penchés sur la fiction reconnaîtront cette fois, dans une série d'images fixes successives, la possibilité de construire une fiction. Nous trouvons là la situation classique de la bande dessinée, et de façon souvent plus problématique, les fresques peintes représentant des personnages dans une série d'actions ou encore les tableaux décomposant dans l'espace différents moments d'un événement. Par exemple, le personnage du Christ peut se trouver répété à des endroits distincts du tableau à des étapes importantes de sa vie ou de sa Passion. La constitution d'un espace séquentiel peut donc prendre différents aspects en isolant clairement et de façon distincte plusieurs images successives, mais aussi en mettant en scène dans un seul tableau un événement produisant une série d'attitudes et d'effets sur différents personnages dans des parties distinctes du tableau. (Voir par exemple : « Homme tué par un serpent » de Nicolas Poussin) Ainsi, un tableau de Poussin peut représenter un événement sans recourir à une succession d'images isolées mais en articulant plusieurs actions dans différentes parties du tableau qui s'apparente alors à une scène de théâtre.

d) Espace cinématographique

S'il existe un médium autre que le langage pour lequel la distinction entre fiction et non-fiction est unanimement considérée comme pertinente, aussi bien pour les théoriciens que pour le grand public, c'est bien le cinéma. La pertinence de cette distinction vient du fait que le cinéma peut être utilisé pour transmettre des vérités au sujet du monde réel. Dans un film documentaire, la caméra enregistre

⁹ Richard Wollheim, « La représentation iconique », **Esthétique contemporaine, art, représentation et fiction**. Textes réunis par J.- P. Cometti, J. Morizot, R. Pouivet, Ed. Vrin, 2005. p. 234.

¹⁰ Christine Montalbetti. **La fiction**. Ed. GF Flammarion, 2001. p. 229.

deux types d'événements: premièrement, des événements survenus dans le monde indépendamment de leur enregistrement, par exemple les efforts des sauveteurs après un tremblement de terre, et deuxièmement, des événements mis en scène pour la caméra, dans lesquels les gens accomplissent de vraies actions ou parlent en leur nom propre sans jouer de rôle. Le film de fiction, lui, enregistre des événements simulés qui ne comptent pas dans le monde réel, à savoir le jeu des acteurs, et il demande au spectateur de faire semblant que les acteurs sont réellement les personnages¹¹.

Le cinéma, les séquences d'images ont cette capacité à transmettre des informations factuelles sous une forme narrative qui les rapproche du langage. La distinction entre fiction et non-fiction est alors pertinente. Le grand public les reconnaît comme des supports qui peuvent témoigner d'événement réels ou au contraire mettre en scène des actions ou des situations imaginaires, autrement dit comme des formes fictionnelles.

Dans son acception traditionnelle, l'espace filmique au sens primaire, est « une image unitaire, plate et cadrée, qui produit une illusion de profondeur, et qui est constituée du champ et du hors champ »¹². Il est difficile néanmoins de ne pas lui adjoindre deux caractéristiques fondamentales qui sont le montage de plans discontinus et l'articulation du son et de l'image. Ce sont des régimes plus généraux fondés sur des écarts qui construisent au sens large l'espace du film. C'est l'artifice des situations, des actions et des personnages à l'intérieur de cet espace cinématographique associé qui le qualifie comme fiction. Mais bien entendu, ces éléments de construction du film sont susceptibles de produire sur le spectateur un puissant sentiment d'immersion comme je vais maintenant en donner différents exemples.

C. Espaces immersifs

S'il est une notion qui implique particulièrement l'espace, c'est bien celle d'immersion. À travers cette notion, c'est la totalité de l'individu qui est plongé dans un environnement physique et/ou mental. L'insistance sur cette notion et trois exemples permettront de préparer l'aperçu qui va suivre sur les activités de la ligne de recherche Fictions et Interactions.

Que doit-on entendre par immersion ?

L'immersion peut être conçue comme un effet de présence d'intensité variable, physique¹³, mental¹⁴, émotionnel produit en situation réelle ou en situation d'appréhension d'une représentation elle-même réaliste ou illusoire (artistique ou non artistique). Les perceptions et consciences visuelle, auditive, kinesthésique constituent autant de modalités différentes ou complémentaires à même de produire un sentiment d'absorption physique, mental et émotionnel. L'immersion est une situation éminemment spatiale, celle d'une plongée du sujet dans un environnement physique ou mental.

¹¹ Marie-Laure Ryan, « Fiction, cognition et médias non-verbaux », in Bernard Guelton, (dir.), **Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques**. Publications de la Sorbonne, 2011. p. 20.

¹² Jacques Aumont, Alain Bergala. (...), **Esthétique du film**. Nathan Université. 1993.

¹³ Et/ou

¹⁴ Et/ou

Je vais donc considérer trois situations immersives : réelle, virtuelle, fictionnelle. Si les immersions virtuelles et fictionnelles ont fait l'objet d'études plus ou moins nombreuses, l'immersion en situation réelle reste plus incertaine dans ce qu'elle est censée recouvrir. On admettra cependant qu'être impliqué fortement dans une émotion, une situation urbaine ou un paysage par exemple, relève d'autant d'immersions en situation réelle. Les termes de réalités alternées utilisés habituellement dans le contexte du jeu recouvriront ces trois domaines dans leurs associations ou compétitions. S'agissant d'art et de jeu, la fiction sera considérée dans une acception restrictive telle qu'a pu la définir J.-M. Schaeffer (1999) : une feintise ludique partagée. *Virtual* recevra son sens général d'un potentiel actualisable (Lévy, 1998), mais aussi dans ses contextes technologiques et numériques pouvant associer simulation numérique et télé-présence.

1. L'immersion fictionnelle

Dans les conditions ordinaires de la projection cinématographique, chacun a pu observer (...) que les spectateurs à la sortie, brutalement rejetés par le ventre noir de la salle dans la lumière vive et méchante du hall, ont parfois le visage ahuri (heureux ou malheureux) de ceux qui se réveillent. Sortir d'un cinéma, c'est un peu comme se lever : pas toujours facile (sauf si le film était vraiment indifférent)¹⁵.

197 ■

« L'immersion nécessite de la fluidité, de la complétude et un espace-temps continu qui se déploie doucement, tandis que le corps imaginaire se déploie dans le monde fictionnel »¹⁶.

Si la première citation marque la rupture brutale de ce mode d'absorption avec le retour à *la vie ordinaire*, la seconde évoque une conception de l'immersion fictionnelle fluide, complète et continue. Le dispositif cinématographique est particulièrement efficace pour provoquer une inversion des rapports entre activité imaginative et la perception du monde ordinaire au profit quasi exclusif du premier. Ce renversement est nettement moins marqué dans l'absorption littéraire qui engage la fiction dans un rapport de coexistence ou de superposition entre deux mondes. Le contexte du jeu en réalités alternées va considérablement modifier ce mode traditionnel de l'absorption fictionnelle en mettant en concurrence directe la perception du monde ordinaire désormais démultiplié par les outils virtuels. Quatre caractéristiques de l'immersion fictionnelle sont proposées par Schaeffer¹⁷: 1 - Un état d'activation imaginative qui inverse le rapport habituel entre imagination et perception, 2 - Un état scindé avec coexistence et interpénétration de deux mondes, 3 - Un état dynamique rétroactif, 4 - Un état d'investissement affectif. Ces quatre états typiques des fictions canoniques sont à reconsidérer de façon très importante dans les jeux en réalités alternées¹⁸.

¹⁵ Metz, C. **Le signifiant imaginaire**. Psychanalyse et cinéma. UGE, coll. « 10/18 ». p. 143, cité par J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction*, op. cit., p. 180 à propos de « l'inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intramondaine et activité imaginative. »

¹⁶ Ryan, M.-L. **Narrative as Virtual Reality**, op. cit., p. 352. *Immersion wants fluidity, wholeness, and a space-time continuum that unfolds smoothly as the imaginary body moves around the fictional world.*

¹⁷ Schaeffer, J.-M. **Pourquoi la fiction ?** Seuil, Paris, 1999, pages 179 – 198.

¹⁸ Voir B. Guelton, « Représentations de soi et immersions dans les réalités alternées, dispositifs ludiques et fictionnels », À paraître dans la revue *Interfaces numériques*.

2. L'immersion virtuelle

Il y a trois niveaux d'interaction et d'immersion dans les univers virtuels.

Philippe Fuchs (1999) propose une architecture hiérarchique fondée sur une approche anthropocentrique. Le modèle qui s'inscrit dans une démarche cognitive comporte trois niveaux. 1) Niveau des interfaces sensori-motrices qui réalisent le lien avec le monde physique, niveau qualifié « d'immersion et interaction sensori-motrices ». 2) Niveau du mental, qui correspond à la pensée de l'opérateur, à travers des schèmes qu'il a acquis dans des situations réelles, et qu'il utilise en interaction avec un monde virtuel. 3) Niveau de la tâche ou la fonction à réaliser, caractérisé par l'expression immersion et interaction fonctionnelles¹⁹.

Ainsi, l'importance des interfaces sensorimotrices et l'importance de la tâche ou celle de la fonction à réaliser sont deux caractéristiques fondamentales qui distinguent nettement l'immersion virtuelle de l'immersion fictionnelle lorsque ces deux modalités ne sont pas combinées. Par contre, le niveau mental est commun aux deux types d'immersions.

■ 198

3. L'immersion en situation réelle

L'immersion en situation réelle reçoit un sens plus incertain que l'immersion en situation virtuelle ou fictionnelle. On admettra néanmoins qu'être impliqué fortement dans une émotion, une situation urbaine ou un paysage par exemple relève d'autant d'immersions en situation réelle. En situation d'immersion réelle, l'activation de l'attention du sujet est produite directement par son environnement. Perception et action y sont étroitement corrélées. S'il y a recours aux représentations, elles appartiennent en propre au sujet et ne sont pas construites par des tiers.

Toutes différentes sont les situations d'immersion fictionnelle et d'immersion virtuelle produites au moyen de leurres et d'artefacts. Dans les deux cas, il y a immersion mimétique. Celle-ci repose sur la capacité de compter quelque chose *comme* autre chose, ce qui n'est évidemment pas le cas dans la situation réelle. La feintise ludique partagée (en tant qu'activité construite et orientée du sujet) permet de distinguer la situation d'immersion fictionnelle de celle de l'immersion réelle ou mensongère.

Dans l'immersion fictionnelle traditionnelle, le rapport à l'espace est donc scindé : l'espace réel environnant existe toujours mais il est neutralisé au profit des espaces imaginés par le lecteur ou le spectateur. Dans l'immersion virtuelle, les interfaces sensorimotrices deviennent déterminantes et constituent avec l'espace mental, et celui de la tâche à réaliser, trois *espaces* en interactions auxquels il faut ajouter le cadre physique environnant dans lequel se déroule l'immersion virtuelle. L'immersion en situation réelle comme on l'a vu, n'est pas sans poser certaines difficultés de définition. Dans ce troisième cas, soit le corps et les actions du sujet sont immergés ou englobés par l'espace physique cette fois non médié ou représenté, soit une situation émotionnelle également non médiée ou représentée occupe la quasi-totalité de la conscience du sujet.

¹⁹ Grumbach, A., **Cognition virtuelle, réflexion sur le virtuel, ses implications cognitives, ses réalisations artistiques**. GET / ENST Paris, 2004.

4. L'immersion dans les réalités alternées

L'immersion en situation réelle forme le point de vue privilégié pour envisager les réalités alternées. C'est à partir d'une situation réelle que s'envisage prioritairement une situation virtuelle ou une situation fictionnelle, alors que les passages, associations ou transferts d'une situation virtuelle à une situation fictionnelle (ou vice versa) sont plus complexes. Dans le domaine vidéo-ludique par exemple, l'association des univers virtuels et fictionnels se produit le plus souvent par inclusion d'une situation fictionnelle au sein d'un dispositif virtuel. Dans l'exemple *A Machine to See With*, du groupe d'artistes Blast Theory les immersions et les tensions entre ces trois univers sont présents et puissants et peuvent être décrits sous la forme d'emboîtements réciproques.

L'immersion dans les réalités alternées forme une question essentielle. Elle peut être considérée de deux façons contradictoires ou complémentaires : 1) soit l'on considère que le passage d'une *réalité* à une autre, d'une immersion à une autre est contre-immersive, 2) soit l'on considère qu'il y a une absorption propre à ces passages ou associations qui est elle-même immersive. Mais ce sont aussi les modalités des entrées et sorties entre situation immersive et situation non immersive qu'il faut envisager pour chacun de ces modes d'immersion. L'espace dans les réalités alternées rassemble différents espaces en situations de *frottements*, de complémentarité, d'inclusions ou d'exclusions réciproques.

199 ■

a) *Can You See Me Now ?*

Dans *Can You see Me Now ?* ces réalités alternées sont appréhendées à travers l'expérience d'une course-poursuite entre deux groupes de joueurs : les coureurs dans la ville et les joueurs en ligne situés n'importe où dans le monde. Les coureurs dans la ville doivent identifier et localiser les joueurs en ligne à travers une représentation synthétique de la ville. Au moyen de leurs avatars et de leurs localisations GPS, les joueurs sont localisés dans la ville réelle et la ville simulée. Les échanges audio entre les coureurs sont également restitués en ligne. Ils permettent d'appréhender les échanges entre les coureurs, les obstacles physiques et corporels rencontrés dans les rues de la ville pour *attraper* les joueurs en ligne.

Les mobilisations et médiations des objets techniques entre les joueurs sont multiples (ordinateurs en ligne, smartphones, capteurs GPS, simulation de la ville, talkies walkies). Elles redéfinissent de façon plus ou moins stable les identités physiques, spatiales, individuelles, collectives, performatives, ludiques des joueurs. Pour les membres du groupe *Blast Theory*, la performance s'inscrit également dans une réflexion sur les développements de la téléphonie mobile, la recomposition du privé et du public, la mémoire, les idées d'absence et de présence. Dès qu'un joueur s'inscrit au jeu, il doit répondre à la question:

Y a-t-il quelqu'un que vous n'avez pas vu depuis longtemps et auquel vous pensez encore ? Cette personne - absente dans le lieu et dans le temps - semble sans rapport avec la suite du jeu sauf au moment où le lecteur est pris ou 'vu' par un coureur qui lui fait entendre le nom mentionné dans le cadre du flux audio en direct de la rue²⁰.

²⁰ Blast Theory, *Can You See Me Now ?*
http://www.blasttheory.co.uk/bt/mov/mov_cysmn_tokyo.html
http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

À la différence du second exemple qui va suivre, le caractère collectif et compétitif du jeu est fondamental. L'opposition entre les joueurs en ligne et les coureurs dans les rues est également déterminante. Les coureurs dans les rues sont très impliqués physiquement et exposés aux aléas d'un déplacement dans une vraie ville, avec ses obstacles, alors que les joueurs en ligne se déplacent simplement à l'aide d'une souris ou d'un clavier. À ces *caractéristiques spatiales* très importantes, il faut ajouter ici la multiplication des outils et des médiations techniques. Enfin, le caractère fictionnel du jeu est clairement absent, tandis que dans le deuxième exemple, l'existence ou non d'un accord de « feintise ludique partagée » est au centre du questionnement que se pose le participant.

b) *A Machine to See With*

En 2010, le groupe *Blast Theory* réalise *A Machine to See With*²¹. Cette œuvre procède d'une automatisation qui est au centre du dispositif. Elle possède un caractère *machinique* et cinématographique. Il y a une marche dans la ville, le téléphone mobile, un central d'appel automatique qui guide les joueurs, des caméras qui filment leurs déplacements, mais également une situation ludique et fictionnelle qui demande au participant de prendre une part active au jeu.

Blast Theory:

A Machine to See With est une machine de vision cinématographique : il s'agit de cinéma. Les artistes conçoivent la ville comme un espace cinématographique et examinent comment les écrans peuvent être insérés et déplacés dans les rues. Leur approche a été de concevoir nos yeux comme des écrans eux-mêmes. Vous êtes dans un film, et c'est vous qui jouez le rôle principal. Mais ce rôle central, comme on va le voir, est ambivalent. Vous êtes au centre du dispositif, mais simultanément évincé. Cette centration est permise grâce à un *appareillage* et on peut se demander si celui-ci n'est pas finalement tout puissant, en plaçant le sujet comme acteur principal, et simultanément en niant ce rôle essentiel. Cette ambiguïté est manifeste dans la présentation du jeu que je vais détailler avec le récit vécu d'un *joueur*. Êtes-vous le héros et l'acteur de votre propre film ou simplement une partie du dispositif, un maillon accessoire ? En définitive, qui décide de vos actes ? Est-ce bien vous, l'auteur de votre propre film, qui organisez l'ensemble de vos actions, tel que l'annoncent les membres du groupe Blast Theory ? Ou n'êtes-vous qu'un figurant ? La simple pièce d'un puzzle ?

Mais il y a encore plus important : que votre rôle soit central ou accessoire, celui-ci n'est pas sans risque, car vous jouez *pour de vrai* et certaines situations demeurent imprévisibles. Vous jouez *grandeur nature* dans une vraie ville. Il vous faut rencontrer des partenaires ou des complices que vous ne connaissez pas, aller dans des lieux pour vous cacher, y *mettre de votre poche*, approcher une banque bien réelle... Qui fait partie du jeu et qui en est extérieur ? Le fameux cercle magique de Huizinga possède ici un contour largement incertain mais également les limites entre les aspects réels ou fictionnels du *jeu*. Venons-en au récit de Kyle Buchanan qui concrétisera ces nombreuses questions.

²¹ Blast Theory, *A Machine to See With*. http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_amachinetoseewith.html

« Comment une exposition multimédia transforme un blogueur en voleur de banque »²²

Kyle BUCHANAN

Alors que j'arpente le vestibule d'un distributeur de banque, j'ai une brusque poussée d'adrénaline. L'endroit est calme et il y a quelque chose que je suis censé faire, quelqu'un que je suis supposé rencontrer. Je suis à la recherche d'une jeune femme blonde avec des bottes bordées de fourrure, une femme que j'ai rencontrée mais dont je ne connais pas intentionnellement le nom. Ce que je ne cherche pas est ce type aimable et chauve avec des lunettes de soleil qui pénètre à l'intérieur. « Est-ce que ça marche ? » demande-t-il en désignant le distributeur ? Je bafouille que je ne sais pas en réalisant alors combien cela peut sembler bizarre. Je réponds en improvisant soudainement : « Je suis seulement en train d'attendre un ami, et comme il fait froid dehors, j'attends ici ». Il hoche de la tête, souriant mais remarque avec justesse « Le soleil est de sortie. Super. » C'est à ce moment-là que je me demande s'il sait que je suis sur le point de cambrioler une banque. Et s'il le sait, comprend-t-il que Sundance m'a demandé de le faire?²³

Est-ce que cet homme avec son téléphone [aperçu tout à l'heure] fait partie du jeu ? Que pensez de ces deux femmes qui me sourient quand je passe à leur proximité ? Au fur et à mesure que la voix me demande de faire des choses de plus en plus contestables, toutes les conséquences font-elles partie du plan ? Finalement, je me retrouve dans l'espace du distributeur de billets, avec deux pensées qui me reviennent en tête, les limites signalées par la voix concernant le cambriolage de la banque et l'avertissement que si la police intercède, ils ne sont pas responsables pour la suite.

Tandis que le type aimable pianote sur le clavier du distributeur, la voix me dit de changer de plan. C'est maintenant qu'il faut y aller. J'oublie alors le type sympathique qui envahissait mon espace. « Besoin d'aller quelque part ? » me demande-t-il ? Proposition innocente ou élément du jeu ? Je refuse, tandis que la voix me dit avoir besoin de moi à l'intérieur de la banque dans 10 secondes. Elle débute déjà le décompte, l'écouteur pressé contre mon oreille. « 9..., 8..., » Est-ce que c'est le moment où je suis supposé flancher ? « 7..., 6..., » Y-a-t-il des personnes dans la banque maintenant ? « 5..., 4... » Je suis déjà là, sur le point d'ouvrir la porte. Je ne suis pas un cambrioleur de banque,

²² http://nymag.com/daily/entertainment/2011/01/how_i_tried_to_rob_a_bank_toda.html

Traduction française réalisée par mes soins.

²³ [...] Deux heures plus tôt, je suis sorti de l'exposition quand je reçois un appel. C'est un message enregistré lent et troublant. « Appelez ce numéro pour recevoir des instructions. » Je le fais, et on me dit de traverser les rues vers une caserne de pompiers. Si je manque une instruction, dit la voix, quelque soit le moment pendant la première heure, la partie est perdue. Je traverse les rues et presse « un » pour confirmer mon acceptation des règles et la voix me dit que des caméras sont fixées sur moi. Je ris mais regarde autour de moi. Il y a des caméras de surveillance dans la salle de Blast Theory... Peuvent-elles vraiment m'enregistrer ? On m'a dit que ma mission est : voler une banque à Park City. Je souris. Les types de Blast Theory m'ont dit que certaines personnes se dégonflent par rapport à l'objectif de la mission, mais je suis déterminé à faire tout ce qui me sera demandé. Après tout, ils ne vont pas me demander de voler réellement une banque, n'est-ce pas ?

[...] « Tournez sur votre gauche et descendez la rue » m'ordonne la voix. « Ne semblez pas suspect. » Évidemment, il est difficile d'agir normalement tandis que la voix décrit avec justesse les choses autour de moi, incluant les bâtiments devant lesquels je passe, les bandeaux d'une fenêtre à proximité. La voix commence à me tester, me pose des questions, me demande d'ignorer les jolis endroits du parc, me dit de remarquer les planches de bois qui soutiennent les fenêtres des maisons abandonnées. Parfois, j'enfreins à ses ordres. J'ignore ses ordres inquiétants, certain que ses tests ne devraient pas me mettre trop en danger.

même pour jouer, d'accord ? Est-ce que ceux qui me surveillent vont se moquer de moi si je n'entre pas ? Suis-je l'auteur de ma propre histoire ou bien est-ce Blast Theory, et que vais-je faire ? Dans le but de ne pas me compromettre, ni de gâcher la fin de « A Machine to See With », je ne révélerai pas ce qui advient après.

Cet exemple me semble particulièrement significatif pour interroger l'immersion fictionnelle et les limites du jeu. Au moins trois des états caractérisés par Schaeffer pour l'immersion fictionnelle peuvent être pris ici à contre-pied : 1) il n'y a pas de renversement du rapport habituel entre imagination et perception, 2) l'état n'est pas seulement rétroactif mais concurrentement actif et projectif, 3) l'investissement affectif existe mais il est surtout relatif aux limites du jeu et aux risques de contamination entre jeu et *hors-jeu*. Il y a bien par contre un état scindé, mais cet état plutôt que d'être constitutif devient source d'incertitude et d'inquiétude.

C'est avant tout la délimitation du fameux cercle magique d'Huizinga qui est interrogé dans *A Machine to See With*. On l'a compris et suffisamment insisté, ce sont les frontières entre le jeu et la vie réelle qui sont constamment remises en cause avec l'œuvre de *Blast Theory*. Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* reprend une définition commune avec Huizinga : « Le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu ». Néanmoins, la troisième caractéristique du jeu énoncée par Caillois garde ici tout son sens : le déroulement du jeu ne peut être prévu à l'avance, le résultat doit rester imprévisible. Le joueur doit garder la possibilité d'inventer. Or c'est justement l'initiative du joueur qui est ici source d'incertitude. Le joueur ne sait plus ici ce qui appartient non seulement au jeu mais ce qui lui appartient comme acteur. Finalement, la seule liberté qui lui semble accordée est de continuer à jouer ou de s'arrêter.

c) *Ulrike and Eamon Compliant*

Ulrike and Eamon Compliant fût présenté à la Biennale de Venise en 2009. Il s'agit d'une marche à travers la ville où les participants jouent les rôles de Ulrike Meinhof ou Eamon Collins. La réalisation se termine avec une interview de chaque participant dans une église anonyme. Ulrike Meinhof était une journaliste qui participa à la direction de l'Armée rouge en Allemagne de l'ouest au début des années 70. Elle organisa une série de hold-up et d'attentats avant d'être arrêtée en 1972. Elle se suicida en prison en 1976. Eamon Collins devint membre de l'armée irlandaise à Armagh à la fin des années 1970. Chargé de la sécurité à l'intérieur de l'IRA puis arrêté, il se rétracta après avoir témoigné contre l'IRA. Il fût assassiné en 1999.

Blast Theory:

Particulièrement dans ce projet, nous jouons très fortement avec la subjectivité, on vous dit que vous êtes Ulrike et Eamon et une fois que vous avez fait ce choix, vous êtes (vraiment) considéré comme tel pendant vos 30/35 minutes de marche à travers la ville, puis vous arrivez à l'endroit de l'entretien et la première question que l'on vous pose est la suivante : "Pour quoi vous battriez-vous ?". À ce moment, l'incertitude consiste à savoir si vous allez répondre par vous-même dans le monde réel, ici et maintenant, ou répondre du point de vue de votre alter ego fictionnel en relation avec l'histoire que vous avez expérimentée. Et il y a plusieurs niveaux d'incertitude au cœur de cette réalisation : entre

vous-même et “vous ” ; vous-même et “Ulrike” ou “Eamon” ; entre Venise et le nord de l’Irlande ou l’Allemagne de l’ouest ; entre le présent et le moment où la réalisation a été mise en place ; entre un jeu, une marche, une pièce de théâtre, un documentaire, un entretien, un test de personnalité et le dilemme du trolley (...)²⁴.

d) Remarques sur ces trois dispositifs

Dans l’ensemble des dispositifs mis en place par *Blast Theory* (comme dans l’ensemble des dispositifs en réalités alternées) *agir* et *se localiser* forment des représentations de soi premières et fondamentales. Dans *Can You See Me Now*, elles interviennent dans une mise en tension entre univers virtuels et réels et dans une compétition entre deux groupes de joueurs. Les questions de la mémoire, de la re-composition du privé et du public via l’usage de la téléphonie mobile et les nouveaux outils de virtualisation forment des visées plus générales. Dans *A Machine to See With*, le sujet est au centre d’une « machine de vision » qui fait retour sur celui-ci et dans lequel l’opérativité du système est déterminant. Prendre des décisions et s’interroger sur les limites du jeu ajoutent ici aux représentations premières, des représentations de soi plus incertaines, mais également plus conscientes et plus vives.

Mais il est aussi particulièrement intéressant de la part du groupe *Blast Theory* d’avoir conçu un questionnement éthique avec *Ulrike and Eamon Compliant*, car cette interrogation se situe au croisement d’un engagement dans la fiction et dans la vie « réelle ». On s’aperçoit également que les immersions engagées n’excluent pas une part de réflexivité, bien au contraire. Il y a une conscience vive du cadre général dans lequel se développe le jeu (et selon les cas) une conscience aigüe des emboîtements entre univers réel, virtuel et fictionnel. Cette conscience du cadre et de ces emboîtements est originale et la réflexivité qui est impliquée détermine un cadre artistique pour ces dispositifs du groupe *Blast Theory*.

203 ■

D. Conclusion de la première partie : Approche, perceptive et dynamique de l’espace

S’il est une notion encore plus polysémique et embarrassante que la notion de fiction, c’est bien celle d’espace. Il y a probablement autant de conceptions de l’espace que d’approches et de perspectives possibles sur notre univers et notre environnement. Considérons cette définition du vocabulaire d’esthétique d’Étienne Souriau : « Étendue où des points distincts peuvent exister simultanément, et constituant le cadre où se situe les phénomènes matériels et les phénomènes physiques »²⁵. Cette définition met de côté deux points essentiels qui sont la perception et la représentation de l’espace. On considérera que l’espace n’est pas une donnée naturelle et indépendante de nos représentations. Il s’agit donc de le concevoir essentiellement dans sa dimension sensible et perceptive, et comme appréhension de notre environnement physique et corporel. Mais la perception elle-même ne sera pas à concevoir comme une activité simplement réceptive ou même de traitement de l’information environnante, mais comme une activité essentiellement dynamique qui articule la

²⁴ Adams, M. (Blast Theory), « Compte rendu de la conférence de Matt Adams », **Colloque Fictions immersions et univers virtuels**, 27, 28, 29 avril 2011, Université Paris 1, UQAM, Université de Montréal, sous la dir. de B. Guelton, R. Bourassa, B. Gervais. (Traduction personnelle) Ouvrage à paraître.

²⁵ Anne Souriau, (1990). **Vocabulaire d’esthétique**. PUF, 2010, p. 720.

position du corps propre avec celle des objets, trajectoires et actions orientées du sujet. Cette activité dynamique et constructive nécessite des représentations internes à chacun de ces niveaux et dans leurs articulations.

Deux citations permettent de mieux insister sur le rôle fondamental de l'action dans la constitution de l'espace du sujet et la coordination de plusieurs systèmes cognitifs:

1) Une construction de l'espace par l'action:

Sur le plan philosophique, on peut comprendre comment l'espace peut être constitué comme une question : d'une part, il est constitué par ce que l'on fait, mais d'autre part, on ne sait ce que l'on fait qu'en le faisant... C'est cette avance de l'action ignorante sur le savoir spatial de cette action qui fait que l'espace est toujours à explorer, toujours plus que ce que nous en pouvons connaître, même si, simultanément, il n'existe que par nous, parce que nous pouvons agir dans l'inconnu²⁶.

2) Une cognition incarnée et étendue:

L'élargissement du cerveau à l'ensemble du corps (cognition incarnée), puis au-delà du corps aux artefacts (cognition étendue) ou à l'esprit d'autrui (cognition partagée) et la reconnaissance de l'importance de l'environnement immédiat dans le déclenchement et le déroulement des processus cognitifs (cognition située) ont bouleversé l'approche même des phénomènes cognitifs qui ne peuvent plus être appréhendés de façon isolée²⁷.

Dans *Fictional Minds* d'Alan Palmer,²⁸ celui-ci insiste sur le fait que les « esprits fictionnels » sont inextricablement liés avec les présentations de l'action.

La simulation mentale est au croisement du comportement ordinaire dans l'espace environnant (mémoire, plan d'action) et l'expérience de l'espace dans la fiction traditionnelle. Ainsi, la question de la simulation mentale est ici centrale, car elle est à l'intersection entre la mémoire des actions accomplies et celles des actions à accomplir, avec la part de supposition qu'elle implique. Lorsque cette part de supposition se projette dans une trame temporelle, qu'elle se construit dans une mise en séquence, et qu'elle est adressée et partagée avec autrui, elle relève alors de la fiction.

II. Objectifs et évolution de la ligne de recherche fictions et interactions

Ces considérations sur les immersions et les espaces impliqués ont constitué des développements importants de la ligne de recherche *Fictions et interactions* dont je vais maintenant donner un aperçu dans cette deuxième partie.

A. Objectifs de la ligne de recherche

La ligne de recherche *fictions et interactions* s'est constituée à la suite d'un premier colloque international réalisé en novembre 2006 intitulé « Les arts visuels, le web et la fiction ». L'objectif le plus général de cette ligne de recherche est de s'interroger

²⁶ Charles Lenay, « Constitution de l'espace et immersion », Arob@se, www. www.univ-rouen.fr/arobase, volume 1, pp. 85-93, 2005.

²⁷ Anne Reboul, Résumé de son intervention à la Sorbonne le mercredi 4 avril 2012.

²⁸ Alan Palmer. *Fictional Minds*. University of Nebraska Press, 2004, p. 210

sur les rapports entre les œuvres artistiques et la fiction. Si la notion de fiction est assez largement explorée du point de vue des œuvres littéraires, ou d'une façon fort différente du point de vue des approches philosophiques, la question des œuvres artistiques est souvent évoquée mais jamais véritablement étudiée (à l'exception notable de l'approche de Kendall Walton dans *Mimesis as Make-believe*).

Cette ligne de recherche a pour ambition d'interroger les particularités de la fiction du point de vue des pratiques artistiques et visuelles. Les dispositifs audiovisuels, les modalités d'exposition, les œuvres en ligne constituent les territoires privilégiés des recherches abordées. Celles-ci engagent la question de la fictionalité des œuvres artistiques et visuelles. La notion d'interaction est à comprendre d'un triple point de vue : - Interaction entre les médias d'une même œuvre : « intermédialité ». - Interaction entre l'auteur, l'œuvre et l'utilisateur : « interactivité ». - Interaction entre la fiction et la réalité : « interpénétrations ».

1) *Interaction entre les médias d'une même œuvre* : « intermédialité » : Il s'agit d'étudier les particularités et les relations des différents supports sémiotiques au sein d'une même œuvre et les modes de réalisation de ces fictions artistiques et visuelles.

2) *Interaction entre l'auteur, l'œuvre et l'utilisateur* : « interactivité » : L'interaction entendue comme modalité d'immersion — ou de distanciation — permet de redéfinir la situation classique auteur-œuvre-utilisateur à travers les arts numériques, l'exposition d'œuvres visuelles, les dispositifs audiovisuels, performatifs et virtuels. Interactivité désigne la situation classique d'interaction artiste, œuvre, utilisateur mais également la situation appareillée à travers l'utilisation de l'ordinateur interconnecté.

3) *Interaction entre la fiction et la réalité* : « interpénétrations » : Au-delà des dispositifs interactifs (cognitifs ou appareillés), il s'agit d'étudier les fictions artistiques visant à contaminer ou à brouiller plus ou moins volontairement les rapports entre la fiction et la réalité, autrement dit, des œuvres dont la structure ou le but sera de questionner leur fictionalité et ses limites.

B. Évolution de la ligne de recherche

On peut tenter un bilan des avancées concernant ces trois axes et faire retour sur cette notion générique qui met en tension la notion même de fiction. En effet, par définition la fiction n'engage pas d'interaction directe avec le monde environnant mais des interactions en quelque sorte *différées*. *Différées* dans un premier sens où des éléments du monde ordinaire sont ré-agencés avec une relative liberté dans le monde fictionnel. Mais également *différées* dans un deuxième sens où l'univers fictionnel permet de modéliser des situations inexistantes, mais qui peuvent cependant à plus long terme modifier le régime des croyances d'un individu ou d'une collectivité. La notion d'interaction met en question ce caractère différé ou cette mise en retrait de la fiction. Elle met donc à l'épreuve la notion de fiction et vient interroger son statut. Elle est fondamentale pour les fictions artistiques, car celles-ci supposent une matérialisation et une relation concrète au monde, sans commune mesure avec la fiction littéraire ou les mondes possibles en philosophie.

Un bref historique des avancées de la ligne de recherche peut s'élaborer autour de

quatre types d'événements qui sont les tables rondes, les colloques, les publications et les expositions. C'est assez naturellement que la recherche a d'abord été engagée autour des notions de *fiction artistique* par le biais de tables rondes. La notion centrale de *supposition*²⁹ a été interrogée et a permis d'explorer trois notions fondamentales connexes que sont l'imagination, la modélisation et l'invention. Le point de vue de l'expérimentation artistique rapprochant ces quatre notions (supposition, imagination, modélisation, invention) a été engagé par plusieurs artistes³⁰. Les relations quadripartites entre ces quatre notions restent un chantier ouvert riche de possibilité à la fois du point de vue d'une meilleure compréhension théorique et d'une expérimentation artistique.

1. Intermédialité

La notion d'*intermédialité* a été plus particulièrement explorée en 2009 avec le colloque « Images dans le récit, récits dans l'image, la fiction à l'épreuve de l'intermédialité. Au vu des interventions et des textes proposés : les questions abordées dans ce colloque ont concerné trois niveaux d'approche. Le premier concernait le problème général de l'*interprétation*. Le deuxième niveau concernait la question de l'*interprétation d'un média* (image ou texte par exemple) *et celle de leur confrontation*. Enfin, le troisième niveau concernait plus spécifiquement celui de la *fiction*.

■ 206

La question de l'intermédialité est également présente dans le livre *Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques* paru aux publications de la Sorbonne en décembre 2011. Les contributions de Marie-Laure Ryan, Lorenzo Menoud, Bernard Guelton, Karim Charredib, Sandrine Morsillo et Anne Reboul viennent ici étudier des cas concrets ou éclairer les cadres théoriques qui permettent de les analyser. La contribution de Marie-Laure Ryan permet de cadrer et de mettre en perspective les approches de la fiction à partir d'un aperçu d'ensemble à la fois clair, pertinent et synthétique qui s'avère indispensable. Ce cadre lui permet de se concentrer sur la question du cinéma, puis de l'image fixe avec la photographie et la peinture. Elle discute les points de vue controversés au sujet de ces différents supports pour proposer en définitive trois catégories d'images : celles qui relèvent de la fiction, celles qui n'en relèvent pas et celles pour lesquelles ces catégories ne sont pas significatives d'un point de vue cognitif. « Tous les médias présentent une zone d'indétermination. L'importance de cette zone varie en fonction du médium, proportionnellement à la capacité du médium à construire des vérités précises et à raconter une histoire. » S'engouffrant dans cette zone d'indétermination (qu'il considère propre à toutes les images uniques et fixes), Lorenzo Menoud engage sa posture d'artiste et de théoricien pour décliner une multitude d'énoncés textuels à propos d'une photographie de Josef Koudelka puis d'Alexandre Rodtchenko.

Ainsi, cette publication qui se veut un premier témoignage du groupe de recherche *Fictions et interactions* associe expérimentations artistiques et études théoriques. Dans ma propre contribution, la relation image/texte est étudiée au sein de plusieurs œuvres dont les visées sont fictionnelles : Nicolas Poussin, Jean Le Gac, Christian Boltanski et Sophie Calle (ou par opposition non fictionnelle avec Hamish Fulton). Cette relation d'intermédialité est développée également dans les rapports photographie/cinéma avec

²⁹ (Reboul, 2008, Dokic 2009)

³⁰ (Tampon-Lajayette, Beauregard, 2010, Toma, Lallemand, Sabatier, 2009).

Aernout Mik et Jeff Wall. L'ensemble des composantes descriptives et narratives de ces œuvres sont rapportées à la fiction et distinguées des visées artistiques proprement dites. Sandrine Morsillo se penche sur la question centrale de l'exposition pour les fictions artistiques à partir de plusieurs cas documentés. Les notions de *contrats* fictionnels et d'exposition apparaissent particulièrement intéressantes pour rendre compte à la fois des exemples étudiés, mais aussi de cet implicite de tout rapport fictionnel : le contrat entre auteur et récepteur de la fiction. Les notions également de points de vue et d'imagination *in situ* permettent d'approcher de façon féconde la situation d'exposition et ses liens avec la fiction. Karim Charredib tente de démêler, à travers l'exemple d'un film, les « leurres » propres au film documentaire et à celui de fiction. « Entre feintise ludique (partagée) et mensonge, mêlant du vrai à du faux vraisemblable, ce film a brouillé les pistes au point de s'être fait prendre à son propre piège. » Enfin, en deçà ou au-delà de la question des médias, Anne Reboul interroge le statut du modèle en peinture. « Bethsabée au bain », « Saskia et le Minotaure » : les intentions de Rembrandt (ou celles de Picasso) sont-elles pertinentes pour faire la différence entre la représentation d'une fiction (Bethsabée, le Minotaure) et un portrait (Saskia) ? La question centrale est celle de savoir si toute représentation de fiction suppose deux niveaux de faire-semblant, ou si la situation est plus simple que ne le laisserait penser la théorie du faire-semblant. En distinguant « fiction du support », « fiction du contenu » et « fiction du modèle », Anne Reboul propose une théorie de la fiction fondée sur la notion de supposition plutôt que sur celle du faire-semblant.

207 ■

2. Interactivité

En ce qui concerne l'interaction entre l'auteur, l'œuvre et l'utilisateur : « l'interactivité », la situation est riche et complexe et se relie plus naturellement au troisième axe intitulé « interpénétration », notamment à travers la thématique récurrente de l'immersion. Les repères proposés pour le premier colloque sur les immersions peuvent préciser différents territoires pour l'interactivité : les réalités mixtes et augmentées, l'immersion vidéoludique, les configurations artistiques et performatives. Le cadrage et les perspectives théoriques de ces colloques sur les immersions restent à mieux définir. Ainsi, par exemple : une meilleure différenciation entre immersion fictionnelle et virtuelle dans les œuvres artistiques ou de façon extensive, une intrication mieux ciblée entre univers virtuels et fictionnels ; ou encore : la question des entrées et sorties entre les trois immersions : réelle, fictionnelle et virtuelle. L'étude de l'immersion en situation réelle relativement évidente au niveau intuitif (immersion émotionnelle, urbaine, linguistique...) est restée peu explorée pour elle-même. Cependant les recherches sur les immersions ont permis de clarifier des distinctions fécondes entre « l'immersion » comme constitution matérielle du dispositif immersif et « la présence et les effets de présence » impliqués compris comme le vécu subjectif dépendant de la motivation du sujet.

3. Interpénétration

En ce qui concerne le troisième axe intitulé interpénétration, ou brouillage des frontières entre fiction et réalité, les recherches sur les immersions ont fourni en leur principe même un terrain d'observation privilégié. La question des réalités mixtes dans les jeux en réalités alternées a constitué un bon terrain pour examiner l'interpénétration entre univers réels, virtuels et dans une moindre mesure fictionnels. Les

visées d'une bonne partie des œuvres de *Blast Theory* sont clairement d'inquiéter les frontières et les limites du jeu et du cadre fictionnel. Mais des recherches plus habituelles sur le contexte de l'immersion en situation d'exposition ont permis d'observer des situations innovantes qui font interagir l'expérience du sujet, les représentations médiatisées et le contexte auquel il est confronté. Les approches de l'immersion du point de la perception et de la physiologie de l'action sont apparues très riches et demandent d'être mieux explorées et intégrées aux expérimentations artistiques. Elles permettent d'envisager un cadre théorique et expérimental pour développer de prochains développements autour des rapports entre l'exploration et la construction d'espaces en rapport avec les fictions artistiques.

Le schéma qui suit tente de synthétiser les avancées et les déplacements des recherches engagées. La notion de jeu apparue comme centrale dès le colloque inaugural de la ligne de recherche se retrouve sous-jacente à chaque étape restituée dans ce schéma et devient centrale dans le contexte des immersions. Elle est à fois propre au concept de fiction et exemplaire des domaines d'expérimentation liés aux fictions artistiques.

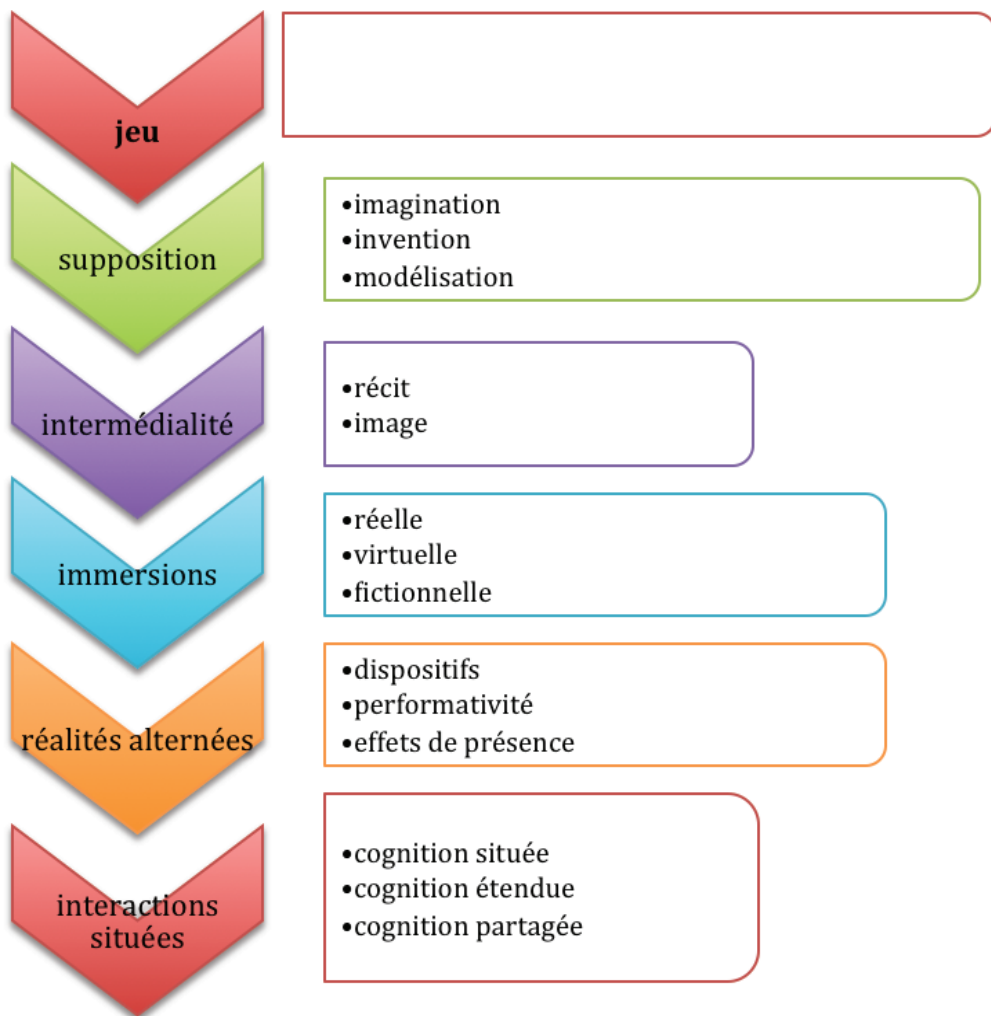


Figure1 - Le diagramme des axes et des sujets de recherche

4. Constitution des espaces

Ainsi, à travers les développements de la ligne de recherche *Fictions & interactions*, la question du *jeu* s'est confirmée autant comme une notion clé pour réfléchir la notion de fiction (Hill, 2007, Caira, 2011) que pour étudier ses expérimentations artistiques contemporaines. Les réalités alternées conçues habituellement dans le contexte des jeux urbains peuvent être envisagées de façon élargie et étendues aux situations artistiques qui recourent à plusieurs espaces³¹. Mieux identifier les espaces qui sont en jeu et leurs interactions apparaît désormais comme une perspective intéressante après l'exploration de différentes situations immersives et dans le contexte des réalités alternées. On considèrera comme acquis le rôle central de l'action dans la construction de l'espace du sujet. (Poincarré 1907, Berthoz 1997, Jeannerod 2002). Mais l'interaction sensorimotrice avec l'environnement nécessite l'élaboration de représentations internes au sujet. Ces représentations constituent des interfaces entre les connaissances acquises de l'espace environnant (mémoire à court ou à long terme) et les plans d'action qui permettent au sujet de s'y déployer (projection). Ainsi, les espaces du sujet seront envisagés à travers deux modalités fondamentales qui seront son action dans son environnement et la simulation mentale qui lui permet de mémoriser ses parcours dans l'espace et de projeter des plans d'action. Cette notion de plan d'action est à la fois déterminante pour mieux comprendre le rapport du sujet à son espace, son positionnement par rapport à celui-ci mais aussi plus généralement la question de son identité (Proust³²). La simulation mentale est à l'intersection du comportement ordinaire dans l'espace environnant (mémoire, plan d'action) et l'expérience de l'espace dans la fiction traditionnelle. La question de la simulation mentale reste entièrement à explorer lorsqu'elle se déploie dans les fictions artistiques car celles-ci sollicitent le corps et les déplacements du sujet dans l'espace d'une façon qui est déterminante et sans commune mesure avec les fictions traditionnelles (littérature, cinéma). Mieux comprendre le rôle de la simulation mentale dans son rôle instrumental et opérationnel et ce qui relève de la supposition ou de l'imagination apparaît comme un axe de recherche également fécond et peu exploré. Mais cette question particulière devra avant tout être étudiée dans l'architecture d'ensemble des interactions entre les espaces de l'œuvre et les espaces du sujet qui sont au fondement des relations entre fictions et espaces.

209 ■

21 avril 2012

Références

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. **Esthétique du film**. Éd. Nathan, Paris, 1983.

Gombrich, E. H. **L'art et l'illusion**. 1960, Éd. Gallimard, Paris 1987.

Grumbach, A., **Cognition virtuelle, réflexion sur le virtuel, ses implications cognitives, ses réalisations artistiques**. GET / ENST Paris, 2004.

³¹ Cette notion de pluralité des espaces est évidemment à préciser eu égard à au moins deux considérations qui sont : 1) le flou, l'aspect multiple voire contradictoire de la notion d' « espace », et 2) le fait qu'il n'y a pas en réalité d'œuvre artistique qui ne relèvent immédiatement de « plusieurs espaces ».

³² Joëlle Proust, « Identité », *Vocabulaire des sciences cognitives*, Olivier Houdè (dir.), PUF, 1998.

Lenay, Ch. « Constitution de l'espace et immersion », Arob@se, www. www.univ-rouen.fr/arobase, volume 1, 2005.

Metz, C. **Le signifiant imaginaire** : psychanalyse et cinéma. Éd. UGE, coll. « 10/18 », Paris, 1977.

Montalbetti, Ch. **La fiction**, Éd. GF Flammarion, Paris, 2001.

Palmer, A. **Fictional minds**. University of Nebraska Press, 2004,

Proust, J. « Identité », in **Vocabulaire des sciences cognitives**. Olivier Houdè (dir.), PUF, Paris, 1998.

Ryan, M.-L. **Space, place and story**: toward a spatial theory of narrative, Projet d'ouvrage collectif, 2011.

Ryan, M.-L. « Fiction, cognition et médias non verbaux », in Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques. Bernard Guelton (dir.), Publications de la Sorbonne, Paris, 2011.

Ryan, M.-L. **Narrative as Virtual Reality**: Immersion and interactivity in literature and electronic media. Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.

■ 210

Schaeffer, J.-M. **Pourquoi la fiction ?** Éd. Seuil, Paris, 1999.

Schaeffer, J.-M. « Quelles vérités pour quelles fictions ? », in **Vérités de la fiction**. L'Homme, 2005.

Souriau, A. **Vocabulaire d'esthétique**. PUF, Paris, 2010.

Wollheim, R. « La représentation iconique », in **Esthétique contemporaine, art, représentation et fiction**. Textes réunis par J.- P. Cometti, J. Morizot, R. Pouivet, Éd. Vrin, Paris, 2005.

Entre ciel et terre: mutation de l'expérience à propos de localisation géographique à l'ère connectique

CHENG YU PAN

■ 212

Doutor em Artes Plásticas e Ciências da Arte, Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Nascido em Taipei (Taiwan), Cheng Yu Pan vive e trabalha em Paris e Limoges. Artista e pesquisador, ele investiga as questões relacionadas aos fenômenos da rede e da conectividade e seus impactos culturais. Entre suas formas de expressão artística predominam a instalação de dispositivos de net.art e vídeo arte. E-mail: noixdarec@gmail.com

■ RÉSUMÉ

Les réseaux sont aujourd'hui un territoire à la fois riche et mythique pour la civilisation humaine. Riche, car la puissance du virtuel qu'ils portent atteint un degré sans précédent, mythique parce que nous ne connaissons pas encore clairement son effet à long terme sur nous. Je m'intéresse donc aux arts en réseaux et aux phénomènes gravitant autour de ce sujet, particulièrement au devenir de la perception que nos civilisations ont du monde. Quand je pratique une activité artistique, je souhaite qu'elle consiste à fabriquer des « phénomènes » non-ordinaires dans le monde ordinaire. Mes travaux plastiques portent souvent sur l'installation, la photographie et la vidéo, toutes ces formes se lient d'une manière ou d'une autre aux réseaux. Trois facteurs – le « regard », l'« écran », et la « connectivité » – me sont devenus essentiels, et constituent la problématique principale de mes créations. Dans cet article, je proposerai d'abord une interrogation sur l'expérience de l'utilisateur des réseaux – de la télécommunication à la navigation sur les services géographiques, ces expériences refléteraient le devenir de l'état d'existence de l'individu. En suite, deux de mes travaux plastiques seront présentés, qui permettront d'illustrer les conceptions que je possède pour la mise en œuvre de mes créations : l'« eyeTunnel » s'agit d'une vidéo représentant une mise en abyme des portraits sous la forme d'écrans, qui se pénètrent au travers de leurs pupilles; et le projet « iTunnel » vise à construire un tunnel virtuel par le biais des dispositifs et protocoles informatiques.

■ MOTS-CLÉS

Net.art, GPS Art, regard, connectivité, virtualité.

■ RESUMO

Atualmente as redes apresentam um território ao mesmo tempo rico e mítico para a civilização humana. Rico, pelo potencial do virtual que chegou a uma altura sem precedentes, e, mítico, pela razão que nos não conhecemos ainda seus efeitos sobre nós a longo prazo. Meu interesse concentra-se na arte em rede, nos fenômenos que gravitam em torno deste tema, e sobretudo na percepção do mundo pela nossa civilização numa perspectiva do futuro. Quando realizo uma ação artística, meu objetivo é de fabricar fenômenos incomuns no mundo comum. Meus trabalhos plásticos usam frequentemente a instalação, a fotografia, e o vídeo, sempre ligados de alguma forma às redes. Três fatores – o olhar, a tela, e a conectividade – tornaram-se essenciais e constituem a problemática principal das minhas criações. Neste artigo, proponho inicialmente investigar a experiência do usuário de redes: das telecomunicações à navegação nos serviços geográficos (geoprocessamento); essas experiências refletem o estado de existência do indivíduo. Como resultado, apresento dois trabalhos artísticos nos quais desenvolvo a problemática em questão: o “eyeTunnel” é um vídeo que mostra uma sequência de retratos conectados pelo olhar encadeando as pupilas dos olhos das pessoas retratadas, e o projeto “iTunnel” visa a construção de um túnel virtual através de dispositivos e protocolos informáticos.

■ PALAVRAS-CHAVE

Net arte, GPS arte, olhar, conectividade, virtualidade.

213 ■

1. Perspective du lieu et de la frontière, l'absence de l'utilisateur

Paul Virilio a remarqué que l'influence de la révolution des transports sur l'architecture et l'urbanisme des mégapoles a pour conséquence le déplacement du paradigme *entrée/sortie*. La force motrice des animaux de traction a déplacé l'entrée/sortie des frontières nationales jusqu'à l'enceinte des villes ; la force de propulsion mécanique l'a encore déplacée jusqu'aux gares et stations de bus, puis aux garages individuels. Enfin, la révolution des réseaux informatiques a déplacé ce paradigme

jusqu'au modem du PC (*personal computer*, ordinateur individuel) qui assure l'accès aux réseaux. Si l'idée du *modem* n'est pas tellement compréhensible, prenons un terme plutôt visuel et disons que : ce paradigme, c'est-à-dire la frontière entre l'individu et le monde qui l'environnent s'est aujourd'hui rétracté en une surface, celle de l'écran d'ordinateur placé devant lui.

Dans ce contexte, l'idée de *sortir* ne signifie plus franchir le seuil de chez soi pour marcher ou prendre un quelconque moyen de transport afin de rejoindre sa destination. Traditionnellement, la carte géographique permet de se retrouver, se positionner dans son environnement, aujourd'hui, mise en réseau, elle sert le plus souvent à la découverte de nouveaux lieux, sans avoir à sortir de chez soi.

Par conséquent, parler de *l'absence de soi* n'est pas obligatoirement lié au fait d'une *absence physique*. On peut être absent simplement en raison du fait qu'on est connecté aux réseaux. Marshall McLuhan emploie le terme de *discarnate man* (l'homme désincarné) pour décrire l'état d'une personne qui utilise le médium. « Le médium électronique nous transporte instantanément à n'importe quel endroit où on veut y aller. Quand nous téléphonons, [...] nous sommes là-bas et ils sont ici. »¹ En un certain sens, lorsqu'on est au téléphone, notre attention s'évade provisoirement du contexte dans lequel nous communiquons. Il s'*absente*. Mais où est-t-il ? Est-il vrai que « nous sommes là-bas et ils sont ici », comme dit McLuhan ? Quand je téléphone à Uberlândia, par exemple, je sens que je suis *avec mon interlocuteur*, je ne me sens pourtant *pas* présent là-bas. Prenons un exemple plus à la mode : quand je parle avec un ami à Taïwan via *Skype* avec la webcam, je ne me sens pas à Taïwan. Pourtant, je sens que *je suis devant lui*. Que se passe-t-il alors dans ces communications?

D'abord, il semble que nous sommes en fait retirés du monde ordinaire et nos esprits, portés par les voix vives et/ou les images en temps réel qui nous occupent lors des échanges, circulent dans l'univers virtuel, là où l'idée de distance et de position physique n'a pas de sens. Nous ne sommes *nulle part*, plutôt qu'ubiquistes, au moment d'échanger en réseau. Ensuite, notons la sensation d'être *avec* ou *devant* notre interlocuteur. Cela monte le fait que lors de ces communications, nous nous situons quant même *dans un espace*, quoi qu'il soit tellement abstrait que ne corresponde nulle part du monde ordinaire. Cet espace est pour moi l'essentiel de ce que l'on appelle *cyberespace*, fameux terme mystérieux qu'il serait réducteur de n'associer qu'aux espaces visuels en 3D.

2. Expérience sur le SIG : un voyage astral

Cette expérience sur le réseau téléphonique est plutôt abstraite. Trente ans après McLuhan, nous bénéficions de réseaux informatiques portant une énorme puissance du virtuel, dont les systèmes d'information géographique (SIG²) comme Google Maps, Google Earth ou encore Maps de la compagnie Apple, étalent devant nous chaque recoin du monde. Un des nouveaux effets de Maps annoncés par Apple en

¹ « Electric media transport us instantly wherever we choose. When we are on the phone [...] we are there and they are here. » Marshall MCLUHAN, écrits assemblés dans. **Essential McLuhan**, Eds. E. McLuhan and F. Zingrone, London: Routledge, 1995, p. 289.

² Système d'information géographique (en Anglais : Geographic information system, GIS), un système d'information permettant d'organiser et de présenter des données alphanumériques spatialement référencées, ainsi que de produire des plans et des cartes. Ses usages couvrent les activités géomatiques de traitement et diffusion de l'information géographique.

2012 s'appelle «Flyover». Comme son nom l'indique, il s'agit d'une expérience consistant à survoler la Terre, similaire au simulateur de vol (flight simulator) dans Google Earth.

L'utilisation de ces SIG n'est donc pas si abstraite par rapport à celle du téléphone; l'expérience serait plus visuelle mais en même temps, bien plus compliquée. À part le phénomène de l'absence qui est sûrement l'un des facteurs capitaux, l'effet de *survoler* en serait une impression populaire, mais celle-ci ne semble pas pouvoir illustrer ce genre d'expérience de façon profonde nous permettant une compréhension essentielle. Le terme *voyage astral* pourrait être approprié à ce propos. Selon *wikipédia*, le voyage astral concerne « l'impression que l'esprit se dissocie du corps physique pour vivre une existence autonome et explorer librement l'espace environnant. » La première partie – se dissocier du corps physique – correspondrait bien à l'absence de l'utilisateur, quant à l'autre partie – explorer librement l'espace environnant – ne se souvient pas-t-on d'avoir survolé l'emplacement de chez soi dans *Google Earth* et s'être écrié : « Ah voilà ! Là, c'est chez nous » ? Le SIG est comme une « sorcière » informatique, une secte contemporaine nous offrant l'expérience de l'autoscopie, celle-ci à une échelle mondiale.

M'apercevant du fait que la frontière entre l'individu et le monde s'est modifiée avec l'apparition de l'écran placé entre eux, et que l'idée de la position et de la distance semble s'être modifiée à travers les voyages astraux, je choisis d'élaborer deux actes paradoxaux, dont l'un est à l'opposé de ces résultats merveilleux menés par la technologie. Je propose de *marcher* dans la perspective de *retrouver* la distance physique oubliée dans la connexion des réseaux (*iTunnel 2012*); tout en associant le fait de *creuser* un tunnel virtuel en empruntant la puissance de la technologie (*eyeTunnel*, *iTunnel 2006*, *iTunnel 2012*).

215 ■

TRAVAUX PLASTIQUES

1. *eyeTunnel Vidéo, couleur, muet, 2'22'*, 2010

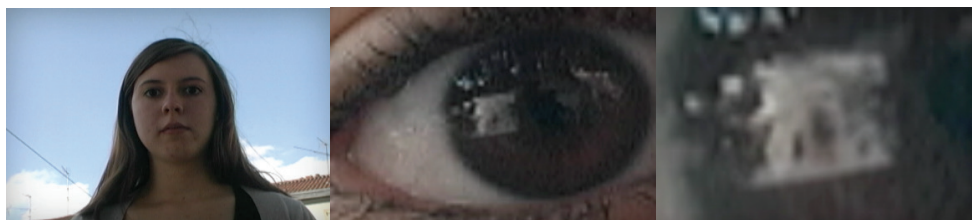


Figure 1 - *eyeTunnel*, vidéo, couleur, muet, 2'22', Cheng Yu PAN, 2010, courtesy de l'artiste.

Cette vidéo représente une mise en abyme des portraits de mes amis, sous la forme d'écrans, qui se pénètrent, les uns les autres au travers de leurs pupilles. Il s'agit d'un enchaînement de regards, réalisé en écho à l'utilisation intensive des dispositifs photographiques mis en ligne par les utilisateurs, par le biais des échanges d'informations instantanés des réseaux informatiques.

Lors du tournage, j'ai demandé ces personnes de s'efforcer de ne pas cligner les yeux (ce qui paraît malaisé pour la plupart des gens). La raison de cette sollicitation résulte de la volonté de transformer la pupille – qui est à l'origine un organe – en un médium, c'est-à-dire, quand la subjectivité et l'objectivité des personnes ne cessent de varier à cause du fait de regarder et d'être regardé, la pupille deviendra l'issue

des regards, le passage de ces échanges de subjectivité et objectivité. En un mot, la pupille est mon tunnel.

a. Enjeux

La première idée de ce projet est née en 2006, au moment où les services de relations interpersonnelles comme Facebook venaient d'apparaître en ligne. Ce projet a connu plusieurs rectifications conceptuelles et techniques avant de revêtir sa forme actuelle. Au début, j'ai demandé à des amis qui se situaient en différents endroits du monde de réaliser leurs autoportraits avec leur appareil numérique et de me les envoyer. À partir de ces photographies, je souhaitais ensuite fabriquer une vidéo interactive en ligne à l'aide de la technologie *Flash*.

Si cette première idée avait pu être réalisée, ce projet aurait pu être rangé sans aucun doute dans l'art.net (art en réseaux). En raison de considérations techniques et esthétiques, j'ai décidé de ne pas me servir de ces photos et de tourner moi-même des portraits de mes amis en vidéo. La question s'est posée : au niveau de la forme, ce travail relève évidemment de l'art-vidéo. Or, compte tenu de mon intention, de la conception et du contenu de ce projet, devait-il être considéré encore comme un net.art ? Dans cette vidéo, je perçois la formation d'un réseau qui s'est formé, et ce réseau s'inscrit toujours en écho avec les réseaux actuels. Il s'agirait donc la question de la définition de l'art.net. Je n'en ai pas personnellement encore de réponse précise, c'est pourquoi l'avis d'autrui me sera fort précieux.

■ 216

2. iTunnel

Si *eyeTunnel* consiste en un tunnel virtuel sur lequel l'aspect spirituel s'avère prononcé – puisqu'il est construit à travers les regards des personnes, leurs pupilles, le second projet *iTunnel* viserait plutôt à mettre en évidence la puissance de la visualisation fournie par les nouvelles technologies et largement appréhendée par la connectivité des réseaux.

Ce projet a eu deux versions dans la pratique fortes différentes : en 2006, il s'agit d'une installation s'efforçant de construire un *tunnel* visuel à travers des dispositifs liés aux réseaux. Invité par la galerie LaVitrine à Limoges en début 2012 pour la troisième édition de *Consommé d'Artiste*, ce projet a évolué pour aboutir vers une seconde version : *iTunnel – Trou de ver*. Il est ainsi devenu plus complexe en combinant à la fois de la performance, le Net.art et Map Art.

Première version : iTunnel 2006

Installation, février 2006, Paris.

La première version de ce projet fut conçue en 2006, et les concepts principaux basés sur ma déduction concernant les dispositifs technologiques et les réseaux ont été ainsi définis : si les dispositifs de visualisation tels que les écrans présentent une certaine tendance, celle-ci pourrait être de *disparaître*, dans la mesure où leur volume ne cesse de diminuer, tandis que s'accroît leur maniabilité. Sachant que la valeur d'un outil ne réside pas dans sa forme, mais dans sa fonctionnalité, l'idéal consisterait alors à garder cette dernière et éliminer la première. Un des exemples pourrait être le suivant : les lentilles de

contact. En ce qui concerne les réseaux, sa caractéristique la plus importante me semble être la *pénétrabilité* induite par la connectivité, et grâce à cette dernière, les réseaux paraissent alors être en mesure de pénétrer l'ensemble des obstacles physiques.

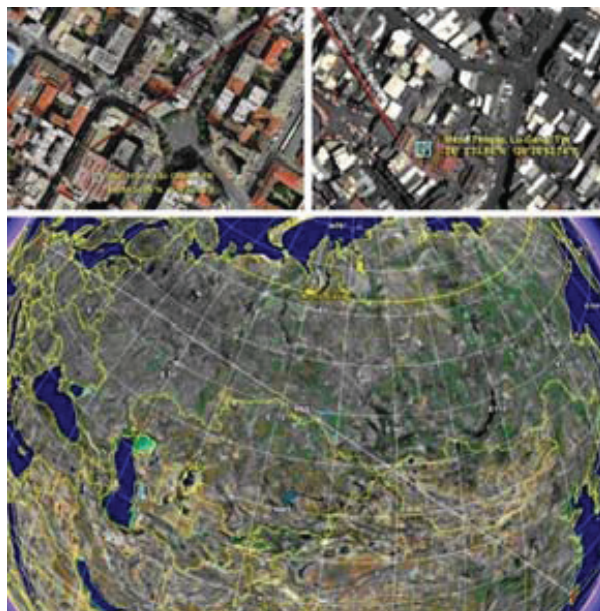


Figure 2 - *iTunnel*, affiche plan Saint Charles, Cheng Yu PAN, 2006, courtesy de l'artiste.

Dans le cadre de ce projet, j'ai posé un écran sur le mur, alors qu'une webcam a été accrochée sur le verso de ce même mur, les deux se trouvant reliés à l'intranet (réseau interne). Cette installation simple simule le *perçement* d'un mur. On pourrait avancer que l'écran, ainsi que la zone du mur couvert par celui-ci sont dématérialisés. J'ai ainsi *pénétré* une série de murs dans un bâtiment à l'aide de plusieurs écrans reliés par ordinateurs et webcams. L'ensemble se trouve à l'origine d'un *tunnel*.

Au dernier écran accroché sur le dernier mur du bâtiment, j'ai enfin mis en réseaux les images d'une webcam, prolongeant ainsi le tunnel de 8000 kilomètres joignant Paris et Taïwan.

Le principe de ce projet est simple : grâce à une caméra installée sur un côté d'un mur et d'un moniteur sur l'autre côté, on obtiendra un effet de *pénétration*. À l'aide de la transmission de données entre la caméra et l'écran se déroulant par le réseau (l'Intranet³), on pourra donc pénétrer tous les murs/obstacles. Plus encore, avec la connexion Internet, il deviendra, pour nous, possible de pénétrer partout, en traversant les montagnes, les rivières... et la Terre elle-même!...

b. Conformations

Supports techniques : Caméras IP sans fil, routeur sans fil, écrans plats LCD avec ordinateurs PC ou, ordinateurs portables, webcam installée à distance (Taïwan)

³ Intranet : un réseau informatique utilisé à l'intérieur d'une entreprise ou de toute autre entité organisationnelle utilisant les mêmes techniques et protocoles de communication d'Internet (IP).

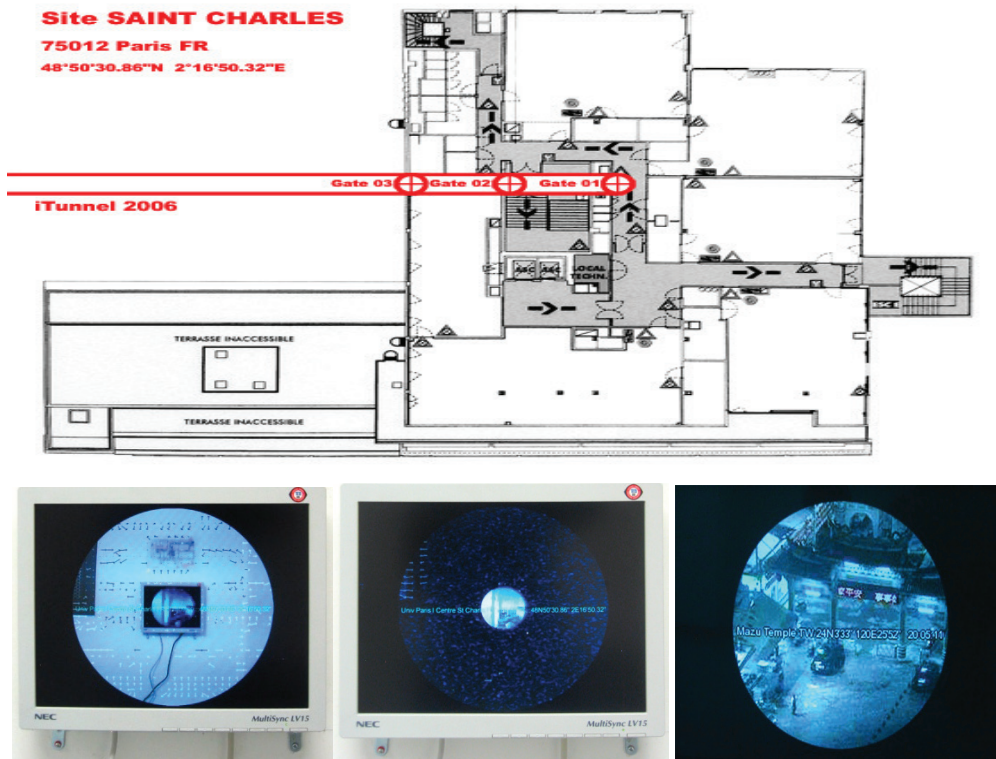


Figure 3 - *iTunnel*, installation des écrans plats pour, Cheng Yu PAN, 2006, courtesy de l'artiste.

Deuxième version : iTunnel 2012 – Trou de ver

Installation multimédia et performance en forme de tracés GPS en temps réel, photographies numériques retouchées et mises en lignes.

Page Web: <http://consommedartiste.hyperreel.net/?p=1065>

Site de l'exposition «Consommé d'Artiste III» : <http://consommedartiste.hyperreel.net>

c. Élaboration

Ce projet a été réalisé et présenté dans l'exposition intitulée *Consommé d'Artiste III*, organisée par Kristina Depaulie dans la galerie LaVitrine à Limoges, en France en février 2012. Le fait que ce projet soit fortement intégré dans le cadre de l'exposition, rend nécessaire de s'attarder d'abord sur cette dernière. Cette exposition qui présente principalement des performances, parmi d'autres, s'avère plutôt expérimentale et ce qui me paraît particulier, c'est que les artistes invités se situent en différents endroits du monde (France, Espagne, Grèce, Chine...) et la plupart d'entre eux (moi inclus) ne sont pas présents physiquement dans la galerie. Les artistes sont conviés à réaliser leurs performances localement avant d'envoyer des traces – qu'elles soient documentées ou en temps réel – à la galerie. Durant trois semaines d'exposition, la galerie organise trois vidéoconférences permettant au public de discuter avec chaque artiste via Skype. Ainsi, *Consommé d'Artiste III* a pu être célébré autour d'une délicieuse soupe préparée par la curatrice.

d. Conception

Le concept de *trou de ver* proposé par Einstein et Rosen suggère l'idée d'un tunnel provoqué par les trous noirs qui pénétrerait l'espace-temps et qui permettrait de voyager entre deux lieux extrêmement éloignés. Si ce terme demeure aujourd'hui purement théorique dans le champ scientifique, il se trouve pourtant déjà réalisé, au niveau visuel, à travers les réseaux. Au moment de la connexion, la rencontre s'opère par le biais des outils de communication numériques (Skype), grâce auxquels on arrive chez notre interlocuteur. Les espaces physiques entre ces deux lieux *disparaissent* et l'écran n'est autre qu'un trou de ver numérique.

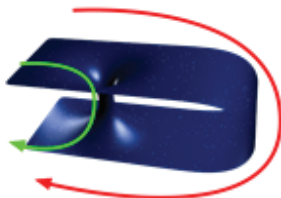


Figure 4 - Schéma du trou de ver proposé par Einstein et Rosen.

Cette *disparition* de l'espace physique entre deux nœuds interférant dans le réseau me fascine particulièrement. Il s'agit d'une action/performance, ou plus précisément d'un voyage nécessaire pour retrouver cet espace perdu. L'ensemble du projet réalisé est présenté sur le site Web de l'exposition, sur lequel les tracés GPS de mon déplacement sont affichés en temps réel, accompagnés des photographies prises pendant les trajets – par le biais de Photoshop. La superposition de ces photos se trouve appréhendée sous la forme d'un point rond, un trou/tunnel visuel.

219 ■

e. Conformations

1. Destination

Le premier pas consiste à déterminer la destination du tunnel. Cela permettra ensuite de déterminer sa direction. Puisque la puissance de la pénétration du système numérique se révèle suffisamment importante pour traverser le noyau terrestre, il ne me semble pas indispensable de limiter la sphère de tunnel à un seul pays. S'il existait un moyen susceptible d'offrir un accès immédiat aux endroits où je souhaiterais m'y rendre en un clin d'œil, par la nature humaine. Je désirerais tout d'abord retourner au lieu d'où je viens et effectuer une rétrospective. Mon choix de destination a porté tout naturellement sur Taïwan. Seulement, le site précis n'est pas mon propre domicile, mais les ruines de Ketangalan qui représentent, pour moi, mon authentique *chez moi* dans un sens plus profond et plus large.

Au cours de mes études universitaires, j'ai découvert mes origines aborigènes. Jusqu'à ce moment-là, je croyais fermement que mes ancêtres avaient immigré il y a quatre cents ans depuis la Chine continentale. Nos aînés ne nous ont jamais parlé de cette histoire, car les Aborigènes ont toujours été traités de façon discriminatoire.

Suivant mon habitude, l'idéalité de l'œuvre s'avère pour moi perpétuellement prioritaire par rapport à la faisabilité de l'œuvre (bien que la faisabilité de la mise en œuvre, ainsi qu'une variété de détails soient également non-négligeables). Ce projet

est ainsi conçu d'un itinéraire extrêmement long, difficile à achever, mais résultant d'une profonde envie spirituelle dans mon cœur.



Figure 5 - Ruines de Ketangalan.

Sur le site principal de ce vestige, un trou se situe au milieu de la structure qui est un mythe au niveau du fonctionnement d'origine, mais qui s'inscrit parfaitement dans mon trajet d'*iTunnel*. Défini par moi-même en tant que dernier nœud de l'*iTunnel*, il ne signifie pas une fin, mais plutôt un portail vers le ciel, ou vers une histoire oubliée.

■ 220

2. Itinéraires et repères (tunnel et trous noirs)

J'ai déterminé ensuite des *trous de ver* sur la carte. Pour en réaliser, j'imprime la carte en tant que maquette, je la plie plusieurs fois et puis la perce. En dépliant cette carte, plusieurs trous sont obtenus simultanément. Un *tunnel* se formera à partir de l'addition et la superposition de ces *trous*.

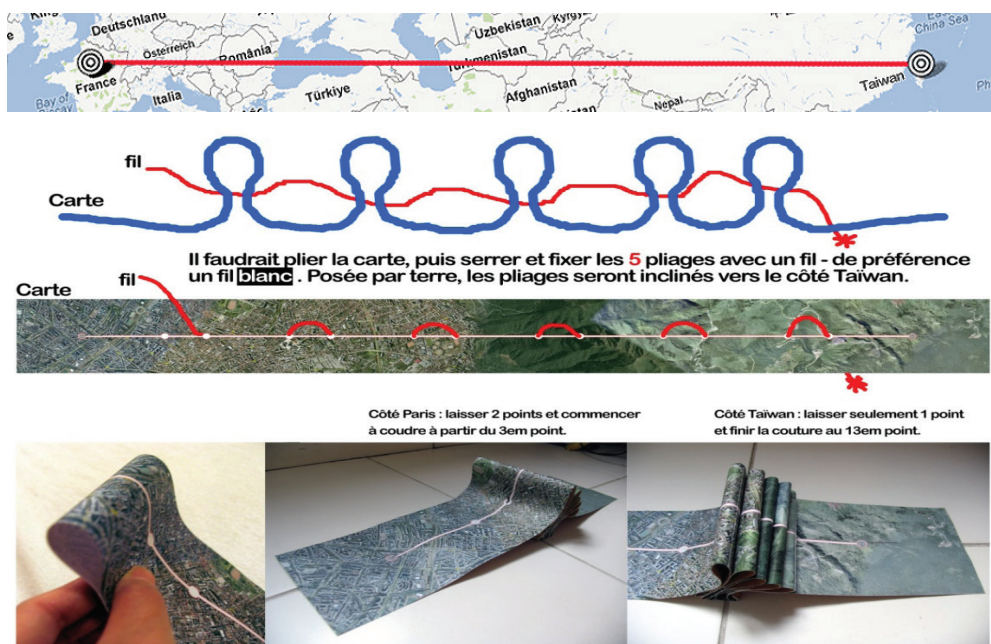


Figure 6 - Préparation des nœuds sur carte comme trajet, courtesies de l'artiste.

Un trou sur la carte représente en réalité une zone d'à peu près 5 kilomètres de large. J'organise un voyage par zone, pendant lequel j'essaie de pénétrer (à l'aide de mon appareil photo), tous les bâtiments dans cette zone qui m'empêchent de poursuivre ma traversée.

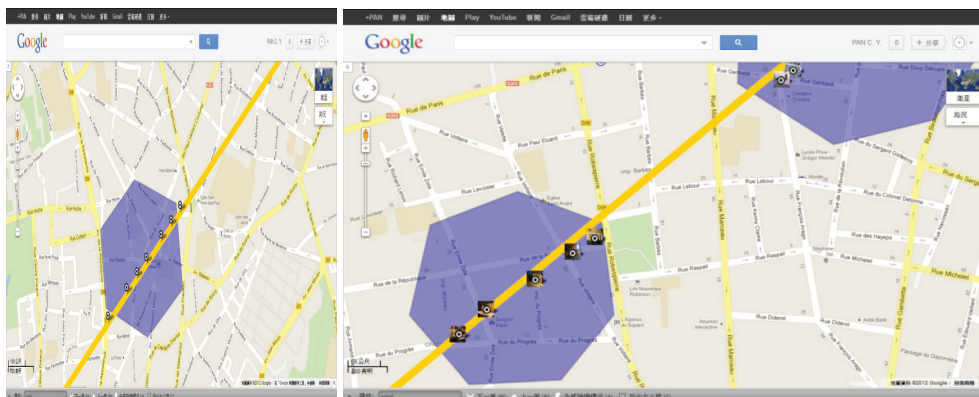


Figure 7 - Un trou sur la carte représente en réalité une zone (en bleu). À gauche: les points dans une zone représentent des trajets à réaliser. À droite : les trajets déjà réalisés dont ces photos sont téléchargées et intégrées dans ce plan. La grosse ligne en jaune foncé représente le iTunnel.

221 ■

3. L'action - les voyages

Comme le trajet global s'avère extrêmement long (8 000km), plusieurs voyages se révèlent nécessaires pour en accomplir la totalité. De fait, il devient en réalité assez peu imaginable de réaliser tous les trajets. Cela ne me gêne guère, comptant plus sur la conception d'un travail artistique et moins sur la possibilité d'une réalisation. Jusqu'à présent, j'ai réalisé trois trajets dont vingt *trous* ont été achevés et capturés par photographies.

Le protocole de mes interventions se décline ainsi :

À chaque fois, je pars de chez moi pour débiter mes actions dans une zone à travailler. Quand la zone en question se révèle trop éloignée, j'emprunte les transports en commun : vélo, métro; puis train, lorsque les distances se révéleront trop importantes.

Durant les parcours dans la zone, je poursuis mon chemin toujours dans la même direction et au moment de faire face à un mur (bâtiment) qui empêche ma progression, je prends un cliché que je traiterai plus tard.

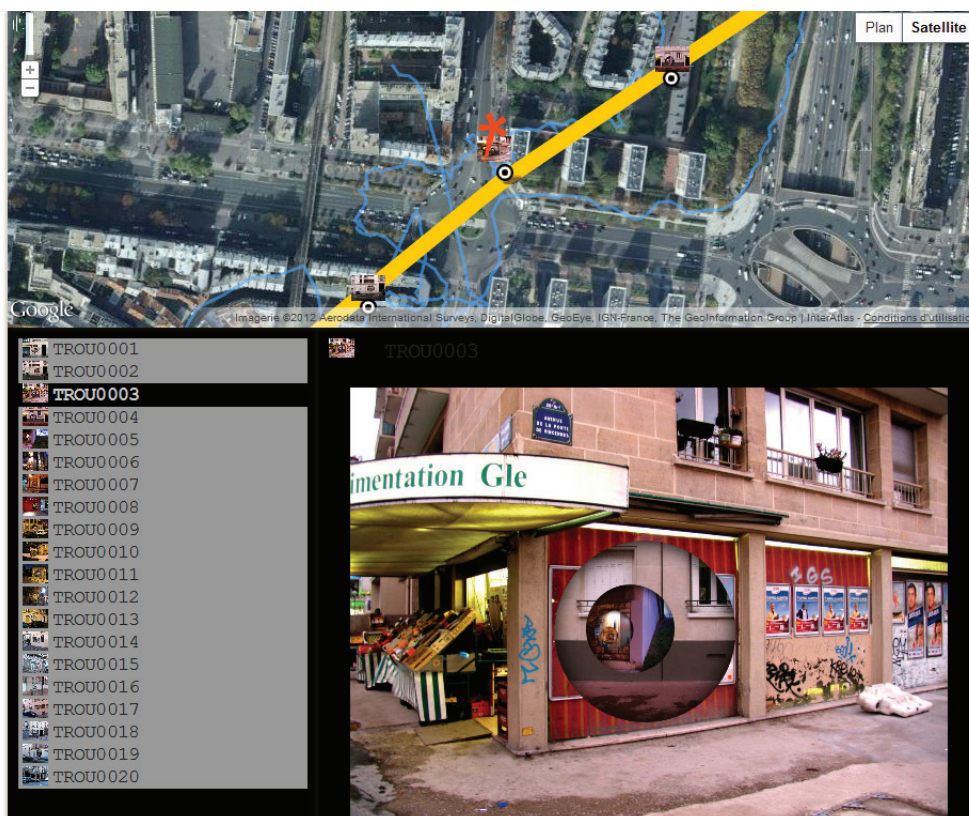
Les traces GPS de mon déplacement sont enregistrées sur mon téléphone portable et téléchargées en temps réel sur le site Web de l'exposition, sous la forme d'une ligne, un tracé qui se prolonge sur la carte, l'unique élément visible par le public présent dans la galerie à Limoges.

4. Traitement d'images

Après chaque retour, je traite les images en les inscrivant dans un dispositif spécifique, à savoir une forme ronde à l'origine d'un tunnel visuel et virtuel.

Sur le site Web, j'ai créé une interface interactive pour présenter à la fois le tunnel planifié, les endroits que j'ai parcourus, et les photographies que j'ai prises et qui ont

été retouchées. En glissant la souris sur un des points de géolocalisation parcourus, la carte générale situera automatiquement ma localisation géographique d'origine, en affichant simultanément l'image, la photographie en question.



■ 222

Figure 8 - Carte en ligne affichant à la fois le *iTunnel* planifié (ligne jaune), les traces que j'ai réellement parcourues (lignes bleues fines) et une liste des *trous* explorés accompagnés de ses repères géo-localisés sur la carte, ainsi que les images prises et retouchées.

5. Rencontre à distance

Chaque artiste dans cette exposition va effectuer une vidéoconférence avec le public dans la galerie. À mon tour, j'ai d'abord expliqué mon projet aux spectateurs et discuté avec eux. À la fin de la conférence, je parlais afin de suivre mes trajets et les spectateurs découvrant sur l'écran mon déplacement sur la carte en temps réel, en goutant leur délicieuse soupe. On se trouve donc dans le cadre d'une action/performance.

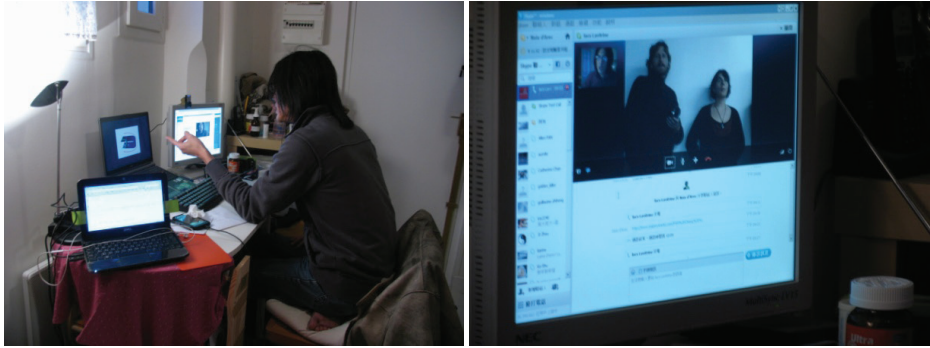


Figure 9 - Vidéoconférence avec le public via Skype, courtesy de l'artiste.

Référence:

McLuhan, M. **Essential McLuhan**. Eds. E. McLuhan and F. Zingrone, London: Routledge, 1995.

Passage des Gravilliers, Paris, 1er juin 2009: entre champ visuel et territoire sonore

GHISLAINE PERICHET

■ 224

Vidéaste, commissaire d'exposition associée à l'équipe de la Galerie Michel Journiac (UFR04 d'Arts Plastiques et Sciences de l'Art - Université Paris 1- Panthéon-Sorbonne), Ghislaine Perichet mène une réflexion autour du point de vue. Ses images et scénographies d'images vidéo s'expérimentent à travers les dispositifs d'installation audiovisuels qui interrogent la place du visiteur, sa présence sollicitée entre champ visuel et territoire sonore.

■ RÉSUMÉ

À défaut d'enquêter sur le lieu dans la perspective d'y trouver l'indice qui détourne l'attention, plus que chercher d'autres espaces, c'est au gré de mes déambulations que je tente un « être-là », une présence au lieu, à l'espace que je traverse en même temps qu'il me parle et me touche. Au passage des Gravilliers, placé au centre du dispositif d'enregistrement de l'image panoramique autour duquel s'enroulait l'architecture et déambulaient les personnages, mon corps s'avérait l'élément catalyseur à l'origine de la représentation. Quelle place aujourd'hui réserver au visiteur qui expérimente *Passage des Gravilliers*, le dispositif de mise en scène de l'image en mouvement imaginé pour tenter de restituer le temps d'une expérience, l'histoire à même de s'inventer, entre champ visuel et territoire sonore ?

■ MOTS-CLÉS

Expérience, panoramique, entre-deux, champ visuel, territoire sonore, performance, dispositif de mise en scène.

■ RESUMO

Evito investigar o lugar com o objetivo de encontrar o índice que desvia a atenção, mais do que buscar outros espaços, é isto que procuro com minhas andanças. Busco um “estar lá”. A presença de um lugar que eu cruzo ao mesmo tempo em que ele me atravessa. A travessa Passage des Gravilliers está colocada no centro do dispositivo de gravação da imagem panorâmica que se desenrola em torno da arquitetura e do passear dos personagens, meu corpo é o catalisador por trás do espetáculo. Que lugar se reserva hoje para o visitante experimenta a obra *Passage des Gravilliers*, dispositivo encenado de imagem em movimento, concebido para tentar restaurar o tempo de uma experiência, a própria história para inventar, entre o campo visual e o território sonoro?

225 ■

■ PALAVRAS-CHAVE

Experiência, panorâmica, campo visual, território sonoro, performance, dispositivos de enenação.



Figure 1 - Passage des Gravilliers, Paris, 1er juin 2009 (capture d'écran). Installation DVD 1 écran, projection vidéo en boucle, 5'37", couleur, son.

Passage des Gravilliers

Passage des Gravilliers : une vidéo, un plan-séquence et travelling latéral de presque cinq minutes enregistré à Paris, le 1er juin 2009 au passage des Gravilliers. Aujourd'hui, une image panoramique projetée en boucle à l'intérieur d'un dispositif architectural spécifique visant à retracer l'expérience vécue in situ.

La scène s'ouvre au moment où une voix féminine retentit, le moment où la femme entre dans le champ de la caméra pendant que la voix de l'homme resté dans l'ombre continue de faire écho à nos présences découpées sur fond de paysage urbain archistrukturé, le contexte architectural d'où la femme s'extrait en franchissant la porte cochère, le moment où prend fin la scène. Au temps des relations hier imprévues s'accorde aujourd'hui le temps de la scénographie des images, le dispositif de la mise en scène impromptue.

Le regard panoramique ouvre la perception au champ de la représentation, il est la trame à travers laquelle les relations dont il initie le mouvement prennent forme, il est le lieu où se cristallise la rencontre, le temps de la performance improvisée. Là où je vois et suis vue, là où mon corps pris dans la dynamique des interférences se met en mouvement, entre présences réelles et présences réfléchies sur les vitrines, entre territoire visuel et environnement sonore, j'entrais dans la danse. La femme que je suivais du regard, celle que j'entendais en même temps qu'elle me voyait, traversant le champ de la caméra ou bien s'en extrayant sous l'œil inquisiteur de la caméra ; entre elles, l'actrice en quête de l'interlocuteur providentiel et la vidéaste, figure d'attraction à la conquête d'une rencontre improbable autour de laquelle se nouaient les relations, quelque chose passa. Quelque chose se passa, de l'ordre de l'émotion à l'origine de la fiction. Les présences s'accordèrent un temps, le temps de la scène inédite enregistrée dans le cadre d'une unité spatio-temporelle spécifique, le temps d'une expérience.

■ 226



Figure 2 - Montage photographique (capture d'écran) © Ghislaine Perichet.

Que se passe-t-il entre, ce que je vois et ce que j'entends, ce que j'entendais et voyais, la parenthèse d'espace et de temps à l'origine de Passage des Gravilliers, à l'origine de l'histoire, la fiction ?

Le temps d'une expérience

Quelque chose s'est passé au moment où je posais la caméra sur la chaussée du passage des Gravilliers, au moment où je prenais place face à la galerie Deborah

Zafman¹ il y a déjà 3 ans. Une voix féminine appelait, qui rompait le silence de la ruelle désertée et m'interpellait. Une voix dont je tentais de découvrir la provenance, qui me mit littéralement en mouvement, entraînant la caméra dans une lente rotation, mon corps alors « moteur » de l'œil-caméra à la recherche d'un indice susceptible d'éclairer ce qui se passait là, ce que je j'entendais et percevais. J'adaptais ma présence au lieu, à l'événement, le scénario entrain de s'écrire presque à mon insu et pourtant aujourd'hui raconté. Une scène mise en images au rythme de son déroulement, le temps de l'enregistrement, un espace de temps à l'origine d'une expérience, celle de la vidéaste.

Le temps d'une expérience ?

En anglais, reprenant les propos de Richard Shusterman cités en introduction de *L'art comme expérience* :

comme nom et comme verbe, l'expérience désigne à la fois un événement accompli et un processus ; elle enveloppe à la fois l'instant immédiat et la durée. Elle appartient à la vie et à l'art, et elle est essentielle à l'artiste autant qu'au public. On peut l'interpréter comme une chose qu'une personne engendre par son action, mais aussi comme une chose qu'elle subit ou qui la submerge, comme on peut l'être par le saisissement esthétique².

227 ■

Il y a *constamment expérience*, rappelait John Dewey, mais pas de manière à composer *une* expérience. « Nous vivons une expérience lorsque le matériau qui fait l'objet de l'expérience va jusqu'au bout de sa réalisation. [...] Une telle expérience forme un tout ; elle possède en propre des caractéristiques qui l'individualisent et se suffit à elle-même³ ». À l'origine de l'expérience vécue au *passage des Gravilliers*, une voix, un saisissement, un concours de circonstances, le hasard. Une parenthèse d'espace et de temps durant laquelle, actrice tout autant que spectatrice entraînée dans le mouvement de révolution amorcé autour du pied de la caméra, je réalisais l'importance d'un laisser-faire, attentive à ne pas rompre le rythme de la progression circulaire, une vision panoramique bientôt support et cadre du dispositif de la mise en scène à venir, le fil conducteur de la narration.

Forme et processus de formation

Au déroulé de la scène en perpétuelle révolution s'accordait l'émotion, de celle qui rimerait avec motion. Comme une onde porteuse m'entraînant en une marche régulière, l'émotion est à l'origine du dévoilement du paysage, le fil tendu de l'image en mouvement à partir duquel se déploie le regard, une vision à 360° dont l'architecture en délimite le périmètre de la sphère, le volume de la scène.

¹ Galerie Deborah Zafman, Le laboratoire des suppositions, 3-5 passage des Gravilliers, 75003 Paris

² SHUSTERMAN, R. « Présentation de l'édition française », en introduction de l'ouvrage, p. 19-20.

³ DEWEY, J. *L'art comme expérience*. Titre original : *Art as experience*, 1934), St-Amand, Ed. Gallimard, Coll. Folio Essais, 2010, p. 80-81.



Figure 3 - Montage photographique (capture d'écran) © Ghislaine Perichet.

L'observateur est pris dans une sphère qui ne se brise jamais, là où il y a des différences qui seront les mouvements et les objets, et dont la surface se conserve close, bien que toutes les portions s'en renouvellent et s'y déplacent. [...] L'observateur n'est d'abord que la condition de cet espace fini : à chaque instant il est cet espace fini⁴.

Visible et mobile mon corps est au nombre des choses, il est l'une d'elles, il est pris dans le tissu du monde et sa cohésion est celle d'une chose. Mais puisqu'il voit et se meut, il tient les choses en cercle autour de soi, elles sont une annexe ou un prolongement de lui-même, elles sont incrustées dans sa chair, elles font partie de sa définition pleine et le monde est fait de l'étoffe même du corps⁵.

■ 228

Les propos de Paul Valéry, faisant référence aux travaux de Léonard de Vinci, comme ceux de Merleau-Ponty semblent si bien faire écho à l'expérience vécue tant au passage des Gravilliers que dans le contexte du dispositif d'installation de Passage des Gravilliers. Existerait-il un rapport de quasi-équivalence entre le décor, une sphère, cet espace fini, déterminé comme le contexte urbain où se déroulait la scène, l'architecture circonscrivant la scène, et les objets s'y rapportant, les personnages présents au moment du tournage inscrits en cercle autour de soi ? Au contexte de l'enregistrement de l'image vidéo comme au dispositif de sa projection s'apparentent l'espace fini, le tissu du monde et sa cohésion, un lieu dont la vidéaste ou le visiteur, l'observateur est la condition. Mon corps placé au centre de la scène improvisée aura été le point d'orgue autour duquel s'enroulait le paysage urbain, là même où le spectateur prend place dans l'espace de projection, personnage central autour duquel manifestent les voix.

Le travelling de la caméra dévoile l'espace, le volume de la scène, en même temps qu'il le recouvre, la voix de la femme en correspondance avec sa présence à l'écran ou bien perçue hors champ et à même d'intégrer la présence du visiteur, aujourd'hui face à l'écran tout autant qu'immergé dans le contexte sonore. Franchissant le cadre de l'objectif pour faire intrusion sur l'espace de la représentation ou bien s'en extraire, accompagnant ou contrariant le déroulement de l'image pour en dynamiser la composition, tels les acteurs improvisant, l'alchimie des combinaisons hasardeuses engendrées à travers les déplacements des personnages résulte pourtant d'un pur hasard de circonstance. Il semble que l'insouciance des uns, combinée à l'émotion d'une autre, sa présence ouverte, ait hier contribué à la réalisation d'un objet aujourd'hui proposé à l'expérimentation du public.

⁴ VALÉRY, P. « Introduction à la méthode de Léonard de Vinci », in Œuvres, Tome I, Paris, Ed. Gallimard, 1895, p. 1167.

⁵ MERLEAU-PONTY, M. *L'Oeil et l'Esprit*, Paris, NRF, Ed. Gallimard (1964), 1983, p. 19-20.

Hier comme aujourd'hui, vidéaste et visiteur se révèlent acteurs bien plus que spectateurs, leur présence respective mobilisée dans le cadre d'un processus dont les facteurs espace, temps et forme, ensemble articulés sous l'effet d'une dynamique, le mouvement panoramique, contribuent à générer le matériau nécessaire à la cristallisation et mise en forme de l'objet Passage des Gravilliers. Unité de lieu, unité de temps, pivot de la scène et moteur du mouvement de la caméra, ma présence associée à chacun des éléments contribuant de près ou de loin à la composition de l'image et donc de la scène, s'inscrivait dans un processus. Le processus catalyseur des relations, que Jean-Louis Le Moigne définit comme « une puissance modélisatrice à l'effet mobilisateur, un ensemble ordonné de changements, pouvant affecté la position dans le temps, dans l'espace, dans leur forme, d'une famille au moins d'objets identifiés⁶ ».

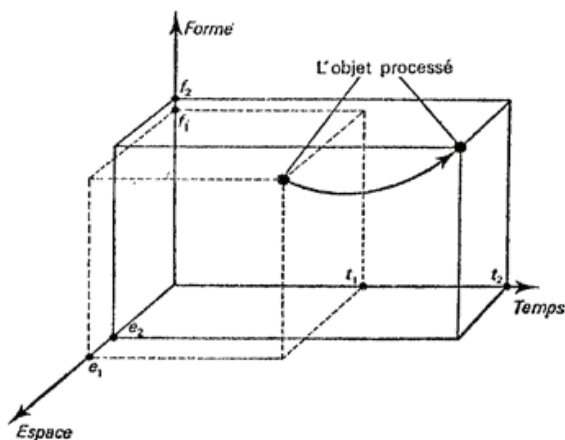


Figure 4 - Le référentiel TEF (Temps, Espace, Forme) permettant de repérer la position des objets soumis à des processus (décomposition triadique des fonctions)⁷.

Encore faut-il y participer à la mise en mouvement des objets et des formes pour qu'advienne alors l'objet, la forme, non pas extrait du contexte d'investigation mais participant pleinement de la réactivation d'un continuum spatio-temporel infini ou, dans le cas de l'expérimentation faite au passage des Gravilliers, au contraire, fini.

Si l'ambiguïté des éléments du paysage est nécessaire à la qualité du paysage, c'est qu'elle nous suggère le passage de l'un à l'autre, et ainsi nous entraîne en un jeu temporel. Cessant d'être des objets, les formes dans l'espace deviennent formes dans le temps – un processus de formation auquel désormais nous participons⁸.

Au moment de la projection, prenant appui sur la structure de l'architecture urbaine, le cadre fixant les limites du champ du regard est pourvoyeur des relations entre les personnages, et le spectateur, alors intégré au dispositif de mise en scène et soumis au processus d'évolution des images et des sons, devenu objet traité et performeur, « opérateur de sa propre expérience » qui, loin d'agir dans l'espace de l'œuvre, (...) est agi par elle⁹. Délimitant le champ de la représentation, le contexte urbain que les

⁶ LEMOIGNE, J.-L. *La théorie du système général* : Théorie de la modélisation, PUF, Paris, p.63.

⁷ Ibid. 6

⁸ BERQUES, A. *Paysages photographiques*, les années quatre-vingt. Mission Datar, Paris, 1990.

⁹ ROMAN, M. *On Stage* – La Dimension Scénique de l'Image Vidéo. Paris, Le Gac Press, 2012, p. 156.

personnages traversent tels les acteurs entrant ou sortant des coulisses, les bords du cadre prenant appui sur la structure linéaire des façades accentuent l'effet d'une mise en abyme des cadres au profit d'un cadrage des figures, les voix manifestées alors comme une échappée de la structure. Le dispositif d'installation audiovisuel contribuera à rendre visible et sensible ce cloisonnement des corps alors que les voix s'en extraient, définissant l'espace de la projection tout en fédérant le hors champ de l'image, visuel et sonore, catalyseur des interférences possibles entre fiction et réalité.

Dispositif et enjeu du corps **Entre champ visuel et territoire sonore**

Alors que la ruelle s'appréhende comme l'espace scénique ménagé au profit de la mise en scène impromptue, à l'histoire déroulée en boucle à travers la vision panoramique du *passage des Gravilliers* s'apparenterait l'historia, l'ordre pictural défini par Alberti comme ordonnateur de la Représentation. Une histoire non pas *suspendue*, mais un tableau en mouvement, une fiction inscrite dans un continuum spatio-temporel homogène, la traduction d'une réalité où chaque élément constitutif de la scène trouve sa place, chacun interprète son rôle. Unité de lieu, unité de temps, *Passage des Gravilliers* s'expérimente tel l'espace de temps aménagé au profit d'une présence *active*, le temps d'une présence tendue, une disponibilité entendue mise en pratique dans la perspective d'expérimenter une situation inopinée pour, plus que spectateur, devenir acteur engagé dans l'aventure.

Hier, pivot à partir duquel s'enroulait l'histoire, la vidéaste fait place aujourd'hui au visiteur invité à prendre place sur scène, s'exposer au déroulement de l'image, à la diffusion du son, son attention retenue entre surface et profondeur, entre champ visuel et territoire sonore. Si l'on peut dire de la couleur, qu'elle nous apparaît là, face à nous, qu'elle est limitée à un endroit donné, délimitant et divisant l'espace en parties qui se déploient en une continuité et une succession réciproques. Le son, par contre, semble avoir une existence propre. Le son nous arrive, nous atteint, nous saisit, flotte à côté de nous, remplit l'espace, le traverse, et se divise en parties qui se suivent dans le temps l'une après l'autre. Alors que le son nous envahit en s'approchant de nous, la couleur demeure à sa place, elle exige du sujet qui la perçoit qu'il se déplace vers elle, qu'il la regarde, qu'il se saisisse d'elle activement. Tous ces aspects n'appartiennent pas à l'objet comme tel, ni même au seul sujet, mais bien à l'expérience perspectiviste du sentir, c'est-à-dire, à la communication entre le Je et le Monde qui est vécue à travers le sentir¹⁰.

Ainsi l'infime espace de temps durant lequel je réagissais spontanément sans prendre le temps d'interpréter mon geste, l'impulsion du corps mû par l'émotion, hier l'amorce d'une improvisation, serait-il à l'origine de la composition, l'histoire exposée sous la forme d'une installation et aujourd'hui *l'objet* d'une expérimentation avec le public. *Passage des Gravilliers* est le carrefour où se joue la combinaison de multiples passages, l'espace construit au profit de nouveaux espaces, entre-deux espaces où se tissent les relations, le lieu de la rencontre avec le public échafaudée entre fiction et réalité : l'image, la scène projetée, et l'espace de la projection, le volume de la représentation.

¹⁰ STRAUS, E. « Le sentir considéré comme mode de communication » (Unité et pluralité des sens), in **Du sens des sens**: contribution à l'étude des fondements de la psychologie, Paris, Coll. Krisis, Ed. Jérôme Million, 2000, p. 249.

C'est en prêtant son corps au monde que le peintre change le monde en peinture. Pour comprendre ces transsubstantiations, il faut retrouver le corps opérant et actuel, celui qui n'est pas un morceau d'espace, un faisceau de fonctions, qui est un entrelacs de vision et de mouvement. (...) Mon corps mobile compte au monde visible, en fait partie, et c'est pourquoi je peux le diriger dans le visible. Par ailleurs il est vrai aussi que la vision est suspendue au mouvement. On ne voit que ce qu'on regarde¹¹.

N'entend-on que ce que l'on écoute ? Il semble que nous entendions mieux, c'est-à-dire avec acuité, ce que nous connaissons, dans le sens de reconnaître les sons et sonorités auxquels nous aurions déjà été sensibilisés ou confrontés, ceux qui solliciteraient notre attention en faisant écho à un événement, qui raviveraient l'émotion. Comme la femme apparaissait dans mon champ de vision après que sa voix eut détourné mon attention, initié mon mouvement en même temps que l'enregistrement vidéo, c'est au moment où celle-ci quitte la scène, disparaît définitivement du champ de la caméra, sa voix alors tue, que s'annonce la fin de l'événement. Alors qu'hier je suspendais ma ronde silencieuse, le plan-séquence inscrit en boucle perpétue sa course en même temps que se répète la performance. Le temps de l'improvisation s'accorde au temps de la composition, une vision panoramique, l'image circonscrite à l'intérieur du plan-séquence que les bords du cadre de l'objectif, effleurant l'architecture, tendent à infléchir.

Acceptant de participer à l'œuvre, c'est-à-dire d'y être présent et comme, présenté, confronté au dispositif sans y interférer, le public participe de l'histoire en la détournant de son originalité, il en est l'acteur et le garant. Face à l'image panoramique, mais immergé dans l'environnement sonore, le visiteur est à l'origine de la congruence audiovisuelle, il est le corps où s'origine la fiction qui prend forme à l'intérieur du volume de la projection, l'espace dévolu à la représentation. Nous serions là, dirait Georges Didi-Huberman, face à l'écran mais immergé au sein du dispositif audiovisuel, là où

231 ■

il n'y a pas à choisir entre ce que nous voyons [...] et ce qui nous regarde [...]. Là où, il n'y a qu'à s'inquiéter de l'entre. Là encore où il n'y a qu'à *tenter de dialectiser*, c'est-à-dire tenter de penser l'oscillation contradictoire dans son mouvement de diastole et de systole [...] à partir de son point central, qui est son point d'inquiétude, de suspens, d'entre-deux. [...] C'est le moment où ce que nous voyons commence juste d'être atteint par ce qui nous regarde [...]. C'est le moment où s'ouvre l'antre creusé par ce qui nous regarde dans ce que nous voyons¹².

Ce que nous entendons.



Figure 5 - Montage photographique (capture d'écran) © Ghislaine Perichet

¹¹ MERLEAU-PONTY, M. *L'Œil et l'Esprit*, *Op.cit.*, 1983, p. 16-17.

¹² DIDI-HUBERMAN, G. *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*. Paris, Ed. Minuit, Collection "Critique", 1992. p. 51-52.

Passage des Gravilliers – Paris, 1er juin 2009

Passage des Gravilliers, l'histoire hier enregistrée, enroulée le long des surfaces murales à partir de ma présence, moi-même circulant autour de l'axe de la caméra, est aujourd'hui le paysage urbain déroulé à travers le plan de la projection qui continue sa ronde infiniment. Comme hier, moi-même au centre de l'arène, happée par l'événement, le public est aujourd'hui confronté à la projection vidéo, immergé dans le contexte sonore enregistré simultanément à l'image, sa présence sollicitée au sein d'un complexe audiovisuel, son attention retenue entre champ visuel et territoire sonore, entre le flux ininterrompu du défilement de l'image panoramique et l'interférence des voix à même d'en rompre la monotonie.

Comme hier, au passage des Gravilliers, le temps de mon expérience éprouvée, le visiteur est aujourd'hui présent à l'intérieur de l'espace d'exposition. Il est le spectateur privilégié, le centre du dispositif soumis à l'épreuve de l'image et des sons, à même de reconsidérer l'histoire, et peut-être la faire sienne. Passage des Gravilliers, pour reprendre les mots d'Alexandre Bohn décrivant l'œuvre du plasticien Krijn De Koning, n'est définitivement pas

un objet à admirer en soi, mais un dispositif expérimental dont la pratique doit permettre chez le visiteur un renouvellement de la perception d'une réalité préexistante (un lieu, un contexte, son propre corps, son propre statut) et un accès à un discernement plus aigu¹³.

Comme j'explorais l'espace dévolu à la représentation, la caméra *explorait le temps*. Le temps de l'avènement d'une expérience, pendant que le technicien indifférent à la scène continue d'oeuvrer derrière la vitrine de la galerie, alors que l'homme à la chemise blanche traverse d'un pas décidé le champ de la caméra et que la jeune femme, à peine aperçue en fond de ruelle, déjà disparue. Chacun a sa place. Chacun à sa place.

Références

BERQUES, Augustin. **Paysages photographiques**, les années quatre-vingt. Mission Datar, Paris, Hazan, 1990.

von BERTALANFFY, Ludwig. **Théorie générale des systèmes** (traduit par Jean Benoist Chabrol), Paris, Dunod, 1973.

BOHN, Alexandre. « Krijn de Koning », in revue **Art Press**, FRAC Lorraine, Metz, Juillet 2001.

DEWEY, John. **Art as experience**, (1934), L'Art comme expérience, Œuvres philosophiques III, (traduction de l'anglais par Jean-Pierre Cometti et alii), Éditions Farrago/Université de Pau, 2005 et Gallimard, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ce que nous voyons, ce qui nous regarde**, Paris, Ed. Minuit, Collection "Critique", 1992.

¹³ BOHN, A. « Krijn de Koning », in **Art Press**, FRAC Lorraine, Metz, Juillet 2001.

LEMOIGNE, Jean-Louis. **La théorie du système général** - Théorie de la modélisation, Collection Les Classiques du réseau intelligent de la complexité, Paris, PUF, 1977.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **L'Oeil et l'Esprit**, Paris, NRF, Gallimard (1964), 1983.

ROMAN, Mathilde. **On Stage** – La Dimension Scénique de l'Image Vidéo, Paris, Le Gac Press, 2012.

STRAUS, Erwin. « Le sentir considéré comme mode de communication » (Unité et pluralité des sens), in **Du sens des sens**: contribution à l'étude des fondements de la psychologie, Paris, Coll. Krisis, Ed. Jérôme Million, 2000.

VALÉRY, Paul. **Introduction à la méthode de Léonard de Vinci**. in Œuvres, Tome I, Paris, Gallimard, 1895.

***I*ter: de l'imaginaire du voyage à sa restitution visuelle et sonore**

AURÉLIE HERBET

■ 234

Aurélie Herbert, doutoranda em artes plásticas e ciências da arte, Paris-1 – Pantheon-Sorbonne. Nasceu na cidade francesa de Neuville aux Bois, vive e trabalha em Paris. Mestre em Artes Plásticas pela Universidade de Paris-1 – Pantheon-Sorbonne em 2009. Atualmente cursa doutorado na mesma universidade sob a orientação do artista e professor doutor Bernard Guelton. Desenvolve pesquisa intitulada “Ficção e Criação Virtual: Territórios de Hipernarração”. Seu trabalho de pesquisa, de caráter teórico-prático, se concentra sobre a ficção e suas modalidades narrativas e imersivas quando inseridas em espaços hipermediáticos. Herbert também produz e experimenta dispositivos híbridos de espaços reais e virtuais. A artista atua em duas linhas de pesquisa (“Arte e Fluxo”, dirigida por Yann Toma e “Ficções & Interações” dirigida por Bernard Guelton) junto ao CERAP (Centre d'Etude et Recherche em Arts Plastiques, Paris-1) no qual desenvolve seus temas de investigação. Associada desde 2011 ao programa de pesquisa EN-ER (Espace numerique en extension du réel) do ENSAD, Aurélie Herbert reflete sobre as questões da conservação e apresentação de obras de arte realizadas e inseridas em universos virtuais. E-mail: aurelie.herbet@yahoo.fr

■ RÉSUMÉ

Cet article porte sur ma installation, *Iter*, réalisée dans le cadre de l'exposition *Espaços outros*. Menant une réflexion théorique et pratique sur la notion de *fiction* lorsque celle-ci est déplacée dans des espaces hypermédiateurs, je développerai ici trois axes de recherche qui animent *Iter* et plus largement, ma thèse. Ainsi, *Iter* est un dispositif faisant figurer un réseau évolutif généré par le récit de mes déplacements géographiques. A ce dispositif visuel s'ajoute un dispositif sonore, réalisé à partir de captations sonores prélevées dans les espaces rencontrés. Dans un premier temps il s'agira de s'interroger sur l'importance de la marche, du déplacement dans l'espace, pensés comme geste et performance artistique. Dans un second temps, je m'intéresserai à cet « effet de présence », notion largement employée lorsque l'on évoque des pratiques dans le champ de l'art numérique. Je reviendrai sur ce terme en le définissant précisément et en observant comment cette notion est effective dans cette installation. Enfin, j'analyserai les rapports entre texte et image au sein du dispositif *Iter*. Nombreuses sont les œuvres numériques réalisées à partir de la « data visualization ». Il s'agira d'en donner quelques exemples, mais aussi d'explorer les spécificités de ces œuvres.

■ MOTS-CLÉS

Récit, voyage, tag, espace sonore, cartographie.

■ RESUMO

Este artigo apresenta os resultados da minha instalação, *Iter*, realizada para a exposição *Espaços Outros*. Trata-se de uma reflexão teórica e prática sobre a noção de *ficção* abordada no contexto dos espaços hipermédia. Serão desenvolvidas três trajetórias de reflexão que inspiram o projeto *Iter* e, no sentido mais amplo, a totalidade de minha pesquisa.

Iter é um dispositivo que visualiza uma rede evolutiva gerada pela narrativa dos meus deslocamentos geográficos. Este dispositivo conta também com uma parte sonora, composta de gravações feitas nos espaços percorridos durante os deslocamentos. Inicialmente, trata-se de refletir sobre a importância do andar, do deslocamento no espaço, concebidos como gestos performáticos. Em seguida, me interessa o *efeito de presença*, um conceito amplamente utilizado quando nos referimos a práticas no campo da arte computacional. Este conceito será definido e analisado especificamente no contexto de *Iter*. Finalmente, será examinada a relação entre texto e imagem no dispositivo *Iter*. Atualmente, muitas obras computacionais usam os recursos de “visualização de dados”. Alguns exemplos serão abordados para examinar suas especificidades.

■ PALAVRAS-CHAVE

Narrativa, viagem, tag, espaço sonoro, cartografia.

235 ■

Etonnement et déception des voyages.

Illusion d'avoir vaincu la distance,

d'avoir effacé le temps.

Etre loin.

George Perec, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974. p. 153.

Introduction

Depuis plusieurs années, je mène une réflexion théorique et pratique sur les dispositifs artistiques hypermédiateurs convoquant la notion de *fiction*. Cette recherche me mène à me questionner sur la place du spectateur au sein de ces œuvres dites de

« fiction ». La *fiction* vient du latin *fingere*, qui veut dire à la fois « modeler », « façonner dans son esprit », « imaginer » mais aussi donnant le verbe « feindre ». L'hypermédia se définit par un media (vidéo, radio, internet, etc.) dans lequel sont diffusées plusieurs types d'information (image, son, vidéo ou encore multimédia). Mes dispositifs hybrident ainsi différents media et convoquent différents espaces (espaces tangible, fictionnel ou encore numérique). Ma problématique centrale est de savoir comment produire de la fiction, de l'imaginaire et immerger le spectateur au sein de ces dispositifs hybrides.

Cet article portera ainsi sur ma dernière installation, *Iter*, réalisée dans le cadre de l'exposition *Espaços Outros*. Je développerai ici trois axes de recherche qui animent *Iter* et plus largement ma recherche plastique.

Ainsi, *Iter* est un dispositif interactif faisant figurer un réseau évolutif généré par les mots-clés issus de mes récits de voyage. A ce dispositif visuel cartographique s'ajoute un dispositif sonore, réalisé à partir de captations sonores prélevées tout au long de mes déplacements. Dans un premier temps, il s'agira de convoquer l'imaginaire du voyage, le territoire inconnu comme un vecteur d'expérimentations plastiques et créateur de récits. Dans un second temps, je m'intéresserai à la marche et au déplacement dans l'espace, pensés comme geste et performance artistique. Dès lors, qu'implique la transposition d'un espace au sein d'un autre ? Quelles relations s'établissent entre le spectateur et le dispositif lorsque ce dernier est le résultat d'une « présence/absence » en constante évolution ? Cette dernière question sera l'occasion de convoquer la notion « d'effet de présence », très largement employée lorsque l'on évoque des pratiques dans le champ de l'art numérique. Je reviendrai sur ce terme en le définissant précisément et en observant comment cette notion est effective dans cette installation. Enfin, j'analyserai les rapports entre texte et image au sein du dispositif *Iter*. Nombreuses sont actuellement les œuvres numériques réalisées avec le procédé de la « data visualization ». Il s'agira d'en donner quelques exemples, mais aussi d'explorer les spécificités de ces œuvres.

■ 236

1. L'imaginaire du voyage : espace autre et/ou hétérotopie?

Pour l'exposition *Espaços Outros* j'ai choisi d'écrire et de représenter visuellement mes « récits de voyage » d'un territoire que je ne connais pas. Les voyages sont des moments privilégiés de découverte, d'inconnu, de questionnements et de nouvelles sensations. Un territoire inconnu est pour moi un « espace autre », un espace dans lequel je ne me « situe » pas, en d'autres termes dans lequel je n'ai plus les mêmes repères. Dès lors, cet espace, voire même ces espaces, donnent lieu à la création de fantasmes, d'imaginaire mais aussi d'inquiétude.

Espaces autres est également le titre d'une conférence donnée par Michel Foucault en 1966. Foucault qualifie ces *espaces autres* d'*hétérotopies*. Selon lui, les hétérotopies sont des espaces nés « dans la tête des hommes, dans l'interstice de leurs mots, dans l'épaisseur de leurs récits ou encore dans le lieu sans lieu de leurs rêves »¹. Les hétérotopies sont des lieux, des utopies que l'on peut situer sur la carte, l'auteur les définit alors comme des localisations physiques de l'utopie, en d'autres

¹ FOUCAULT, M. **Le corps utopique, Les hétérotopies**. Paris, Nouvelles Editions Lignes, 2009, p. 23. « Le corps utopiques » et « Les hétérotopies » sont des conférences données par Michel Foucault les 7 et 21 décembre 1966 sur la radio France-Culture.

termes, des utopies situées : « Je crois qu'il y a – et ceci dans toute société – des utopies qui ont un temps déterminé, un temps que l'on peut fixer et mesurer selon un calendrier de tous les jours. Il est bien probable que chaque groupe humain, quel qu'il soit, découpe dans l'espace qu'il occupe, où il vit réellement, où il travaille, des lieux utopiques, et, dans le temps où il s'affaire, des moments uchroniques »². Ces localisations se situent *en-dehors* de l'espace bien qu'elles soient situées : elles sont propices à l'imaginaire, à la découverte d'un *ailleurs*.

Cette définition d'*hétérotopie*, développée par Foucault se concentre sur des endroits bien précis : une cabane d'enfant, un cimetière, un centre pénitencier, etc. En somme, dans des lieux ayant une fonction précise. Je distinguerai dès lors ici les notions d'*espace autre* et d'*hétérotopie*, pour ne conserver que la première, la seconde étant selon moi hors de propos quant à mon travail plastique. J'entendrai ici par *Espace autre*, un espace dans lequel l'altérité d'un nouvel espace est présente, un espace qui m'est étranger, c'est-à-dire en dehors de ma conception commune.

Avant la présentation d'*Iter*, il est important de préciser que je ne considère pas que tous voyages, que tout espace inconnu, sont des *espaces autres*. Ma démarche artistique m'a conduit à considérer ce voyage comme tel en établissant un processus et en portant un autre regard sur ce que peut être la découverte d'un territoire, en cherchant dans chacun des lieux que je découvrais ce qui pouvait abriter de l'imaginaire, susciter un interstice entre l'espace perceptif et l'espace imaginaire et en se focalisant sur l'altérité d'un espace méconnu.

Iter, qui signifie en latin *chemin, trajet, voyage*, est une production artistique qui se scinde en deux parties très distinctes. Mon travail plastique se situe ainsi à la fois sur le terrain, là où je me trouve géographiquement, et dans l'espace de la galerie. Ces *espaces autres* sont la matière à la construction d'un réseau de mots évoluant au fil de mes trajets. En premier lieu, ma démarche s'est concentrée sur le terrain et a consisté à écrire, chaque jour, les récits de ce que je percevais autour de moi. Pendant une dizaine de jours, durée de mon voyage, j'ai donc observé et noté mes sensations olfactives, auditives, gustatives, tactiles et visuelles. Ces récits décrivent ma vision, ma lecture subjective de ce nouveau territoire, que j'appréhendais et découvrais au fur et à mesure de mes déplacements. Dans un même temps, je captuais, à l'aide d'un enregistreur, les bruits, les sons, les conversations, la musique qui se déployaient dans ces espaces. Ces traces sonores et écrites font l'objet d'une installation combinant à la fois une projection et une bande-son, actualisée chaque jour.

Sur la projection figurent ainsi des « mots-clés » matérialisés par des points. Ces points ne sont pas placés au hasard : la carte se décompose en 5 zones, correspondant aux 5 sens énoncés précédemment. Chaque mot, relatif à une sensation corporelle, est donc placé suivant le sens convoqué : se dessine alors un réseau déterminé par les aires sensorielles. Par ailleurs, le diamètre de ces points augmente en fonction du nombre d'entrées d'un même mot : plus le mot sera convoqué, plus le « tag » sera important. Au fur et à mesure de l'écriture de ces récits, les mots sont enregistrés et répertoriés dans une base de données me servant à les classer suivant leur champ lexical. Plus un mot se rapproche du champ lexical d'un autre plus il est proche et inversement.

Lors du début de la mise en œuvre de mon projet, je me suis inspirée de la méthode de l'atlas sémantique existant sur le site internet *dico.cnrs*. Cet atlas sémantique

² *Ibid.*

tique propose pour « chaque entrée du dictionnaire des synonymes, des liens analogiques et un modèle pour la représentation géométrique des valeurs sémantiques des différents termes ». Il s'agit avec cet atlas de visualiser la distance sémantique entre plusieurs mots. Ces mots sont en relation les uns aux autres et forment ainsi des ensembles de sens. Prenant au départ comme référence ce modèle, j'ai fait le choix ensuite de m'en éloigner afin d'établir ma propre carte issue de mes récits de voyage mais aussi de mes sensations ressenties pendant ce déplacement. La cartographie générée ne résulte donc plus d'une visualisation des champs sémantiques mais d'associations entre les différents sens.

■ 238

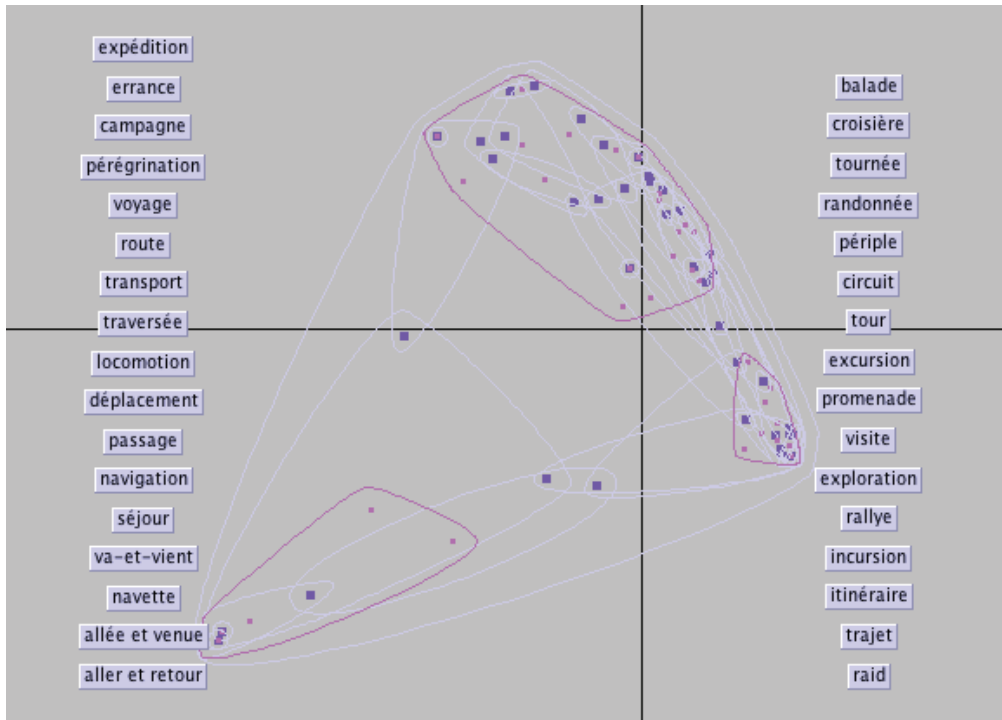


Figure 1- Capture d'écran du site <http://dico.isc.cnrs.fr/fr/index.html>.
Atlas sémantique sur le thème du voyage.

Cette première partie a été l'occasion de définir et de bien déterminer ce que j'entendais par *espace autre* dans le cadre de mon travail. Il a été nécessaire de considérer qu'ici un *espace autre* n'est pas à entendre en tant qu'*hétérotopie*, telle que l'a pensé Michel Foucault. Il s'agira à présent de s'interroger sur l'importance de la marche, du déplacement dans l'espace, conçus comme geste et performance artistique. Plusieurs problématiques sont en jeu dans ce travail : comment restituer la sensation de différents espaces appréhendés au sein d'un autre espace ? Comment rendre compte d'un déplacement au sein d'une installation artistique ? Les traces sonores collectées ont-elles une valeur de document, de fragment de l'œuvre ou font-elles sens individuellement ?

2. Le déplacement, la marche comme matériau artistique

La marche et mes déplacements sont ainsi les matériaux de mon installation. Ils me fournissent de la matière à l'élaboration de mon dispositif plastique. La marche est une action. Le corps, par la marche appréhende l'espace qui l'environne. Maurice Merleau-Ponty note dans sa *Phénoménologie de la perception* combien la vision est relative au mouvement. Le corps est partie prenante du monde qui l'entoure. Alain Berthoz, professeur en Physiologie de la perception ajoute que « L'espace n'est pas un concept extérieur au cerveau de l'homme, il est perçu et il est vécu ».³ Notre relation à l'espace passe alors par le corps en tant qu'il est le récepteur de cet espace, il passe alors par une *connaissance*, une analyse perceptive de l'espace qu'il y a autour de nous. Cette analyse conduit le corps à se faire sa propre perception, c'est ce que l'on appelle l'espace perceptif. Nous distinguons alors une spatialité de position, celle qui nous localise objectivement et une spatialité de situation, celle qui nous spatialise subjectivement. Le déplacement du corps, la marche est le moteur de cette spatialité de situation. Elle nous permet de nous inscrire dans notre espace et de le percevoir différemment. « Mouvoir son corps, c'est viser à travers lui, les choses. Notre perception reconstruit un espace invisible ».⁴ L'expérience de l'espace par le corps en mouvement constitue ainsi notre perception de notre propre corps. Par le déplacement, l'Homme se constitue et apprécie son espace corporel mais aussi l'espace qui l'entoure. La marche a donc une importance essentielle à l'entreprise de la connaissance du corps mais aussi à l'appréciation de ce qu'il y a autour. Par la marche, le corps crée son espace, circonscrit un territoire. Nombreux sont les artistes à avoir questionné cela.

Ainsi, comme l'explique Thierry Davila dans son ouvrage *Marcher, Créer, Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, le déplacement dans l'espace a très souvent été une source de création pour les artistes et ce, depuis la Renaissance. Marcher est ainsi une action qui devient le médium de la création d'une œuvre:

Car tel est, dans le domaine de l'art, le destin de la déambulation : elle est capable de produire une attitude ou une forme, de conduire à une réalisation plastique à partir du mouvement qu'elle incarne, et cela en dehors et complément de la pure et simple représentation de la marche (iconographie du déplacement), ou bien elle est tout simplement elle-même l'attitude, la forme⁵.

Le déplacement est ici le producteur d'œuvres artistiques. En effet, la marche, depuis le 19^e siècle, a été un sujet d'expériences artistiques variées. On peut ainsi citer les flâneries de Baudelaire, les errances des surréalistes ou encore les dérives des situationnistes donnant lieu notamment à leur carte de psychogéographie résultant de leur « laisser aller aux sollicitations du terrain et des rencontres qui y correspondent ». Plus récemment, depuis les années 1970, Hamish Fulton, artiste conceptuel rattaché au *Land art* et qualifié « d'inventeur de l'art de la marche », parcourt à pied le monde. Durant ses voyages, il ne collecte rien, aucun objet. Seuls ses photographies et ses récits, ses descriptions d'itinéraires, retracent son expérience. Le spectateur

³ BERTHOZ, A. *Le sens du mouvement*. Paris, éditions Odile Jacob Sciences, 1997.

⁴ *Ibid.*, p. 304.

⁵ DAVILA, T. *Marcher, Créer, Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*. Paris, Editions du Regard, 2002, p. 15.

est invité à reconstituer l'espace évoqué par le parcours de l'artiste. Ces artistes, et en particulier Fulton, questionnent le corps et son implication au sein de l'espace naturel ou urbain. Avec ces pratiques, ils tentent de comprendre comment l'être humain s'inscrit dans son espace et comment il interagit avec lui.



Figure 2 - Hamish Fulton, *Horizon to horizon*, 1990.

Pour continuer notre étude sur le mouvement du corps considéré comme médium il est important de définir ce que nous entendons par la notion de *lieu* et de bien le circonscrire au regard des pratiques artistiques étudiées. Pour cela, nous nous appuyons sur *Écoumène : introduction à l'étude des milieux humains*, d'Augustin Berque, géographe français. Berque étudie la distinction entre les deux étymologies grecques du *lieu*, le *topos* et la *chôra*. Ainsi, le *topos* désigne le lieu physique, cartographiable tandis que la *chôra* désigne le lieu *existentiel*. Cette dernière définit « un lieu dynamique, à partir de quoi il advient quelque chose de différent, non pas un lieu qui enferme la chose dans l'identité de son être⁶ ». *Topos* et *chôra* se lient continuellement. Pour *Iter*, ces deux définitions sont à prendre en compte : les endroits découverts sont mes terrains d'action, mes *lieux d'existence* au sens où Augustin Berque les définit. Le lieu se pose donc en dialectique en tant qu'il se situe entre espace réel, social et qu'il dévie vers un autre espace, celui-ci imaginaire. *Iter*, engage également la réflexion du corps, de son implication physique au sein d'un espace que cela soit par rapport à moi ou au spectateur face à l'installation. Par le mouvement du corps arpentant les lieux, nous nous mesurons à eux et nous les considérons : « Marcher devient le moyen privilégié pour écouter le monde, y prêter attention, parce que se déplacer est aussi une façon de se mettre à entendre⁷ ».

Afin de conclure sur cette question, il me semble souhaitable de convoquer brièvement la notion de *cinéplastique*, inventée par Elie Faure en 1920. Thierry Davila reprend cette notion, initialement utilisée pour décrire le cinéma :

⁶ BERQUE, A. *Écoumène* : introduction à l'étude des milieux humains, Paris, Belin, 2000. p. 25.

⁷ DAVILA, T. *Op.cit.*, p. 16.

Il faut considérer la cinéplastique comme la tentative de ne pas réduire le mouvement à la translation, à la pure et simple mobilité physique, mais bien au contraire comme la prise en charge du mouvement, des déplacements, dans toute leur ampleur, dans toutes leurs manières, y compris dans leurs dimensions psychiques et fantasmatiques⁸.

Le mouvement, la marche sont la matière créative pour de nombreux artistes ; mais inversement, leurs dispositifs plastiques engendrent et produisent des mises en forme du lieu dans un contexte déterminé. *Iter*, par mes déplacements, tente de produire une réflexion sur le lieu dans lequel le visiteur se trouve. Il ne s'agit pas simplement de montrer des traces, de produire une documentation d'un voyage, de restituer des sensations dans l'espace d'exposition mais de symboliser un trajet et des rencontres.

3. *Iter*: du récit à sa visualisation spatiale

De mon arrivée au Brésil jusqu'à mon départ, j'ai ainsi écrit, chaque jour, les récits de mes déplacements : dans ces récits sont décrits mes ressentis et mes sensations par rapport aux espaces rencontrés. Chaque jour de nouveaux mots émergent et viennent créer, au sein de la galerie, un réseau renouvelé. Les données utilisées ont été préalablement sélectionnées et collectées dans une base de données réalisée au fur et à mesure de mes déplacements. Un chemin, un réseau, s'établit ainsi entre tous ces mots relatifs aux différents champs lexicaux en relation à ce que je vois et ressens. Ces mots ne sont plus lisibles au sein de l'installation. Seule leur spatialisation liée à leurs rapports sensoriels et leurs interconnexions, sont visibles. Cette installation convoque à la fois un *ici*, l'espace de la galerie dans lequel est projetée l'installation et des *ailleurs*, les différents lieux rencontrés. Les captations sonores diffusées dans la galerie et prélevées quotidiennement, peuvent donner des indices des différents lieux traversés sans pour autant dévoiler les récits. Un mystère entoure alors l'œuvre : le spectateur est invité à imaginer les lieux et les situations que j'ai rencontrés ; ou à se construire ses propres récits de voyage. L'installation immerge ainsi dans un dispositif de type englobant : le spectateur peut à la fois écouter et percevoir ce qui se trame dans cette installation. Les sons lui permettent d'être à la fois présent au sein de la galerie mais le projette également vers d'autres espaces qu'il ne peut pas appréhender de manière directe : il les perçoit à travers son écoute et son imagination. En explorant à la fois ce territoire sonore et cette cartographie abstraite, les visiteurs se situent dans un entre-deux. Entre le texte sous-jacent, mes récits, et leurs représentations visuelles et auditives (la cartographie et les fragments sonores). Ainsi, comment s'effectue, dans ce dispositif, le passage du texte à l'image ?

La « data visualization », la *visualisation de données* est l'étude de la représentation visuelle des données. Elle est actuellement de plus en plus employée dans le but de communiquer clairement et rapidement de l'information à l'aide de schémas visuels. Lev Manovich dans *The language of new media*, affirme que les bases de données sont une forme dominante des nouveaux médias. Avec l'essor de la *data visualization*, de plus en plus d'artistes s'emparent de ces données et les utilisent comme sujet ou médium pour leur recherche artistique. Parmi ces artistes, on peut citer Benjamin Fry qui,

⁸ Ibid., p. 27.

en 1999, réalise l'œuvre *Valence*. Cette œuvre met en évidence graphiquement les liens qu'entretiennent certains fragments d'informations et la manière dont ils interagissent ensemble. *Valence* est un logiciel effectuant la lecture d'un texte choisi et représente tridimensionnellement la relation qu'entretiennent les mots par l'intermédiaire de segments et la distance qui les séparent. Ainsi, l'image de cette page est tirée d'une visualisation du contenu du livre *The innocent abroad* de Mark Twain. Le programme lit le livre d'une façon linéaire, ajoutant dynamiquement chaque mot sur la carte.



Figure 3 - Benjamin Fry, *Valence*⁹, 2002. © Copyright Ben Fry and the Massachusetts Institute of Technology.

Pour *Iter* cette visualisation de données est poétique et non informative. Pour cette constellation issue d'une base de données en constante évolution, j'ai fait le choix de ne pas faire figurer les mots. Le spectateur ne peut ainsi pas s'informer sur les récits que j'ai produits. Seuls les tags (les ronds noirs) sont les indices de ces mots mais ne les dévoilent pas. Ils proposent une vision subjective d'autres espaces, la cartographie ne me localise pas et ne divulgue pas son contenu. Cette cartographie est *fictionnelle*, dans le sens où elle véhicule de la fiction, des histoires, mais qui ne sont plus visibles. La constellation se génère au fur et à mesure des jours et forme une carte abstraite, une carte sur laquelle aucune donnée tangible n'est montrée. Se crée une *carte paysagère* au sens où la définit Anne Cauquelin, théoricienne de l'art dans son ouvrage *Le site et le paysage*. Une *carte paysagère* n'est pas une carte topologique, statique, répertoriant différents points d'un territoire. Une *carte paysagère*

⁹ Consulté sur <http://benfry.com/valence/> le 6/04/2012.

est établie ou dressée par rapport à un point de vue. C'est une carte en constante mutation : « il ne s'agit donc pas de cartographier des réseaux fixes, mais des actions qui créent un nouvel espace chaque fois qu'elles ont lieu¹⁰ ». Cette carte n'est donc pas calculable métriquement mais se dessine par les différentes actions. Avec ce type de carte l'on ne cherche plus à cartographier statiquement mais dynamiquement. La carte fait ainsi figurer le corps en mouvement, ses déplacements.

Conclusion

Pour l'exposition *Espaços Outros* j'ai souhaité proposer une vision cartographique et fragmentée du voyage. Voyage mental, voyage dans des lieux existants ou imaginaires. « L'espace sous-entend à une forme d'écriture et de lecture du monde¹¹ » explique Paolo Amaldi dans son livre *Espaces* analysant la question de l'espace à travers les siècles. Avec cette installation j'ai voulu faire partager ma découverte d'un territoire qui m'est complètement inconnu, étranger : l'étranger, qui provient du latin *extraneus*, signifie « ce qui est à l'extérieur » : cette découverte d'un nouveau territoire fut pour moi l'occasion d'expérimenter et d'appréhender ces espaces d'une autre manière. Par ces récits j'ai tenté de retranscrire ce qui m'entourait. Le carnet de voyage contenant ces récits n'est pas visible au sein de l'installation. Deux éléments indiciels étaient présents : d'une part, la cartographie processuelle, suscitant alors curiosité et imaginaire de la part du visiteur, qui se construit à son tour une cartographie imaginaire des espaces l'environnant. D'autre part, la bande-son, résultat de ces captations sonores, de ces fragments collectés lors de mon voyage ; elle accompagnait la constellation de mots-clés et invitait le spectateur à percevoir par le son des fragments d'autres espaces, des fragments du monde :

Le monde, non plus comme un parcours sans cesse à refaire, non pas comme une course sans fin, un défi sans cesse à relever, non pas comme le seul prétexte d'une accumulation désespérante, ni comme une illusion d'une conquête, mais comme retrouvaille d'un sens, perception d'une écriture terrestre, d'une géographie dont nous avons oublié que nous sommes les auteurs¹².

Références

AMALDI, Paolo. **Espaces**. Paris, Editions de la Villette, 2007.

BAUDELAIRE, Charles. **Curiosités esthétiques. L'art romantique**. Paris, Garnier, 1986.

BENJAMIN, Walter. **Paris, capitale du XIXe siècle** : Le livre des passages [1982], trad. J.Lacoste, Paris, Payot, 1989.

BERQUE, Augustin. **Écoumène** : introduction à l'étude des milieux humains. Paris, Belin, 2000.

¹⁰ CAUQUELIN, A. **Le site et le paysage**. Paris, éditions PUF, 2002, p. 99.

¹¹ AMALDI, P. **Espaces**, Paris, Editions de la Villette, 2007, p. 16.

¹² PEREC, G. **Op. cit.**, p. 156.

BERTHOZ, Alain. **Le sens du mouvement**. Paris, éditions Odile Jacob Sciences, 1997.

CAUQUELIN, Anne. **L'invention du paysage**. Paris, Plon, 1989.

CAUQUELIN, Anne. **Le site et le paysage**. Paris, éditions PUF, 2002.

DAVILA, Thierry. **Marcher, Créer, Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle**. Paris, Editions du Regard, 2002.

MANOVICH, Lev. **Le langage des nouveaux médias**. Paris, Les presses du réel, 2010.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Phénoménologie de la perception**. Paris, Gallimard, 1945.

PAQUOT, Thierry et YOUNES, Chris. **Espace et lieu dans la pensée occidentale : de Platon à Nietzsche**. Paris, éditions La découverte, 2012.

PEREC, Georges. **Espèces d'espaces**. Paris, Editions Galilée, 1974.

FAURE, Elie. **De la cinéplastique** [1920]. Paris, Séguier, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Le corps utopique, Les hétérotopies**. Paris, Nouvelles Editions Lignes, 2009.

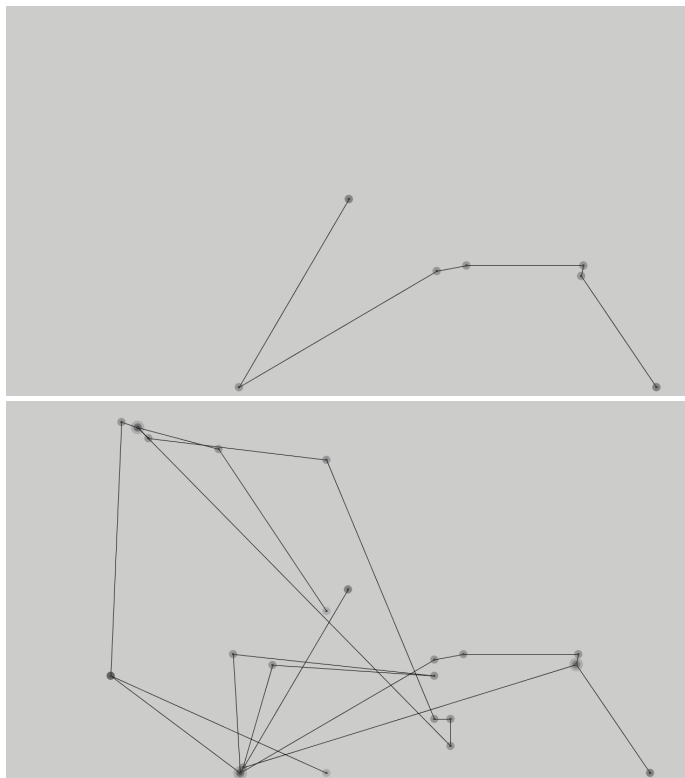
SCHELLE, Karl Gottlob. **L'art de se promener** [1802]. Paris, Payot & Rivages, 1996.

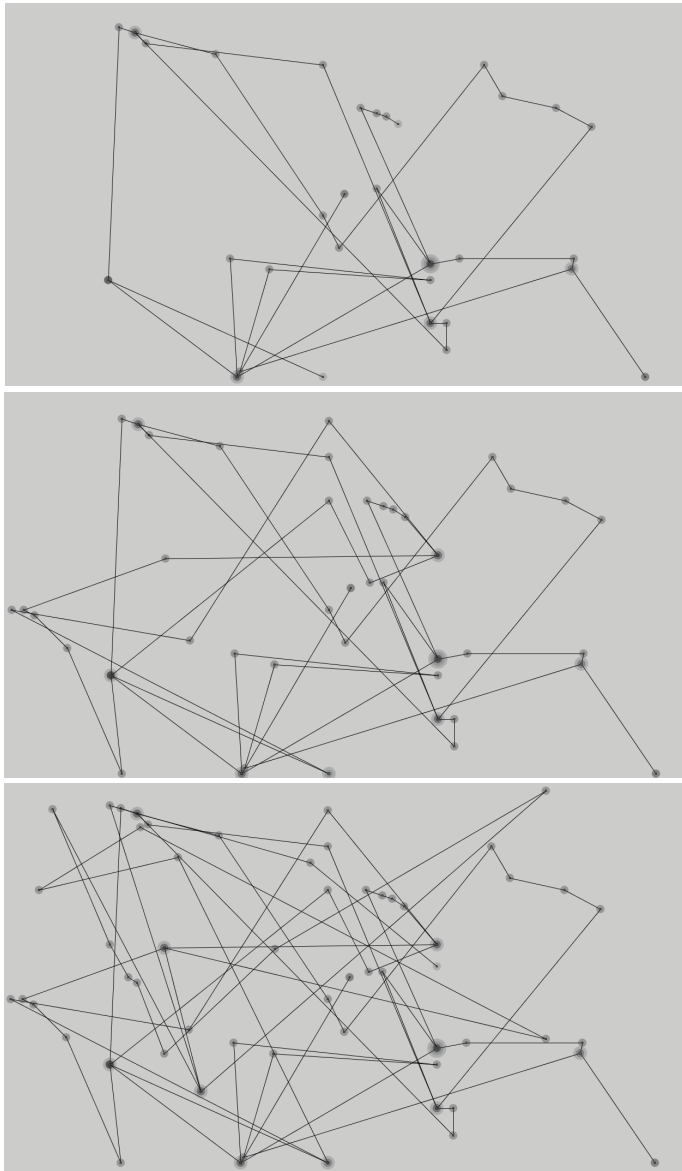
■ 244





Figure 4 - Vues de l'installation *Iter* au sein de l'exposition *Espaços Outros*, Galeria de arte Ido Finotti, ©Paulo Rogerio Luciano.





■ 246

Figure 5 - Evolution du dispositif *lter* au fil des jours, Aurélie Herbet, courtesy de l'artiste.

Abrigos e percursos imaginários em realidades virtuais interativas de síntese

DOUGLAS DE PAULA

■ 248

Professor de mídias contemporâneas no Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). É doutorando em Arte pela Universidade de Brasília (UnB), Mestre em Arte pela Universidade de Brasília (UnB) e Bacharel em Ciência da Computação pela UFU. e-mail: douglaspaula@fafcs.ufu.br.

■ RESUMO

Este texto fala sobre interfaces gráficas ou realidades virtuais artísticas que propõem simular espaços tridimensionais imaginados e implementados a partir de imagens de síntese com as quais se pode interagir e nas quais se pode psico imergir: espaços que o espectador pode percorrer e nos quais ele pode sentir-se acolhido ou ameaçado; espaços, formas para serem habitados pela imaginação.

■ PALAVRAS-CHAVE

Realidade virtual, imagem de síntese, imaginário, habitar.

■ RÉSUMÉ

Ce texte raconte des interfaces graphiques ou des réalités virtuelles artistiques qui proposent simuler des espaces tridimensionnels imaginés et faits à partir d'images de synthèse avec lesquelles on peut interagir et où on peut psycho immerger: espaces qu'on peut parcourir et où on peut se sentir protégé ou menacé; espaces, formes, pour être habités par l'imagination.

■ MOTS-CLÉS

Réalité virtuelle, Image de synthèse, imaginaire, habiter.

Falar de abrigos e percursos imaginários em realidades virtuais interativas de síntese pede antes definir os termos “realidade virtual” e “imagem de síntese”.

Realidade virtual

Suzete Venturelli (2002, p. 102) coloca que realidade virtual é uma técnica avançada de interface, com a qual o usuário pode imergir em um ambiente sintético tridimensional gerado por computador, interagir com ele, ou simplesmente percorrê-lo. Em outras palavras, uma realidade virtual seria um ambiente veiculado por imagens passíveis de interação com os seres humanos, ou seja, capazes de se atualizar nesta operação. A autora coloca ainda que uma realidade virtual pode ser imersiva ou teleimersiva. Nas realidades virtuais imersivas, tem-se a sensação de estar inserido num ambiente tridimensional. Nas realidades teleimersivas, a interação se dá por meio de interfaces gráficas.

Pierre Lévy (1999, p. 145) entende os mundos virtuais como a reserva digital de virtualidades sensoriais e informacionais que só se atualizam na interação com os seres humanos. Destaca três usos para o termo virtual: um técnico, ligado à informática, que parece designar tudo quanto apareça na tela do computador; um que denomina irrealidade; e um último, filosófico, o qual assume em suas considerações teóricas (1999, p. 47).

Lévy (1999, p. 47) expõe que, em filosofia, o virtual é aquilo que existe apenas em potência e não em ato: é algo passível de atualizar-se. Dessa forma, coloca que o virtual faz parte do real, é uma de suas dimensões. Assim, não haveria oposição entre virtual e real, mas, sim, entre virtual e atual, que seriam dois modos diferentes de realidade. A esse respeito, Aristóteles fala-nos de “potência e ato”, “forma e matéria”, como pares cujas reuniões formariam o real. “A potência que se [atualizaria] pelo ato, a forma que se [faria] com a matéria” (BICUDO, 2010, p. 125).

Aparecida Bicudo (2010, p. 126) coloca que “o virtual e o provável aparecem como categorias fundamentais do pensamento científico sobre o mundo”; que a matemática

tem como base o virtual, já que “os conteúdos formais da lógica e da matemática que tratam do virtual são conteúdos não-atuais, abstratos e não realizáveis no âmbito da experiência sensível ou do empiricamente dado”. Assim, se é na matemática que a ciência moderna ocidental assenta suas raízes, essas raízes estão fortemente arraigadas ao virtual, ou seja, nossa ciência seria uma ciência do virtual. Nesse sentido, vale lembrar uma questão bastante provocativa de Gaston Bachalard: “Por que os atos da imaginação não haveriam de ser tão reais quanto os atos da percepção?” (1978, p. 300).

Contudo, sabemos que, embora a ciência paute-se enormemente no virtual, no lógico-formal, ela também lida com o empírico, com o experimental. Assim, Bicudo pergunta-se: se “a matemática é o fundamento do pensamento científico e se sua realidade é virtual e dependente dos conteúdos formais, como, então, dá-se a ligação entre o virtual e o atual nas ciências empíricas?” (2010, p. 126-127). Segundo a autora, isso ocorreria por meio do referencial. Esse referencial seria o próprio aparato científico e tecnológico e, arrisco acrescentar, as mídias. Ele apareceria, assim, como

uma tela de informação meio solta [...que] se [atualizaria] não completamente e [...] se [constituiria] na dimensão formal [...], mas de maneira mais ou menos solta conforme as possibilidades de aplicação que se [mostrariam] adequadas na prática da empiricidade [...assim] , a noção de referencial, de um lado, [funcionaria] como um quadro de descrição para a experiência e, por outro, [apresentar-se-ia], para os fatos atuais, como um sistema de conceitos operatórios que [permitiria] determinar os fatos e as relações virtuais (BICUDO, 2010, p. 126-127).

As mídias informáticas, os espaços das redes, a internet, seriam, então, instâncias desse referencial, lugares em que “não-atual e atual [avançariam], dinamicamente, pelos caminhos da atualização, abrindo-se e fechando-se em conexões em rede informacional” (BICUDO, 2010, p. 127-128).

Assim, o uso do termo “realidade virtual”, no título deste texto, não coincide exatamente com sua definição filosófica, mas, sim, com esse referencial, que é midiático, esse mediador, de que Bicudo (2010) nos fala, esse entremeio, essa teia, repleta de potencial, que vai se atualizando com o uso, com a demanda. Realidade virtual significaria, portanto, uma imagem simulatória de um espaço tridimensional psico imersível, uma instância do mencionado referencial, carregada de potencial, de virtual, de possibilidades de atualizações dinâmicas.

Aparecida Bicudo destaca ainda o quanto todo esse meio, do computador, seria capaz de intensificar nossa cognição, nossa tomada de consciência, conforme entendida pela fenomenologia de Edmund Husserl, como movimento em direção ao mundo que, “focalizando algo no mundo-vida, traz de volta o que foi percebido, ou seja, o visto como elementos disponibilizados aos atos da consciência” (2010, p. 128).

Ao integrar a mídia informática como uma grade de potências que pode se atualizar, o virtual, como aponta André Parente, “não se [opor] ao real, mas sim aos ideais de verdade, que são ficção” (1999, p. 24). Nesse sentido, entende-se que o virtual surge como elemento de libertação, e não mais de alienação: ele seria capaz de operar o novo em nossas mentes, apontar possibilidades e denunciar as ficções que – cotidianamente - tomamos como verdade/realidade.

Imagem de síntese

Lúcia Santaella e Winfried Nöth (1998, p. 157-186) postulam a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico.

O paradigma pré-fotográfico nomeia as imagens feitas à mão, cuja produção, portanto, depende fundamentalmente da habilidade manual de um indivíduo para plasmar o visível, a imaginação visual numa forma bi ou tridimensional. Nesse paradigma, encontram-se o desenho, a pintura, a gravura e a escultura. Nele, as imagens possuem materialidade, e impõem sua presença por meio de suportes e substâncias. É o próprio gesto do corpo do artista que está grafado nesses suportes e substâncias, ainda que por meio de prolongamentos artificiais do seu corpo, como o pincel, por exemplo. Nesse sentido, Santaella e Nöth (1998, p. 164) colocam que a imagem - pré fotográfica - se produz por meio de um gesto único e irrepetível, e funde, de modo indissociável, o sujeito criador, o objeto criado e a fonte de inspiração, o que os autores chamam característica monádica da produção imagética.

No paradigma fotográfico, estão inclusos a fotografia, o cinema, a TV, o vídeo e a holografia. São imagens que nascem da colisão de raios luminosos que emanam de objetos reais preexistentes, em um suporte química ou eletromagneticamente sensível à luz. Para Santaella e Nöth (1998, pp. 164-165), a grande diferença deste paradigma com relação ao paradigma pré-fotográfico, é que ele inaugura um processo de produção eminentemente diádico, no sentido de que a imagem revela a diferença irreduzível entre o real e seu duplo (pedaço eternizado de acontecimento que, uma vez capturado, indicará a morte do real com o qual foi produzido).

O paradigma pós-fotográfico refere-se às imagens sintéticas, imagens inteiramente geradas por cálculos no interior da máquina. Santaella e Nöth (1998, pp. 166-167) colocam que, neste paradigma, o processo de produção da imagem é eminentemente triádico, no sentido de que pressupõem três fases - que, embora estejam interligadas, são bem delimitadas: em primeiro lugar, um programador constrói um modelo numa matriz de números, algoritmos ou instruções de um programa para cálculos a serem executados pelo computador; em seguida, essa matriz numérica é transformada segundo outros modelos de visualização ou algoritmos de simulação da imagem; por último, o computador traduz essa matriz em pontos elementares (pixels) para tornar o objeto visível numa tela de vídeo. É nesse último paradigma que podemos situar a imagem de síntese, uma imagem completamente gerada por cálculos, sem referencial material.

Quanto ao agente produtor de cada uma dessas imagens, Santaella e Nöth (1998, p. 170) colocam que o pintor, por exemplo, seria um demiurgo, um imaginador, já o fotógrafo seria um *voyeur*, sujeito caçador, seletor e movente, ao passo que o programador infográfico seria um manipulador, sujeito antecipador e ubíquo, um experimentador.

Embora em sua explanação, os autores cheguem a montar tabelas comparativas para os sujeitos realizadores de cada uma dessas imagens, em momento algum dizem - de forma explícita - que as habilidades de um não podem se fazer presentes no outro. O máximo que se pode dizer é que destacaram aquilo que é mais marcante no processo produtivo de cada um desses sujeitos. Entende-se que o discurso dos autores não desautoriza ressaltar, por exemplo, que o artista infográfico não parece

ser um sujeito menos imaginador que o pintor. Contudo, é evidente que a natureza dessa imaginação parece deslocar-se, ele não mais idealiza cenas, mas movimentos e relações dinâmicas com o espectador.

A leitura de cada um desses tipos de imagens parece ter igualmente suas peculiaridades. Para Santaella e Nöth (1998, p. 174), a leitura da imagem pré-fotográfica parece ser eminentemente orientada pela contemplação. Já na leitura da imagem fotográfica, haveria a predominância da observação, num agenciamento entre memória e reconhecimento, ao passo que a fruição da imagem de síntese seria predominantemente interativa.

O material de meu trabalho é, portanto, uma imagem-meio, envolta num tecido de potenciais de atualização dinâmicos (seu aspecto de realidade virtual), uma imagem simulatória de espaço em três dimensões em que o espectador pode psico ou tele imergir. Além disso, essa imagem pode ser também chamada sintética ou de síntese, no sentido de que é completamente gerada no interior da máquina, sem a necessidade de referentes materiais.

Imaginário poético em imagens de síntese: habitando interativamente espaços imaginados

■ 252

O principal aspecto dos trabalhos artísticos sobre os quais pretendo falar neste texto diz respeito à relação entre imagem de síntese e imaginário. Nesse sentido, Gaston Bachelard é uma referência inequívoca. A investigação do autor pauta-se na literatura, no levantamento de pontos comuns entre obras de vários autores do seu conhecimento. Duas das proposições que faz em seus estudos chamam a atenção: mostrar que especificamente o devaneio poético pode ser uma experiência de tomada de consciência; e levantar abstrações ou leis para a imaginação da matéria e do movimento, traçar regularidades para a forma com que eles se nos apresentam quando os imaginamos.

Meus primeiros experimentos com realidade virtual e imaginação ocorreram em 2002, como aluno do mestrado em Artes da Universidade de Brasília – UnB. Nessa fase, os trabalhos remeteram a um imaginário eminentemente aéreo nos termos de Bachelard: eram formas livres, volitantes, sem solo. As obras “O Ar e os Sonhos” e “A Água e os Sonhos”, do autor, guiaram as reflexões sobre os trabalhos dessa fase.

Recentemente, no entanto, tenho percebido algumas alterações em meu trabalho, que parece querer ganhar outro cunho imaginário: o da simulação de estruturas que podem envolver o espectador e serem psicologicamente habitadas por ele. Mas essa transição, de um imaginário aéreo para um imaginário terrestre, como Bachelard diria, parece dar-se aos poucos e ainda se vê a marca da imaginação aérea em meus trabalhos mais atuais, dos quais falo a seguir: “Baricentro Zero” (Figura1), “Panóptico” (Figura 2) e “Claustro & Aero” (Figura 3).

“Baricentro Zero” intitulou exposição individual por mim realizada na Casa da Cultura de Uberlândia, MG, em 2010. Exibiu uma realidade virtual interativa implementada em VRML (*Virtual Reality Modelling Language* ou Linguagem de Modelagem de Realidade Virtual) e com a linguagem de programação *javascript*, usadas para disponibilizar realidades virtuais na *web*. Essa realidade virtual simula um espaço 3D em que o espectador pode lidar com uma espécie de corpo “morulado” pululante, que vai se formando assim que a interface é acionada. Essa obra visa a compor um

espaço sem referentes direcionais preestabelecidos, como “em cima” ou “em baixo”. “Baricentro Zero” quer dizer peso zero, sem centro de gravidade. O trabalho insinua que, disponibilizando um ambiente em que estão ausentes referentes direcionais comumente apontados nos espaços de nossas vivências, e em que tampouco exista gravidade para auxiliar nessa orientação, apenas tempo e movimento poderiam guiar a navegação do espectador no interior do espaço psico imergido pelo mesmo, ou seja, seria um espaço em que a orientação dar-se-ia puramente pela forma e suas transformações, que poderiam ser em virtude de um deslocamento e a assinatura do mesmo.

O caráter aéreo parece evidente nessa obra, seja no som de sopro que a caracteriza, seja na ausência de referentes espaciais que permitam posicionar uma força gravitacional. Contudo, algo dos espaços para serem habitados, espaços internos, ou da dialética interior versus exterior, de que Bachelard (1978) nos fala, já começava a surgir nesse trabalho: malgrado sua forma exterior um tanto fálica quando vista de determinado ângulo, esse corpo era também, por dentro, uma espécie de casca morulada que podia ser entrada, habitada, vista, experimentada e ouvida por dentro.

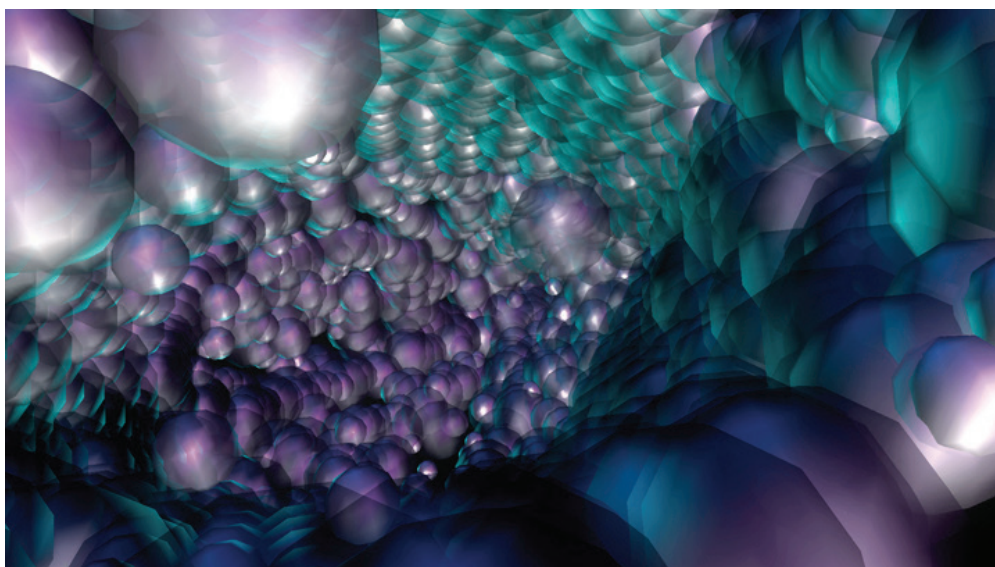


Figura 1 - Douglas de Paula. *Still* da obra “BARICENTRO ZERO” (Casa da Cultura de Uberlândia, MG, 2010). Fonte própria.

Um segundo trabalho, intitulado “Panóptico”, parece dar seqüência a meu devaneio poético dos espaços envoltórios. “Panóptico” é uma realidade virtual implementada com o programa de modelagem e animação *3dBlender*, a linguagem de formatação VRML e a linguagem de programação *javascript*. Esse trabalho compôs exibição individual homônima colocada em cartaz na sala “Lucimar Bello”, do Museu Universitário de Arte (MUnA/UFU), entre junho e agosto de 2011. Em sistemas prisionais antigos, um panóptico era uma espécie de observatório central em torno do qual as celas eram distribuídas. Ou seja, de dentro do panóptico, era possível saber tudo o que acontecia ao redor. Por outro lado, era também verdade que, se juntando os “olhos” em todas as celas, ter-se-ia uma visão completa, uma visão de todos os ân-

gulos, do corpo que constituísse esse observatório: aquele que vê é também visto. A ideia nessa obra é explorar um aspecto de aproximação possível da realidade virtual com nossa imaginação, os cortes e colagens que podem perpassá-la, os vários olhos com que podemos considerar, na mente, de modo visual e até mesmo simultâneo, com “vários olhos”, uma única coisa. Assim, a obra propõe que o espectador explore a simulação de uma estrutura 3D, tentando assimilar sua forma ou descobrir o que ela poderia ser. Contudo, nesse sentido, obstáculos são colocados para o espectador: primeiro, a estrutura do objeto simulado 3D é de concepção abstrata; segundo, as texturas desse objeto escondem partes de sua estrutura; terceiro, a câmera, esse olho que filma o objeto e por meio do qual o objeto se nos faz visível, é configurada para a obtenção de uma perspectiva exagerada, que distorce as formas; e, finalmente, há sensores que leem a velocidade de interação e a posição do espectador psico imergido na simulação 3D e disparam cortes de cena, interrupções no movimento com o qual esse espectador estaria envolvido, tentando fazer sua identificação do objeto virtual correspondente à obra. Nesse trabalho, o som também responde de modo descontínuo: enquanto o espectador interage, um sensor aciona um programa que dispara comandos conflitantes, acionando e interrompendo a execução do arquivo de som correspondente quase que simultaneamente, ou seja, duas ordens opostas são dadas quase ao mesmo tempo enquanto o espectador interage: execute o som; pare o som. O resultado assemelha-se a tirar e colocar sem parar uma agulha num disco de vinil, com os estalos sonoros que podem decorrer dessa ação.

■ 254



Figura 2 - Douglas de Paula. Still da obra “PANÓPTICO” (Museu Universitário de Arte – MUnA, Uberlândia/MG, 2011). Fonte própria.

É interessante perceber como apesar de a questão da habitação de um espaço interno não guiar conscientemente a concepção deste trabalho, ela emerge visualmente, de modo inadvertido e talvez sintomático, nos termos de Georges Didi-Huberman (1998): se o objetivo era fazer o espectador ter um objeto entre as mãos e explorá-lo, ele não é absolutamente alcançado, ou antes, há momentos que há êxito

nesse sentido, pois, de outra forma, o espectador pode ver-se mais entranhado na estrutura que tenta explorar do que a explorando de forma clara e, na verdade, esse é, também, um outro objetivo desse trabalho, perturbar essa exploração e sua clareza. Mas a maneira como isso ocorre é que remete ao envoltório: o espectador é entranhado para ser confundido, para perder-se visual e espacialmente. A falta de referentes gravitacionais pode, mais uma vez, remeter ao aéreo. Contudo, os momentos de abrigo num interior estrutural são inegáveis. Novamente, assim como em “Baricentro Zero”, o espectador pode deparar-se com a noção de colo, colo uterino, canal vaginal, estruturas que nos envolvem e podem nos expulsar.

Os cortes de cena de “Panóptico” inspiraram os cortes de cena da obra “Claustro & Aero”. A primeira parte desse trabalho, intitulada “Claustro”, foi exibida na coletiva artística “EmMeio#3”, conexas ao 10º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no mês de agosto de 2011, no Museu Nacional da República, Brasília, DF. Com o desenvolvimento de uma segunda parte, “Aero”, que passou a integrar o trabalho, surgiu então a obra “Claustro & Aero”, que integrou a exposição “Espaços Outros”, ocorrida em maio de 2012, na Galeria “Ido Finotti” (Uberlândia, MG), uma exposição conexas às jornadas de estudos homônimas que visavam a esclarecer as pesquisas envolvidas nos trabalhos de arte em cartaz na exposição.

Em “Espaços Outros”, “Claustro & Aero” propôs projetar um espaço tridimensional interativo que simulava a jornada por um percurso infinito num interior estrutural, percurso que poderia ser feito na forma operativa dos *games* ou jogos eletrônicos. Enquanto interagia com a imagem e fazia esse percurso, o espectador podia enfrentar cortes de cena que o lançavam em simulações de texturas distintas, mas de morfologias semelhantes. Continuidade e descontinuidade podiam marcar um jogo entre simulações de espaços formalmente similares, que também dialogavam por extremos: fechado versus aberto, azarado versus fluido, quente versus frio, terra versus ar.

Foi com a concepção de “Claustro & Aero” que comecei a perceber que o espaço-útero parecia recorrente em meus últimos trabalhos artísticos, como em “Baricentro Zero” ou “Panóptico”. Comecei a perceber que estava concebendo espaços para psico habitar e percorrer, espaços de aconchego, mas, também, de perigo. A questão do espaço-útero parece ainda transcender o aspecto visual nesses trabalhos: eles contam com sons cadenciados que parecem reforçar essa noção de espaço para ser gerado, espaço para estar... mas não por muito tempo...

A imaginação dos espaços internos é referida por Bachelard em “A Póética do Espaço” (1978). O autor chama seu método de topofilia, uma vez que busca examinar como habitamos, como nos apropriamos de determinados espaços ou como nós os amamos.

Bachelard inicia falando do espaço-casa, o espaço que nos protege. Nesse sentido, talvez pudéssemos falar de uma casa útero, a casa invaginada que parece emergir em meu trabalho: as paredes do útero imaginário nos comprimem nos protegem. Essas paredes vaginais, contudo, vão expulsar-nos algum dia... essa casa protege, mas, também, ameaça... ameaça findar-se, cessar seu contrato de proteção, ruir, voltar-se contra nós, bater-se contra nós.

Bachelard chega a comparar o espaço a um ninho e a uma concha. Com o ninho, o autor evoca o sentimento de segurança, confiança, proteção. Segundo ele, “a concha vazia, como o ninho vazio, sugere devaneios de refúgio” (1978, p. 267).

Sobre as conchas, Bachelard afirma que todas as concavidades acolhedoras são conchas tranquilas (1978, p. 278).

Para meu trabalho artístico, interessa a relação entre aprisionamento e libertação que Bachelard constrói na imagem da concha, ao falar do ser preso no seu interior, que decide libertar-se, sair. Para que essa decisão fosse tomada, teria a proteção convertido-se em sufocamento, imobilidade?

Nesse sentido, Bachelard fala de como a concha, curvando-se sobre si mesma, pode ser ao mesmo tempo proteção e ameaça, de algo que só protege porque também ameaça, e evoca o devaneio de Bernard Palissy sobre a construção de um forte, em forma de um gigantesco caracol para defender sua cidade das pilhagens e guerras. Esse caracol seria liso por dentro e rústico por fora. Dobrando-se sobre si mesmo, teria a vantagem de confundir invasores. O autor ressalta o aspecto amedrontador de tal construção, dessa enorme concha imaginária, dizendo:

a verdadeira casa do grande terrestre que foi Palissy é subterrânea. Ele gostaria de viver no coração de uma rocha, na concha de uma rocha. Pelas saliências de gesso pendentes, a moradia rochosa recebe o pesadelo do esmagamento. Pela espiral que se afunda na rocha, recebe uma profundidade atormentada. Mas o ser que quer a moradia subterrânea sabe dominar os terrores comuns. Bernard Palissy, em seus devaneios, é um herói da vida subterrânea. Apraz-se, da imaginação, com o medo de um cão — é ele que o diz — que começa a latir na entrada da caverna; apraz-se com a hesitação de um visitante ao seguir seu caminho no labirinto tortuoso. A caverna-concha é aqui uma “cidade fortificada” para o homem só, para o grande solitário que sabe defender-se e proteger-se por simples imagem. Não há necessidade de barreira de porta travada: os outros terão medo de entrar. (BACHELARD, 1978, p. 283).

■ 256

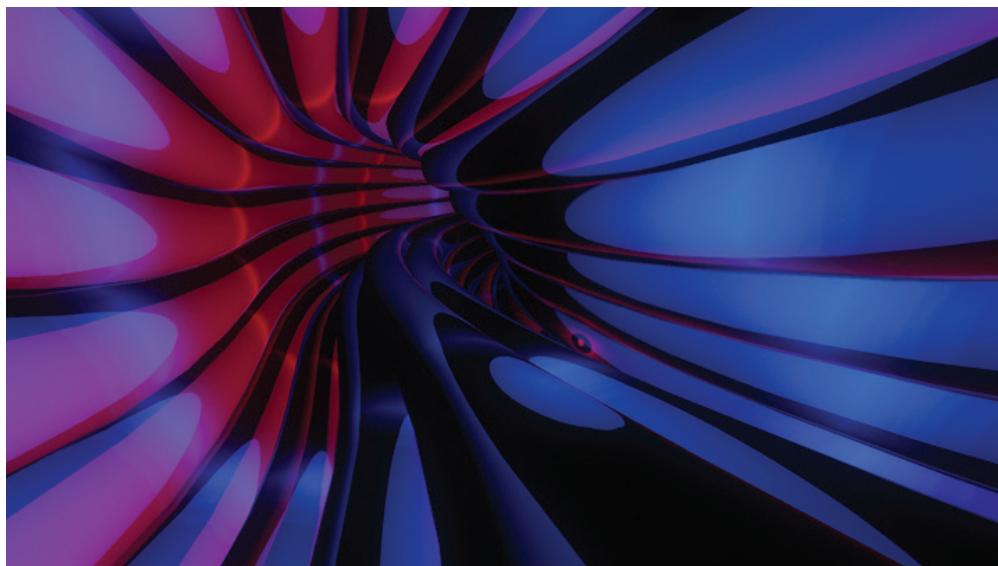


Figura 3 - Douglas de Paula. Still da obra “CLAUSTRO & AERO” (Galeria “IdoFinotti”, Uberlândia/MG, 2012). Fonte própria.

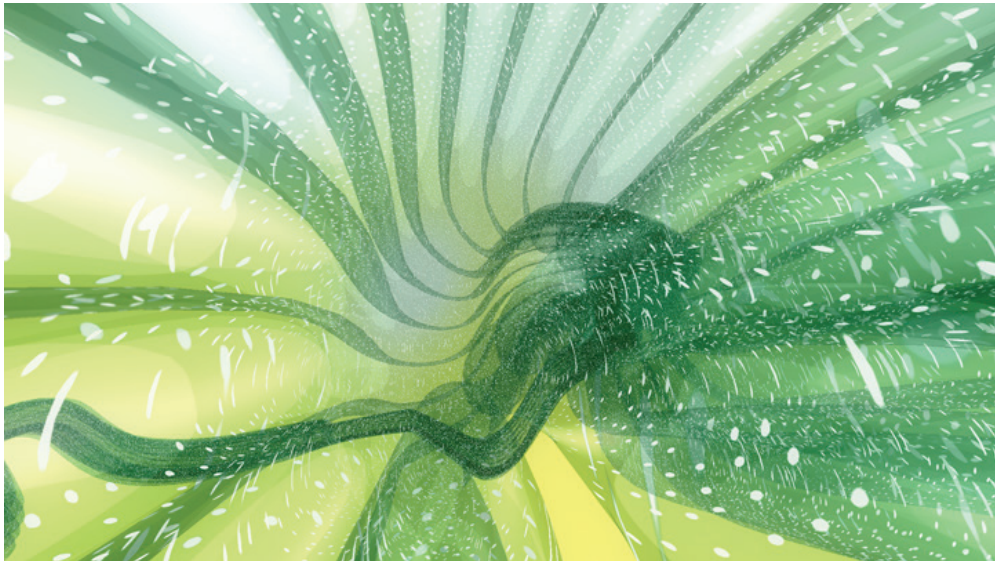


Figura 4 - Douglas de Paula. Still da obra “CLAUSTRO & AERO” (Galeria “IdoFinotti”, Uberlândia/MG, 2012). Fonte própria.

Bachelard evoca ainda a casa-mãe num trecho da obra *“Malicroix”*, de Henri Bosco, que descreve *“La Redousse”*, uma casa açoitada por uma tempestade:

Em vão atacaram suas janelas e suas portas, fizeram ameaças colossais, clarearam a chaminé, o ser ora humano, em que eu abrigava meu corpo, não cedeu nada à tempestade. A casa se apertou contra mim, como uma loba, e por momentos senti seu cheiro descer maternalmente até o coração. Ela foi realmente a minha mãe, naquela noite (BOSCO apud BACHELARD, 1978, p. 226).

Também interessa para meu trabalho artístico essa dicotomia entre proteção e ameaça de que fala Bachelard: na imaginação, o lugar que nos acolhe é também um lugar de perigo, mas um perigo necessário, pois, nas menções de Bachelard, um lugar só pode proteger se for ameaçador para eventuais intrusos. Contudo, não há como ser ameaçador apenas para os intrusos, esse lugar é sempre temerário de alguma forma para aquele que nele se abriga: existe sempre a possibilidade de ficar preso, de experimentar a força dessa casa imaginária, *“La Redousse”*, contra nós mesmos, de nos vermos sufocados por ela.

Essas seriam sensações que, talvez, pudéssemos surpreender no espectador de *“Claustro & Aero”*, já que a obra o convida a psico imergir numa espécie de tubo visual que ora parece leve, aerado, acrílico (sem desligar-se, assim, de minhas primeiras tendências artísticas de representações de um espaço aéreo) e, ora, parece constituído de pesado, sufocante e cárneo envoltório.

Para Bachelard, “a alma vem inaugurar a forma, habitá-la, deleitar-se com ela” (1978, p. 187). É justamente esse o convite que parece emergir em meu trabalho ao espectador: que ele habite um bojo de virtualidades atualizáveis por meio da interação, como faria possivelmente em sua própria imaginação, seja regozijando-se com essa “forma-matéria”, seja temendo-a; em todo caso, apropriando-se dela, já que “a forma é a habitação da vida” (BACHELARD, 1978, p. 272).

Referências

BACHELARD, Gaston. **A filosofia do não: novo espírito científico - a poética do espaço**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. **O ar e os sonhos**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. Realidade Virtual: uma abordagem filosófica. **Revista Série Ciências Humanas e Sociais**, Rio de Janeiro, v. 32, n. 1, p. 121-134, jan/jun. 2010.

DIDI-HUBBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

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

SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: Espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004.

Capturer, révéler, extraire : quelques rapports entre l'espace et le champ des arts plastiques

EDITH MAGNAN

■ 260

Edith Magnan é doutora em Artes Plásticas e Ciências da Arte, Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Nascida em 1985, vive e trabalha entre Paris e Marselha. Diplomada pelo programa de pós-graduação em Artes Plásticas na Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne, ela coordena diversos ateliers no mesmo departamento e participa em conferências e simpósios internacionais. Sua pesquisa de doutorado investiga o conceito de "Espaço dobrável". Fascinada pela relação homem – espaço, e precisamente pela condição espacial do homem, Edith Magnan desenvolve suas reflexões artísticas em torno da ideia do "corpo-volume". Ela tenta capturar um estado invisível, não quantificável, e, no entanto, onipresente: a ocupação do corpo no espaço e as particularidades de sua volumetria. Os estratos do solo, "o espaço dobrável", o encontro e a miragens são os temas principais de seus trabalhos artísticos. Edith Magnan experimenta a relação humana com o espaço por meio do desenho, da escultura, da instalação, e do vídeo. www.edith.magnan.com.

■ RÉSUMÉ

Cette communication, dans le cadre de l'échange entre l'Université d'Uberlândia et l'Université Paris 1 faisant l'objet de tables-rondes et d'expositions, développe — et ceci à partir d'une sélection de mon travail artistique — une réflexion sur l'espace dans le champ des arts plastiques. Le rapport de l'homme avec l'espace par son corps, dans le cadre de son expérience, apparaît comme déterminant tant du point de vue de la physique, de la philosophie que des arts plastiques : l'espace n'est plus un système théorique préétabli mais il est expérimenté et vécu. Par son livre *Espèces d'espaces*, Georges Perec, en 1974, se propose d'écrire l'espace « de notre vie, qui dira-t-il, n'est ni continu, ni infini, ni homogène, ni isotrope. Mais sait-on précisément où il se brise, où il se courbe, où il se déconnecte et où il se rassemble ? » Georges Perec (2000, Éditions Galilée, internet) Et nous ajouterons où se rencontre-t-il ?

■ MOTS-CLÉS

Capturer, révéler, extraire, espace, densité, intensité, spectateur.

■ RESUMO

Esta comunicação, apresentada durante o projeto de intercâmbio entre a Universidade Federal de Uberlândia e a Universidade de Paris 1, desenvolve, a partir de uma seleção de trabalhos artísticos pessoais, uma reflexão sobre o espaço no campo das artes visuais. A relação do homem com o espaço que se dá pelo seu corpo é uma experiência decisiva tanto do ponto de vista físico e filosófico como também artístico: o espaço não é mais um sistema teórico predefinido, ele é algo a ser experimentado e vivido. No seu livro *Espèces d'espaces*, Georges Perec, em 1974, descreve o espaço “de nossas vidas, que não é nem contínuo, nem infinito, nem homogêneo, nem isotrópico. Mas nós sabemos exatamente onde ele quebra, onde ele se curva, onde ele desconecta e onde se reúne?” Georges Perec (2000, Edições Galilée, internet). Nós acrescentamos: onde ele se encontra?

A partir da minha prática artística será investigada a relação do espaço com o tempo, como também o papel que o espaço desempenha na nossa experiência sensível do mundo. Uma vez que hoje as ações de conceber um lugar, ocupar, ou, ainda, sentir o espaço continuam sendo experiências difíceis. Como de fato compreender o “estar aqui”? Como e de que maneira o espectador e o espaço que interagem no campo das artes visuais? De modo geral, como o artista experimenta o espaço, ele concebe sua representação e organiza sua experimentação?

■ PALAVRAS-CHAVE

Capturar, revelar, extrair, espaço, densidade, intensidade, espectador.

L'espace est né seulement à partir de la présupposition d'un espace vide. Un tel espace n'existe pas. Tout est force. Nietzsche (L'innocence du devenir, II, fragment, 1317)

Ai-je choisi l'espace ? Ou, m'est-il donné ? Une nécessité. Pour bouger — je bouge sans cesse — d'une pièce à l'autre, d'une pièce au jardin, à la rue, au parc, plus loin, pour rien, pour marcher, penser, travailler, voir des têtes, vivre plus large, chercher une épaisseur de l'air, donner une consistance à l'âme. L'espace de la ville, celui de la montagne. L'espace habité en qualités. Avec l'émergence de densités.

Jean-François Pirson (2011, p. 66)

L'espace apparaît comme le champ qui s'organise autour du lieu où celui qui perçoit se trouve mais aussi de la perspective qu'il a, de là, sur ce qu'il perçoit ; la spatialité est celle du corps qui perçoit. Mais bien que cette spatialisation se construit

par et en rapport à quelque chose, l'espace, et c'est bien là le paradoxe de cette communication, ne se « rencontre » pas. Car comment caractériser l'expérience que nous faisons de l'espace tant du point de vue de sa restitution que de sa réception ? En effet, bien que les sciences aient établi des niveaux de relation du sujet — à partir de son corps — avec l'espace perçu, vécu et conçu, et ceci dans le cadre de son expérience, nous souhaitons interroger dans le champ des arts plastiques les rapports de l'homme avec l'espace comme effet de présence. L'homme se meut dans et par l'espace et meut l'espace et c'est bien ce mouvement de réciprocité que nous questionnerons. De façon plus générale, comment et de quelle manière le spectateur et l'espace interagissent-ils dans le champ des arts plastiques ? Nous découvrirons, à partir d'une sélection de trois de mes productions, l'exploration à la fois plastique et théorique de l'espace — c'est-à-dire cette entité spatiale vouée à la transformation — et ceci à partir de trois verbes d'action « capturer », « révéler » et « extraire » qui se sont progressivement imposés dans ma recherche.

Qu'est ce que je peux bien vous dire ? : l'extraction comme intensité

En 2008, je réalise un travail intitulé *Qu'est ce que je peux bien vous dire ?* Par le biais d'une association, je rencontre et je filme à leur domicile, sept personnes âgées. Chacune d'entre elles, assise face à la caméra et sans consignes particulières, commence d'abord par se présenter puis parle de son quotidien, évoque son souvenir, etc. Le travail final est une installation vidéo, composée de trois projections côté à côté et d'un son environnant.

■ 262

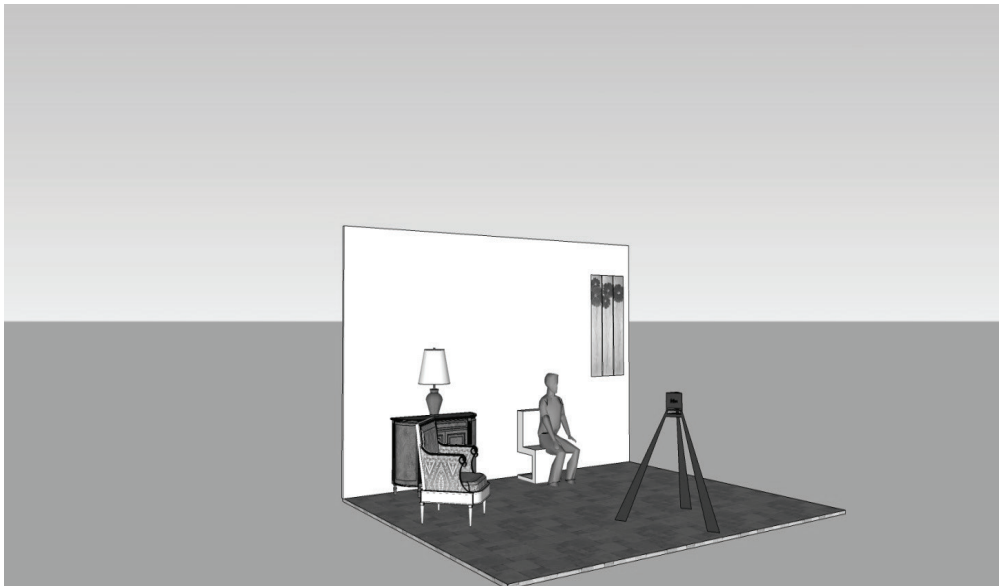


Figure 1 - Edith Magnan, *Qu'est ce que je peux bien vous dire?*, installation vidéo, temps variable, 2008, dispositif de captation, ©edith magnan.

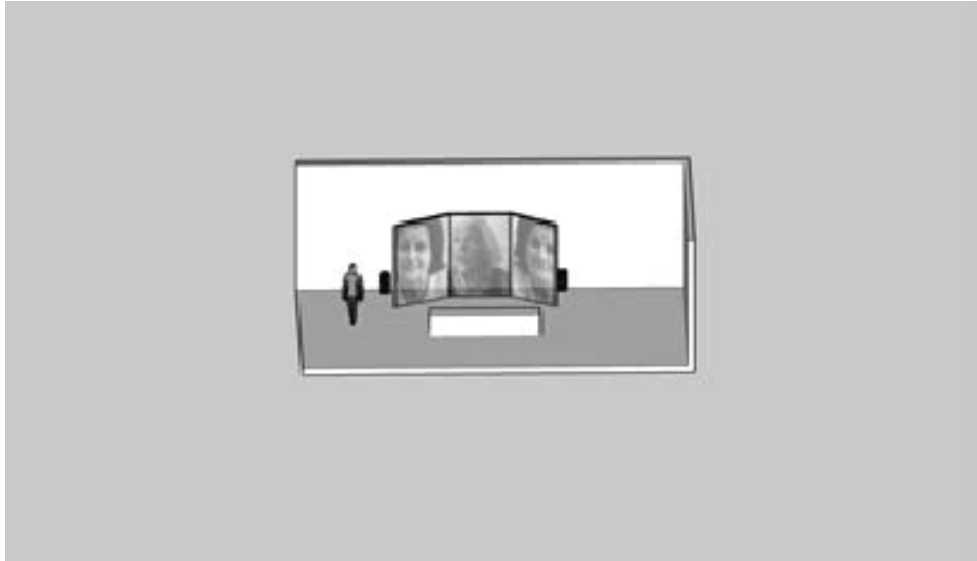


Figure 2 - Edith Magnan, *Qu'est ce que je peux bien vous dire ?*, installation vidéo, temps variable, 2008, dispositif de monstration, ©edith magnan.

263 ■

Cette installation vidéo n'a fait l'objet d'aucune répétition et chacun de ses récits est interrompu par des inexactitudes, des doutes et une certaine gêne provoquée par le dispositif lui-même : c'est une expérience spontanée face à l'objectif de la caméra. En effet, c'est une captation en une seule prise comme « une prise de vie, un échange de regards et de mise à l'épreuve du monde et de l'autre¹ ».

Le récit est une « présentation (orale ou écrite) d'événements (réels ou imaginaires) », CNRTL (2012, internet), une représentation des choses par et grâce à l'imagination ; plus particulièrement, c'est une perception. Il représente et le réel et sa multiplicité, le réel et son multiple ; car le réel, par cette multiplicité, n'est pas pensable sans représentation. En effet, comment saisir le monde et la réalité de celui-ci ? Comment se savoir « être-là » ? Le récit est une conscience du temps ; il nous permet une certaine appropriation. Dans l'installation *Qu'est ce que je peux bien vous dire ?* chaque écran présente un extrait puis s'interrompt ; aussi le premier écran diffuse un premier extrait, puis le second écran un second extrait et ainsi de suite. L'image affirme son caractère de surface et ces personnes viennent s'y inscrire.

A la suite de cette réalisation, je me suis tout particulièrement intéressée aux différentes conditions et étapes qui ont tout à la fois stimulé et rythmé cette captation vidéo, comme enregistrement ; mais également comme « capture ». Car face à l'objectif de la caméra « les personnes deviennent alors fragiles comme du verre, se figent, et quelque chose s'extrait d'elles. [...] C'est toujours un instant très court, comme un souffle, une concentration extrême d'un temps intérieur² ». En effet, tel que l'écrit l'artiste Sylvie Blocher, dans le cadre de son projet vidéo *Living Pictures*, cette « prise » se caractérise par l'« extraction de quelque chose ». Ce mouvement comme intensité, engendré par l'« extraction », donne forme à la densité de cet instant faisant l'objet d'une inscription.

¹ NINEY, F. et MALLE, L. *Vidéo Arte*: livret DVD, 2005, p. 5.

² BLOCHER, S. *Living pictures and other human voices*: videos 1992-2002. Arles : Actes Sud, 2002, p. 55.

Néanmoins, ce qui fait la valeur d'un instant n'est pas son inscription évanescence mais sa densité lui permettant de prendre corps. Dans le cadre de cette installation, le récit puis l'ensemble de ces récits, souligne et interroge simultanément cette intensité comme effet de présence. Cette « capture » dévoile et questionne la densité de cette intensité, sous la forme d'une « extraction », comme dimension invisible mais néanmoins perceptible, faisant l'objet d'une inscription évanescence.

L'Espace Pliable : capturer, révéler et se révéler

A la suite de cette installation, vers la fin de l'année 2008, je m'engage vers une nouvelle forme de production plastique. Je m'interroge, en effet, sur cette « captation » comme « capture » et sur les conditions de sa perception comme réception. Plus particulièrement, je travaille par ce nouveau projet, les conditions de cette intensité comme densité en tant que mise en forme d'une dimension invisible mais néanmoins perceptible. Car, comment dans le champ des arts plastiques, modeler cette dimension faisant l'objet d'une inscription évanescence ? « Comment la disparition peut-elle devenir l'autre nom de la manifestation ? » Thierry Davila (2010, quatrième de couverture) Enfin, de quelle manière, dans le cadre de ma pratique artistique, cette intensité comme densité, peut-elle interroger et participer au « devenir du spectateur » ?

■ 264



Figure 3 - Edith Magnan, Espace Pliable, maquette, 2009, 30 x 30 cm, ©edith magnan.

A la fin de l'année 2008, je souhaite réaliser une structure modulable que le spectateur pourra alors construire et déconstruire. J'aspire à la conception d'un module « pliable », plus précisément d'un espace en devenir qui plié pourrait prendre forme, s'élèverait en quelque sorte ; un module que l'on pourrait transporter et déplacer et qui proposerait des « captures de temps ». Après avoir rencontré et surmonté un ensemble de difficultés techniques — principalement l'élaboration du système

de ploie ment et de reploie ment imposant à la fois des impératifs de dimensions et l'utilisation de matériaux hautement résistants — et en adéquation avec mes attentes artistiques, le premier projet à échelle humaine sera réalisé un an plus tard avec l'aide de l'ingénieur Pierre Sellenet.

Espace Pliable 4 Portefeuille réalisée en 2009, ainsi qu'*Espace Pliable bleu*, réalisée en 2010, sont deux installations élaborées à la suite d'une série d'expérimentations à échelle réduite, qui par un jeu d'équilibre entre rigidité et souplesse, proposent le déploiement d'un volume et l'extension de ces variations spatiales. Ces installations, conçues à partir de PVC (tiges et coudes) et de tissu, sont réalisées en série et exposées par paire ou plus, mais jamais seules. Par le biais de ces différents modules, monochromes aux couleurs³ et aux dimensions variables⁴, j'ai pu composer plusieurs installations faisant l'objet de diverses combinaisons.



265 ■

Figure 4 - Edith Magnan, *Espace Pliable 4 Portefeuille* et *Espace Pliable Bleu*, installations, 2009, 2010, 1.20 x 1.20 m, 2 x 2 m, ©edith magnan.

Le spectateur tourne autour d'un carré de toile bleue posé au sol. Pensant peut-être premièrement aux minimalistes, il dépasse la référence historique afin de rendre compte de l'étrange épaisseur de ce carré : ce n'est pas qu'un bout de tissu, quelque chose doit se cacher là-dessous. Le carré dévoile en effet bien vite un cube, mais nul ne saurait dire si le carré masquait le cube ou si le carré était le cube. Le volume émerge certes de la surface, mais non sans peine ; trois spectateurs doivent saisir les angles et, d'un même mouvement, décrire une hélice ascendante. C'est alors que la toile bleue s'érige, puis se fige, stable, en cube⁵.

³ À ce jour des **Espaces Pliables** bleus, jaunes, noirs et oranges ont été réalisés.

⁴ 30x30x30 cm, 50x50x50 cm, 1x1x1 m, 1.20x1.20x1.20 m et 2x2x2 m.

⁵ TRENTINI, B. *Living pictures and other human voices*: videos 1992-2002. Arles : Actes Sud, 2012. p. 1.

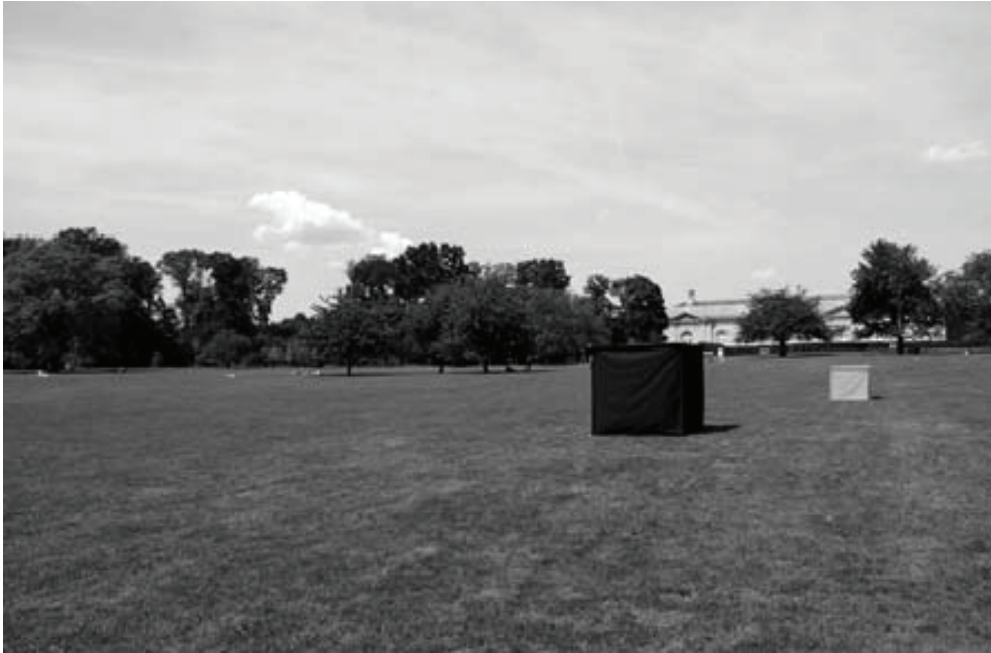


Figure 5 - Edith Magnan, *Espace Pliable Bleu* et *Espace Pliable 4 Portefeuille*, installations, 2010, 2009, 2 x 2 m, 1.20 x 1.20 m, ©edith magnan.

Dans ce travail, « la capture » — de par son déploiement et repliement — révèle et actualise l'intensité d'un espace, apparaissant et disparaissant. En effet, ce développement perspectif de plusieurs dimensions flexibles et fluides encourage de nouvelles approches perceptives comme mise en forme. Le pli, de par son caractère pliable, interroge l'élaboration de cette densité et modèle de nouvelles variables sous pression. Lors de la conceptualisation de ces installations, le pli sous sa forme pliable s'est imposé : en effet, c'est bien parce que je cherche cette intensité que j'ai ce pli. Celui-ci est un élément susceptible de se transformer et d'être transformé ; et dans le cadre de ce travail, il est un moyen de manifestation. Le pli déplié et/ou replié, préfigure un *Espace Pliable* à la fois proche de l'apparition et de la disparition. Il est, tout à la fois, un moyen de manifestation de cet espace et il est aussi un élément moteur du mouvement de cette transformation. Cette articulation, selon une perspective dynamique, suscite différents passages, différentes formes, limites et souligne l'importance du mouvement qui n'est pas destructeur et/ou constructeur mais devient une extension et une extraction caractérisées par une réversibilité d'action. Car ces réalisations se déploient et se reploient permettant ainsi de réaffirmer, par l'émergence d'une perméabilité entre intérieur et extérieur, une continuité spatiale comme densité.

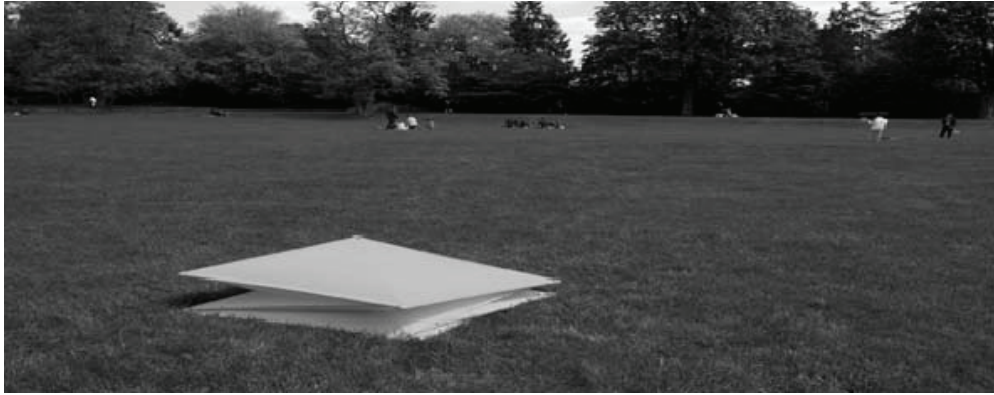


Figure 6 - Edith Magnan, *Espace Pliable 4 Portefeuille*, 2009, 1.20 x 1.20 m, ©edith magnan.

Cette installation apparaît comme un nouvel instrument de mesure qui doit à la fois agir dans le champ de la réalité et prendre en compte la dimension métaphorique qu'elle instaure. Lors du déploiement de l'*Espace Pliable Bleu*, il agit sur moi comme j'agis sur lui. Les spectateurs s'accroupissent vers le carré pour saisir, selon les dimensions de ces installations, deux ou trois angles de la structure. Deux principales étapes rythment alors ce mouvement hélicoïdal ; dans un premier temps, le cube se dresse accompagné par le geste des spectateurs, insufflant alors une impulsion⁶ nécessaire ; dans un second temps, le mouvement du cube poursuit son ascension cette fois-ci seul et jusqu'à sa complète mise en forme, contraignant le spectateur à lâcher-prise. Celui-ci par son implication « œuvre pour », en effet le corps tout entier « œuvre à » et l'individu « fait œuvre » ; mais surtout à l'action d'un individu sur l'œuvre, l'œuvre agit en retour sur lui. Alors que le spectateur donne l'impulsion nécessaire à cette installation, celle-ci continuera seule son ascension et de façon paradoxale c'est le mouvement propre de cet *Espace Pliable Bleu* qui induit le mouvement de l'individu. En se dépliant, cette installation révèle tout à la fois la densité comme intensité d'un espace et plus encore « le devenir du spectateur ».

267 ■

Aucun moteur, ventilateur ou autre mécanique ne vient perturber cette ascension. Seul le bruit de l'air, son souffle, se fait entendre. Le mouvement et son action comme affirmation et réappropriation de l'individu, en tant que spectateur, interrogent tant la réciprocité de cette relation que le processus de mise en œuvre. Ce geste permet d'articuler le mouvement, l'installation, le cube : « du vivant réglé par du vivant ». À l'action d'un individu sur l'œuvre, l'œuvre agit en retour sur lui, car immédiatement envahi par cette ascension le spectateur subit sa propre action sur le monde.

Sans nul doute, il est véritablement spectateur non pas de l'œuvre, mais de l'impact que l'œuvre a sur lui. Même s'il semble qu'une telle réflexivité fasse loi, elle accède plus clairement à la conscience du spectateur dans *Espace Pliable Bleu*. Cette œuvre ne stimule en effet pas uniquement les réflexions sur la perception, mais aussi celles sur l'action ; et il semble que l'on se connaisse mieux agissant que percevant⁷.

⁶ Une énergie ascendante.

⁷ TRENTINI, B. Op. Cit., 2012. p. 1.

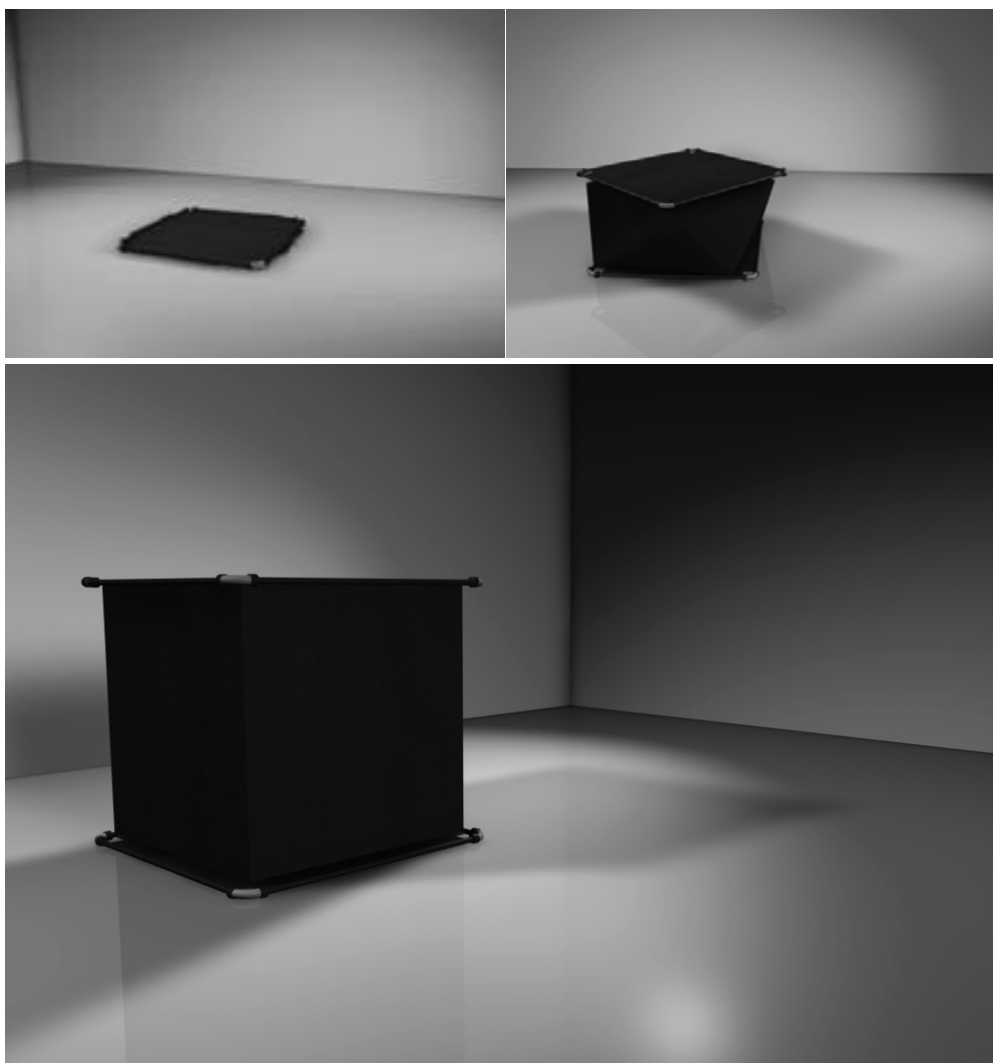


Figure 7 - Edith Magnan, *Espace Pliable*, simulation 3D, 2009, animation 3D : Gabriel Puglisi, ©edith magnan.

Cette réflexivité, engendrée par l'interaction précisément, propose davantage une expérience qu'un donner à voir. Inscription fugitive sur notre parcours, l'*Espace Pliable Bleu* se déploie dans un territoire qu'il ouvre à notre mesure. Car ce changement d'échelle, de par ce caractère pliable, opère une transformation, à la place du carré se trouve un cube dans lequel le spectateur peut entrer. Ainsi, le carré propulsé, s'élève et opère une projection. Cette opération de transformation est rendue possible par l'extension de ce qui est tout d'abord plié. Et tandis que dans un premier temps, le carré est vu de dessus, facilement appréhendable, disons « domestique » ; dans un second temps, le cube du carré, de par son extension spectaculaire, dépasse désormais le spectateur qui ne peut le regarder que de « dessous ». Ainsi, seul ou à plusieurs, le spectateur est invité à pénétrer dans chacune de ces réalisations

comportant une ouverture⁸ ; de l'intérieur, le cube semble plus petit et « cet espace habité gagne automatiquement en intimité. Le spectateur qui y entre seul se retrouve, ceux qui y entrent ensemble se découvrent⁹ ».

Échantillon: extraire et révéler le « dessous »

Le spectateur interagit et déclenche les installations que je nomme *Espaces Pliables*. Car tout en affirmant sa spécificité, il actionne, provoque, par son geste puis son corps, un passage : celui d'une dimension à l'autre. Dans le cadre de mon travail intitulé *Échantillon* et présenté à l'occasion de l'exposition *Espaços Outros*, le spectateur n'actionne aucun déploiement, que ce soit seul ou à plusieurs ; et pourtant, celui-ci est invité à prendre conscience de ce qui même masqué est présent : notre sous-sol.

Échantillon, réalisée avec l'aide du graphiste Gabriel Puglisi, est une composition de plusieurs images photographiques « réelles » ; un prélèvement souterrain de notre sol, à grande échelle. Le spectateur découvre un paysage enneigé, au sommet duquel se dégage un cabanon. Cette coupe se décompose en plusieurs strates : les rochers, au dessous du cabanon, semblent dessiner la ligne du sol sur laquelle repose un arbre ; puis plusieurs couches successives de neige, de cailloux et de matières organiques de toutes sortes se multiplient jusqu'au glacier, qui se trouve être l'élément le plus en profondeur de cette composition. Ce plan vertical s'apparente à ce que l'on nomme, dans le milieu scientifique, un carottage.

269 ■



Figure 8 - Edith Magnan, *Échantillon*, compositing, 2011, 50 x 200 cm, conception graphique : Gabriel Puglisi, ©edith magnan.

⁸ À ce jour, deux modes d'ouverture ont été expérimentés : le premier laisse entrevoir au spectateur l'intérieur du cube : deux pans de tissu sont superposés ; le deuxième est un système de fermeture éclair.

⁹ TRENTINI, B. *Op. Cit.*, 2012. p. 2.



Figure 9 - Edith Magnan, *Échantillon*, compositing, 2011, 50 x 200 cm ; conception graphique, Gabriel Puglisi, ©edith magnan, vue d'exposition du Salon de Montrouge 2012, *Blank Generation*, crédit photo : Johan Steenbergen.

Cette production, proche d'une démarche picturale, est une composition réalisée à partir d'images photographiques de différentes matières telles que la terre, l'eau, la glace, etc. Car je compose à partir de ces images et outils numériques comme je travaille en peinture à l'huile ; je modèle, je donne forme, je fais émerger quelque chose, non pas en retirant de la matière mais bien par couches, par strates successives, etc. C'est un travail de composition et de superposition à partir de l'observation de notre sol et sous-sol. Élaborée par des procédés proches d'une démarche picturale, *Échantillon* façonne, par la répétition, les jeux d'ombre et de lumière, les différentes formes de chaque élément organique, etc., l'épaisseur de notre sous-sol. Par cette réalisation tout devient détail, l'ensemble lui-même de par son titre détermine un spécimen, représentant d'une collection à venir. En effet, le spectateur est invité à découvrir cette collecte d'espaces singuliers, élaborés en série. Je constitue ainsi une

bande d'images qui rendent « visible » cet espace dit du « dessous ».

Échantillon ne met pas en évidence un mouvement de l'ordre du déploiement et donc une forme de propulsion mais dessine un mouvement descendant. Le regard du spectateur, glisse de strates en strates jusqu'au glacier, point central de cette composition, invitant à l'exploration de ses cavités. Le changement d'échelle opéré, réinvente une perception de l'espace « par le dessous » et non plus par le dessus. La ligne d'horizon, marquée par ce cabanon solitaire, que l'on peut observer tout en haut de cette réalisation, est située au dessus du champ de vision du spectateur ; en effet, celui-ci d'après ce repère est bien sous terre. Face à face avec ce sous-sol, le spectateur est confronté visuellement et physiquement à ce prélèvement vertical, qui ne pourra être expérimenté qu'individuellement et « par le dessous ». Car cette composition, par son point de vue et ses dimensions (200 x 50 cm), ébranle la perception habituelle que l'individu, par son corps, a de l'espace qu'il perçoit. Ainsi, le spectateur seul, immobile, face à cette extraction, explore l'étrangeté de ce manteau terrestre dans lequel progressivement il s'enfonce, comme happé.

L'individu en tant que spectateur est invité, non seulement, à prendre conscience de son propre corps et de ses dimensions ; mais aussi à appréhender, à rencontrer, à faire sien, ce qui se trouve en profondeur, sous lui, habituellement invisible bien qu'omniprésent. En effet, partir de l'invisible, serait-ce partir de l'intériorité d'un phénomène, de sa structure et donc de son organisation afin de l'appréhender en tant que processus soumis à la transformation ? *Échantillon* signale, extrait, quelque chose du « dessous » et révèle, par ce mouvement descendant, la proximité d'une telle intensité. Dans ce travail, la ligne qu'il s'agisse de l'horizon comme point de repère, ou de la ligne du sol est progressivement abandonnée pour laisser place à l'intensité de ce qui est révélé. Le spectateur, dans le cadre de cette expérience, s'approprie progressivement ce qui reste de l'ordre du détail et ce qui lui semblait étranger devient étonnement familier.

Dans le cadre de cette communication, nous nous sommes particulièrement interrogés sur les rapports entre l'espace et le champ des arts plastiques. Dans un premier temps, et ceci à partir de l'installation vidéo *Qu'est ce que je peux bien vous dire ?*, nous avons mis en évidence l'intensité de cette « extraction » — engendrée par la captation comme « capture » — d'une dimension invisible mais néanmoins perceptible, faisant l'objet d'une inscription évanescence. Dans un second temps, à partir des installations intitulées *Espaces Pliables*, nous avons interrogé cette « capture » comme densité d'une intensité et les conditions de sa réception comme perception. Ces installations de par leur caractère « pliable », dans un premier temps, « révèlent », cet espace — dans le sens d'une apparition/disparition — permettant ainsi de réaffirmer par l'émergence d'une perméabilité entre intérieur et extérieur une continuité spatiale comme densité ; dans un second temps, l'individu interagissant avec cette installation, se « révèle » spectateur. Enfin, *Échantillon*, comme extraction révèle un espace dit du « dessous » et invite le spectateur à prendre conscience par son corps de la proximité de ce qui est « invisible » bien qu'omniprésent. L'ensemble des pièces présentées, caractérise l'espace — en tant qu'entité spatiale vouée à la transformation — comme le fond de toute événementialité, dans lequel et à partir duquel l'individu se sent « être-là ». Éprouver l'espace c'est le faire résonner de nos gestes et en même temps résonner avec lui, écouter comme il résonne : constater qu'il agit sur nos gestes, autant que nous agissons sur lui.

Références

Ouvrages :

BERQUE, Augustin. « Lieux substantiels, milieu existentiel : l'espace écouménal » in : **Les Espaces de l'homme** sous la direction de Alain Berthoz et Roland Recht. Paris, Odile Jacob, 2005.

BLOCHER Sylvie. **Living pictures and other human voices**: videos 1992-2002. Arles : Actes Sud, 2002.

DAVILA, Thierry. **De l'infrance** : brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours. Paris : Ed. du regard, 2010.

PEREC, Georges, **Espèces d'espaces**. Paris : Galilée, 2000.

PIRSON, Jean-François. **Pédagogies de l'espace** – Workshops. Bruxelles : Coll. Fenetre sur, Cellule architecture – Fédération Wallonie, 2011.

Sources numériques :

NINEY, François et MALLE, Louis. **Vidéo Arte** : livret DVD, 2005.

■ 272

TRENTINI, Bruno. **Le devenir spectateur**, à propos d' « Espace pliable bleu » d'Edith Magnan. Version anglaise Ramona Delcea, 2012, disponible dans http://www.edithmagnan.com/wp-content/uploads/2011/08/devenir_spectateur1.pdf, , consulté le 3/04/12.

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL), disponible dans <http://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A9cit>, consulté le 3/04/12.

Éditions Galilée, George Perec, disponible dans http://www.editions-galilee.fr/f/index.php?sp=liv&livre_id=3027, consulté le 3/04/12.

Documenter le futur: fantasmés, projections et décalages spatiotemporels

ALICE FORGE

■ 274

Alice Forge, doutoranda em Artes Plásticas e Ciências da Arte na Universidade de Paris-1 Panthéon-Sorbonne. Nasceu em Paris em 1985 onde vive e trabalha. Artista plástica, mestre em Arte desde 2010 pela Universidade de Paris-1 Panthéon-Sorbonne. Desenvolve pesquisa de doutorado, sob a orientação do professor doutor Bernard Guelton, na linha de pesquisa "Ficções e Interações". Sua pesquisa se articula em torno da ideia de "documentar o futuro", uma proposta plástica desenvolvida há três anos, onde a artista inventa uma comunidade de artistas fictícios do futuro, determinando o contexto político de sua atividade e realizando obras assinadas por eles. Forge utiliza um grande repertório de mídias para dar credibilidade à existência desses autores: instalação, fotografia, infografia, literatura, escultura, vídeo. Sua proposta é de criar uma coleção de autores e obras, que são apresentadas em exposições retrospectivas. Desse modo a artista opera os conceitos de arqueologia do futuro e de autoria, investigando a identidade do artista como um ato de disfarce e de construção fictícia. http://www.univ-paris1.fr/jp/recherche/page-perso/page/?tx_oxcspagepersonnel_pi1%5Buid%5D=e1701016053

■ RÉSUMÉ

Le concept de *documentation future* recèle un paradoxe : le mot *documenter* renvoie à des traces relevées dans un passé factuel, tandis que le futur ne peut, par définition, être qu'incertain, que l'objet de fantasmes, de projections. L'analyse suivante questionne ce paradoxe à travers l'analyse d'un motif cinématographique : un homme et une femme face à une tranche de séquoia, représentation symbolique du temps. Ce motif apparaît dans trois œuvres majeures du cinéma : *Vertigo*, d'Alfred Hitchcock, *La Jetée* de Chris Marker, et *l'Armée des douze singes*, de Terry Gilliam. La répétition de ce motif est mise en rapport avec l'ouvrage de Pierre Bayard, *Le plagiat par anticipation*, afin de l'envisager sous l'angle du paradoxe temporel, plutôt que sous le régime de la chronologie historique. Cette analyse prend pour point de départ une œuvre intitulée *Vozes Fantomas*, qui sur le principe de la documentation future propose d'écouter des murmures de spectateurs visitant une exposition qui n'a pas eu lieu.

■ MOTS-CLÉS

Documentation future, paradoxe temporel, vozes fantomas.

■ RESUMO

O conceito de *documentação do futuro* evoca um paradoxo: o verbo *documentar* refere-se a traços ou rastros preservados de um passado factual, enquanto o futuro por definição é algo incerto, objeto de especulações, fantasias e projeções. Nossa reflexão questiona este paradoxo a partir da análise de uma cena cinematográfica: um homem e uma mulher em frente de um corte de sequoia, que é a representação simbólica do tempo. Esta cena aparece em três grandes obras do cinema: *Vertigo (Um corpo que cai)* de Alfred Hitchcock, *La Jetée* de Chris Marker, e *Os Doze Macacos* de Terry Gilliam. A repetição desta cena é abordada em relação à obra de Pierre Bayard, *Plágio por antecipação*, a fim de considerá-la em termos de paradoxo temporal, e não como uma cronologia histórica. Esta análise tem como ponto de partida um trabalho artístico intitulado *Vozes Fantomas*, que seguindo o princípio de documentação do futuro propõe ouvir os sussurros de espectadores durante uma exposição que ainda não aconteceu.

275 ■

■ PALAVRAS-CHAVE

Documentação do futuro, paradoxo temporal, vozes fantomas.

Ils sont sans souvenirs, sans projets. Leur temps se construit simplement autour d'eux, avec pour seul repère le goût du moment qu'ils vivent.

La Jetée, Chris Marker

Le concept de *documentation future* recèle un paradoxe : le mot *documenter* renvoie à des traces relevées dans un passé factuel, tandis que le futur ne peut, par définition, être qu'incertain, que l'objet de fantasmes, de projections.

Artistiquement, il s'agit de rendre compte, à travers la fiction, d'un fantasme ou d'une projection, en leur conférant une esthétique documentaire, une valeur d'archive.

L'œuvre proposée pour cette exposition, *Voix Fantômes*, opère dans cet esprit d'archivage : elle consiste en l'enregistrement de dialogues de spectateurs, visitant une exposition qui n'a pas encore eu lieu. En français, le mot *Fantôme* est issu de la même racine que *Fantasma*. Le contenu de cette exposition fantasmée donne lieu à des commentaires, qui sont, pour le spectateur de l'exposition d'Uberlândia, la seule voie d'accès à des œuvres qui ne lui sont pas encore présentées. Quels sont les enjeux esthétiques de la distorsion temporelle mise en œuvre dans ce travail, et dans le concept même de *documentation future* ?

Pour déterminer ces enjeux, je vais étudier un motif qui apparaît dans trois films traitant de la hantise et de la disparition : *Vertigo*, d'Alfred Hitchcock¹, adapté de Boileau et Narcejac², *La Jetée*, de Chris Marker³, et le film de Terry Gilliam qui s'inspire de *La Jetée*, *L'Armée des Douze Singes*⁴. Ce motif symbolique est celui d'une tranche de séquoia géant, représentation contenue en un unique objet de plusieurs strates de temps. Il constitue un repère temporel et une matérialisation d'un déploiement du temps en cercles concentriques, chacun des âges de l'arbre est visible simultanément. Ce motif qui lie ces trois œuvres sera mis en rapport avec le concept de plagiat par anticipation, développé par Pierre Bayard⁵, concept qui relève lui aussi du paradoxe temporel. Nous essaierons de montrer qu'il serait réducteur de ne considérer ces multiples passages d'un film à l'autre comme de simples citations des films antérieurs, mais qu'il s'agit bien d'un dialogue entre les fantômes passés et les possibles surgissements futurs.

Vertigo (Sueurs froides)

*It's too late.
Il est trop tard.*

Vertigo, d'Alfred Hitchcock

■ 276

Vertigo est le premier, chronologiquement, de ces trois films qui mettent en scène la coupe de séquoia. Il relate l'histoire d'un homme, Scottie, qui est engagé pour veiller sur Madeleine, la femme d'un vieil ami, Gavin Elster. Son mari la croit possédée par le fantôme d'une ancêtre suicidaire, Carlotta Valdès. Il prend Madeleine en filature, lors de longues scènes où il l'épie de loin. Madeleine, figure inaccessible, troublante, au comportement mélancolique et étrange, se rend au musée, y contemple le portrait de Carlotta Valdès, porte un bouquet sur sa tombe, et répète inlassablement ces trajets avec Scottie sur ses talons. Il tombe éperdument amoureux d'elle. Un jour il la suit jusqu'au Golden Gate Park près des piliers que Gavin Elster appelle les « portails du passé », dans une phrase assez énigmatique. Ce lieu désert devient un lieu de passage dans le temps, propice à Carlotta qui semble prendre possession de Madeleine : Elle se jette à l'eau et Scottie la sauve. Ils se rapprochent.

Lors d'une balade avec Madeleine dans le parc de Muir Woods, près de San Francisco, leur marche les conduit devant la tranche d'un séquoia géant, où sont affichées les dates d'événements marquants de l'histoire des États-Unis. Madeleine hantée par le fantôme de Carlotta Valdès, tend son bras ganté de noir et désigne deux cercles de croissance de l'arbre, et prononce cette phrase énigmatique : « Ici je suis née, ici je suis morte, ça n'aura été qu'un moment pour toi, tu ne l'as même pas remarqué ». Le paradoxe temporel qui existe soudain entre ce geste et cette parole, actions d'une femme vivante, et ce symbole nouveau d'un temps révolu, fait apparaître symboliquement au spectateur du film le fantôme troublant d'une femme disparue. Madeleine est une pâle figure dans ces bois sombres, auxquels les troncs séculaires

¹ HITCHCOCK, A. *Sueurs Froides* (*Vertigo*), 127 min, 1958.

² BOILEAU et NARCEJAC. *Sueurs froides*. Éditions. Gallimard col. Folio Policier, 1954.

³ MARKER, CH. *La Jetée*, 28 min, 1962.

⁴ GILLIAM, T. *L'Armée des Douze Singes* (*Twelve Monkeys*) 129 min, 1995.

⁵ BAYARD, P. *Le Plagiat par Anticipation*, Éditions de Minuit, col. Paradoxe, 2009, 160 p.

des séquoias donnent une atmosphère presque mythologique. Plusieurs strates de temps se confondent à cet instant, on ne sait plus qui, de Carlotta ou de Madeleine prononce ces propos étranges et infiniment tristes.

Plus tard, Madeleine sera poussée au suicide par le fantôme de Carlotta, et se jettera d'un clocher. Scottie, sujet à de très violentes crises de vertige, sera incapable de la sauver. Après des mois d'un deuil manifestement impossible, Scottie croisera une femme, Judy, dont la ressemblance avec Madeleine le fascinera. Il parviendra lentement à la métamorphoser pour faire revivre l'image de son amante morte. Judy, rousse et vive, est en fait la femme que Gavin Elster, le mari de Madeleine, avait engagée pour tromper Scottie, et lui faire croire à la folie de Madeleine, ou au fantôme de Carlotta ; Gavin Elster l'avait engagée pour qu'elle fasse de Scottie le témoin d'un suicide qui était en réalité une mise en scène destinée à maquiller le meurtre de la véritable Madeleine, jetée du clocher par Gavin Elster. Judy, qui s'est elle aussi éprise de Scottie, alors qu'elle jouait le rôle de Madeleine, accepte de rejouer à contre-cœur le jeu qu'il lui impose, à savoir de redevenir Madeleine. La vérité éclate, Scottie comprend qu'il a été dupé, et dans une confrontation avec Judy dans le clocher où avait eu lieu le meurtre, Judy chute et Scottie perd, une deuxième fois, la femme fantôme-fantasme qu'il a aimé et poursuivie.

La Jetée

277 ■

Le temps s'enroule à nouveau. L'instant repasse.

La Jetée, Chris Marker

Chris Marker reprend, quatre ans plus tard, le motif du séquoia dans son « ciné-roman » *La Jetée*, moyen métrage entièrement construit autour de l'idée de paradoxe temporel et de hantise, et constitué presque exclusivement de clichés fixes en noir et blanc. La narration est assurée par une voix-off, qui peut se rapprocher de l'esthétique narrative que je tente d'obtenir dans mon travail, avec les voix fantômes.

L'histoire diffère beaucoup de l'intrigue de *Vertigo*. Néanmoins le film commence sur cette phrase : « Ceci est l'histoire d'un homme marqué par une image d'enfance ». L'image d'enfance dont il est question est une scène dont il a été témoin sur la jetée d'un aéroport : un homme est tué devant les yeux d'une femme. Mais c'est peut être le visage de cette femme qui s'est imprimé le plus profondément dans la mémoire de cet enfant. Comme dans *Vertigo*, c'est le souvenir d'une femme perdue, fantasmée, disparue qui sert d'accroche au voyage dans le temps : Scottie aura cherché à ressusciter le passé en transformant le présent et Judy, tandis que le héros de *La Jetée* voyage dans ses propres souvenirs pour tenter de retrouver cette femme dont l'image l'obsède. Le couple de *La Jetée* est, d'une certaine manière, un reflet déformé de celui de *Vertigo*.

L'histoire de *La Jetée* est la suivante : dans un futur post-apocalyptique, après la troisième guerre mondiale, des survivants terrés sous la surface de Paris s'efforcent d'envoyer dans le passé des voyageurs, pour acquérir des vivres, des médicaments. Beaucoup de ces tentatives se soldent par des échecs, beaucoup des cobayes ne survivent pas à ces expériences de voyage dans le temps. Un homme, dont on ne connaîtra jamais le nom, y parvient, parce qu'il a dans son passé un souvenir très fort, celui d'un visage de femme « seul souvenir du temps de paix à avoir traversé le temps de guerre ». Ce visage, aperçu enfant sur la jetée d'Orly, est l'accroche nécessaire

pour favoriser son retour dans le passé.

L'homme rencontre cette femme, vouée à disparaître, dans ce conflit qui menace le monde de paix qu'il visite. Ensemble, ils parcourent la ville, dans une intimité de l'instant présent. Il vient la visiter, par épisodes. « Elle l'appelle son spectre ». Il ne situe pas ses allers et retours dans le temps, le temps n'a plus de trame, plus de continuité. Mais c'est elle, la femme qui hante ses souvenirs, la femme qui doit mourir dans un conflit qui détruira le monde, c'est elle le fantôme qu'il poursuit, comme Scottie poursuit désespérément l'image de Madeleine, jusqu'à modeler l'apparence de Judy afin qu'elle coïncide avec celle de l'amour perdu. Il semble toujours revenir vers elle. Elle ne le fuit pas, mais l'issue fatale de leur amour est évidente.

Ils se retrouvent, lors d'un de ces épisodes, au jardin des plantes, devant la coupe d'un séquoia. Cette scène, que Chris Marker désignera dans *Sans Soleil*⁶ comme une référence à son film favori, *Vertigo*, déforme et transforme le motif originel d'Hitchcock : L'homme désigne un point en dehors du séquoia, et « s'entend dire, comme en rêve » à sa compagne qu'il vient de « quelque part par là ». Il se situe lui-même hors du temps, hors de la chronologie naturelle. La femme porte un chignon qui fait écho à celui de la Madeleine d'Hitchcock : les cheveux enroulés en spirale qui ne sont pas sans rappeler, à leur tour, les cercles concentriques du séquoia.

Le film s'achève sur la Jetée d'Orly, là où coïncide le passé de l'homme – son souvenir d'enfance – et son présent tragique : Il est l'homme qui meurt sous les yeux de son amante, et sous ses propres yeux d'enfant. Le paradoxe temporel est intense : ce qui permet à l'homme de se projeter dans le passé est le souvenir de sa propre mort. Le titre du film de Marker, *La Jetée*, désigne à la fois le lieu où se joue ce paradoxe temporel, lieu symbolique d'où partent des avions vers l'ailleurs et l'idée de déplacement, de fuite, de projection dans le temps : Le héros de *La Jetée* est lancé vers son propre destin, sans possibilité d'y échapper.

Twelve monkeys (L'armée des douze singes)

The Future is History.

Le futur est de l'histoire ancienne.

Lu sur l'affiche de *Twelve Monkeys*, de Terry Gilliam

Twelve Monkeys, réalisé en 1995 par Terry Gilliam, reprend le synopsis de *La Jetée*. Gilliam a affirmé n'avoir pas vu le film de Chris Marker, de peur d'être trop influencé⁷.

L'histoire est sensiblement la même : Un homme marqué par une scène d'enfance - par le visage d'une femme - est envoyé dans le passé, suite à la mort de 99% de la population mondiale.

Mais elle diverge sur plusieurs points: ce n'est pas, comme dans *La Jetée*, une guerre nucléaire qui a anéanti la majeure partie de l'humanité, mais l'œuvre d'un seul homme, qui a répandu un virus mortel à dessein. James Cole n'est donc pas à la recherche, comme dans *La Jetée*, de moyens de survie mais tente d'empêcher la fin du monde. Les allers et retours dans le passé du héros, James Cole, sont plus aléatoires

⁶ MARKER, CH. *Sans Soleil*, 100 min, 1983.

⁷ Dossier pédagogique de Jean Douchet sur *L'Armée des Douze Singes*, BIFI.

et plus complexes ; ce dernier ne revient pas systématiquement vers la femme dont le visage l'obsède : il ne la reconnaît pas immédiatement. Il semble qu'il voyage littéralement dans le temps, et non, comme dans *La Jetée*, dans son propre passé. C'est un film de science-fiction d'une façon plus affirmée que ne l'est *La Jetée*, c'est-à-dire qu'il utilise les codes littéraires du genre. C'est aussi, avant tout, un film paranoïaque, mettant en scène des fous : le doute est maintes fois posé que James Cole ne soit qu'un malade mental qui prophétise la fin du monde.

La femme qui l'accompagne, Kathryn Raily, reflet du personnage féminin passif de *La Jetée*, est sa psychiatre, et une spécialiste du syndrome de Cassandre, dont sont atteints les fous prophètes. La formule, que l'on doit à Gaston Bachelard, s'appuie sur le personnage mythologique de Cassandre, frappée de malédiction : elle avait le don de voir l'avenir mais était incapable de faire accepter la validité de ses prophéties. C'est Kathryn qui met James en doute, le fait interner, puis finit par le croire. Ils deviennent des fugitifs, considérés comme fous et dangereux par la société.

Dans une scène où tous les deux sont poursuivis par les autorités, ils se cachent dans un cinéma et se déguisent pour passer inaperçus. La scène qui est projetée, à ce moment, est précisément la scène du séquoia issue de *Vertigo*. James Cole semble bouleversé et dit à Kathryn qu'il se souvient d'avoir vu ce film lorsqu'il était enfant. Il ajoute : « c'est comme ce qui nous arrive. C'est comme le passé. Le film ne change pas, il ne peut pas changer, mais chaque fois qu'on le regarde il semble différent, parce que nous sommes différents ». Ils sortent de la salle obscure et se retrouvent dans la lumière, déguisés : c'est à ce moment que James Cole reconnaît en Kathryn la femme dont il a toujours rêvé, c'est-à-dire dont il s'est toujours souvenu. Kathryn porte une perruque blonde, elle devient un fantôme cinématographique de la Madeleine d'Hitchock, la Judy rousse qui se métamorphose en Madeleine blonde. Ces deux moments de *Vertigo*, la scène devant la coupe du séquoia, d'une part, où Madeleine se confond avec le fantôme de Carlotta Valdès, et, d'autre part le moment où Judy se transforme en Madeleine, et ressuscite ainsi l'amour mort de Scottie, sont condensés en un seul moment dans *Twelve Monkeys* : Le cinéma est la mémoire des bois obscurs dans lesquels se déroule la scène de *Vertigo*, et lorsque James et Kathryn en sortent, le hall de ce cinéma est la chambre d'hôtel dans laquelle Judy devient la femme disparue. Kathryn se transforme soudain en l'image du passé que Cole poursuivait.

Mais, particularité de *Twelve Monkeys*, Kathryn est, à cet instant là, également troublée par la vision de James déguisé, différent. Elle lui dit qu'elle a toujours eu l'impression de le connaître, qu'elle se souvient de lui habillé et maquillé ainsi. La projection et le voyage dans le passé se confondent avec une vision prophétique du futur : Kathryn n'est pas seulement le *fantôme* désiré, elle est aussi la prophétesse, la Cassandre qu'elle étudiait auparavant, celle qui prédit l'avenir mais est condamnée à ne pas être crue. Plusieurs strates de temps coïncident et coexistent à ce moment, souvenir, fantasme, anticipation de l'inévitable.

Car l'issue de *Twelve Monkeys* est, à ce moment, évidente : Cole va mourir devant Kathryn, et devant l'enfant qu'il était. La scène obsessionnelle de sa mort, souvenir, rêve ou prophétie, nous a déjà été présentée auparavant dans le film. Nous reconnaissons aussi James et Kathryn pour ses protagonistes. Mais dans cette version sensiblement différente, la scène de l'assassinat de James est filmée au ralenti, et Kathryn, après avoir pleuré son amant, cherche des yeux l'enfant, qu'elle sait être présent, et lui adresse un regard plein d'espoir et de tendresse.

Fictions transfuges & le plagiat par anticipation : hantise intertemporelle

*Cette manière qu'ont les morts de nous hanter par l'ombre de leur faits et gestes signifie que la fiction d'un être est interminable, qu'elle ne cesse pas avec lui*⁸.

La fiction biographique, Daniel Oster

Ce cas de passages d'une fiction à une autre appelle naturellement à un rapprochement avec le concept développé par Richard Saint-Gelais, la transfictionnalité. « Par 'transfictionnalité', j'entends le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par la reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel⁹ ». Dans chacun des cas cinématographiques que nous avons préalablement étudiés, la référence à des films précédents est claire et assumée comme telle, il semble qu'elle ne relève pas tout à fait d'un cas de transfictionnalité : Si les couples qui évoluent dans chacun de ces films se ressemblent et se répondent, on ne peut parler d'identité ; Les intrigues de *Vertigo*, de *La Jetée* et de *Twelve Monkeys* ne prétendent pas se prolonger ; L'univers fictionnel qui sert de théâtre à ces intrigues diffère dans chacun des films ; même dans le cas de *La Jetée* et de *Twelve Monkeys*, alors que le synopsis de l'un sert de support à l'autre, la vision apocalyptique diffère énormément. Je n'ai pas ici la prétention de circonscrire la définition de la transfictionnalité, telle que la définit Saint-Gelais dans son ouvrage encyclopédique et extrêmement détaillé. Néanmoins, je préférerais employer le terme de *hantise intertemporelle*, qui me semble mieux définir le phénomène trouble de surimpression qui unit ces trois œuvres.

Afin de développer cette idée, je vais faire appel à un autre ouvrage ; Pierre Bayard développe, dans son livre *Le Plagiat par Anticipation*, une théorie qui semble peu défendable au premier abord : des auteurs antérieurs se seraient inspiré ou auraient copié des auteurs à venir¹⁰. Voltaire aurait ainsi été influencé par Conan Doyle, et Kafka se serait inspiré de l'imaginaire des régimes totalitaires, tandis que Maupassant aurait plagié Proust. Pierre Bayard nous propose un paradoxe temporel au regard de l'Histoire, mais qu'il défend habilement en montrant que l'histoire littéraire, l'histoire des idées, n'a de repère temporel que le lecteur, dont la culture et le regard est composé de strates de temps qui sont, à la manière du séquoia de *Vertigo*, toutes présentes dans un même lieu et un même moment. Il met en lumière la plasticité du temps en montrant qu'en matière de culture, la chronologie linéaire n'a pas cours, car elle est moins pertinente que les rapports de cohérence intertextuels que le lecteur fabrique de lui-même. « De même qu'il est impossible de savoir ce que serait le texte de Maupassant si Proust n'avait pas existé, il est impossible de savoir ce que serait la lecture de *Tristan et Iseult* pour quelqu'un qui n'aurait pas connu l'imaginaire Romantique¹¹ ». Pierre Bayard pose, dans cet ouvrage, des questions légitimes, sous couvert d'une position qui semble, au premier abord, absurde.

Les connexions que nous pouvons établir entre *Vertigo*, *La Jetée* et *Twelve Mon-*

⁸ OSTER, D. « La fiction biographique », dans *Encyclopædia Universalis*, supplément *Universalis*, 1992, p. 404

⁹ SAINT-GELAIS, R. *Fictions Transfuges, la transfictionnalité et ses enjeux*. Éditions. Du Seuil, coll. Poétique, 2011. p. 607.

¹⁰ BAYARD, P. *Le Plagiat par Anticipation*. Éditions de Minuit, col. "Paradoxe", 2009. p.160.

¹¹ BAYARD, P. *Le Plagiat par Anticipation*, p.56.

keys, relèvent d'un champ complexe de références croisées et de résonnances, qu'il serait réducteur de ne considérer que dans une logique chronologique. En effet, regarder ces trois films enrichit chacun d'entre eux, et montre les lectures potentielles qui se trouvent en germes dans le film le plus ancien des trois, *Vertigo*. Ainsi, ces trois œuvres qui parlent de hantise, et de disparition ne sont pas des produits successifs, mais forment un réseau de plusieurs temporalités qui se nouent, s'enracinent les unes dans les autres. Chacun de ces films hante, d'une certaine façon, les deux autres.

Dans mon œuvre *Voix Fantômes*, et dans mon travail plastique de manière général, je suis moi-même hantée par cette image du séquoia, dont je ne sais plus vraiment si elle m'a d'abord marquée dans *Twelve Monkeys*, dans *La Jetée* ou dans *Vertigo*. L'origine du motif à moins d'importance, dans mes travaux, que sa persistance dans ma mémoire, et sa hantise est appuyée par sa répétition, sa transformation, la pluralité d'images et de sentiments qui s'y accrochent et s'y enracinent. Le visage de Kim Novak dans *Vertigo* est, lui-même, le fantôme d'un passé qui, à travers le cinéma, se convoque à l'environnement, se conjugue avec ses fantômes futurs, jusqu'à s'y confondre. Immortelle, elle est un fantôme intemporel. Sa voix répète infiniment « it's too late, it's too late » et chaque fois que ma fascination me pousse à revoir ce passage, je pense aussi à la phrase de Marker dans *la Jetée*, cette phrase qui concentre tout le pouvoir du cinéma : « le temps s'enroule à nouveau, l'instant repasse ».

Mon propre traitement du temps et de sa distorsion, ma volonté de faire coexister dans un seul espace des voix, archives du passé, avec des fantasmes futurs est directement liée à cette collection d'images qui se déploient et se rassemblent à la fois, autour de cet objet symbolique : la coupe du séquoia. C'est pourquoi je le figure, dans mon œuvre, en faisant référence à la spirale de *Vertigo* : spirale du chignon de Madeleine, spirale de l'escalier vertigineux du clocher, spirale du séquoia. Car il est bien question de vertige, le vertige que provoque tout paradoxe, en mettant en rapport des choses qui, selon une logique naturelle, ne devraient pas coexister.

Dans *Twelve Monkeys*, James Cole écoute, en 2035, l'enregistrement d'une voix déformée, abîmée, une voix d'archive, qui s'avère être l'enregistrement d'un message téléphonique laissée par Kathryn plus tard – c'est-à-dire plus tard dans le récit, mais plus tôt dans la chronologie historique des événements, en 1996. La confusion, le télescopage de ces deux réalités créent un paradoxe. Ce message téléphonique d'outre-tombe, car c'est bien de cela qu'il s'agit, fait écho à la voix presque éteinte de Madeleine, lorsque devant la coupe de séquoia elle profère des paroles absurdes pour une vivante, qui ne peuvent avoir de sens que si c'est le fantôme de Carlotta Valdès qui parle à travers elle. C'est l'effet de trouble que je cherche à obtenir en faisant entendre au spectateur des voix enregistrées, celle d'un couple qui pourrait, implicitement, rappeler les couples cinématographiques de ces trois films. Ces voix sont des archives nécessairement capturées dans le passé, qui évoquent un futur hypothétique et sont entendues dans le présent. Le seul repère temporel est ce dialogue de voix, le plaisir et l'ironie avec lesquels ils commentent les œuvres. Cette distorsion du temps rappelle la belle phrase issue de *la Jetée* : « Ils sont sans souvenirs, sans projets, leur temps se construit simplement autour d'eux, avec pour seul repère le goût du moment qu'ils vivent ».

Références

BAYARD, Pierre. **Le Plagiat par anticipation**. Éditions de Minuit, col. «Paradoxe», 2009.

BOILEAU et NARCEJAC. **Sueurs froides**. Éditions Gallimard col. Folio Policier, 1954.

SAINT-GELAIS, Richard. **Fictions transfuges**, la transfictionnalité et ses enjeux. Éditions du Seuil, coll. Poétique, 2011.

Notices

Oster, Daniel. La fiction biographique, dans **Encyclopædia Universalis**, supplément Universalis, 1992.

Filmographie

HITCHCOCK, Alfred. **Sueurs Froides** (Vertigo), 127 min, 1958.

MARKER, Chris. **La Jetée**, 28 min, 1962.

MARKER, Chris. **Sans Soleil**, 100 min, 1983.

■ 282

GILLIAM, Terry. **L'Armée des Douze Singes** (Twelve Monkeys) 129 min, 1995.

“Olho Mágico”: dispositivo para mediação do olhar

ALDO LUÍS PEDROSA DA SILVA

■ 284

Professor de Arte, Comunicação e Cinema no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro - Campus Uberaba . Doutorando em Artes Visuais na Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP, na linha de pesquisa em Poéticas Visuais e Processos de Criação, com foco em vídeo e arte e tecnologia. Mestre em Artes pela Universidade Federal de Uberlândia UFU, na linha de pesquisa de Práticas e Processos em Artes Visuais, com foco no vídeo e suas poéticas. Graduação em Artes Visuais pelo Centro de Ensino Superior de Uberaba - CESUBE. Pós-Graduação Lato Sensu em Psicopedagogia Institucional pela Universidade Castelo Branco - RJ. Técnico em Informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro Campus Uberaba IFTM . E-mail: aldoluispedrosa@hotmail.com.

■ RESUMO

Este artigo visa discorrer sobre a produção em vídeo de nome “Olho Mágico” de Aldo Pedrosa, sob o ponto de vista de suas reformulações determinadas por ocasião de quatro exposições realizadas no período de 2010 a 2012. Este vídeo trabalha os conceitos de escopofilia e panoptismo, que se desdobram em questões relativas ao voyeurismo, vigilância e exibicionismo. O foco do trabalho se dará sob o ponto de vista do lugar e do espaço. Discutiremos como o vídeo se transformou em decorrência de suas várias exposições e como cada novo espaço, trouxe ao trabalho, uma nova forma de se mostrar. Ao mesmo tempo veremos como o vídeo em si remete a diferentes espacialidades e promove o deslocamento do observador, que é envolvido em uma experiência voyeurística.

■ PALAVRAS-CHAVE

Espaço, Lugar, exposição, vídeo, escopofilia, panoptismo.

■ ABSTRACT

This article aims to discuss the Aldo Pedrosa's video production called “Olho Mágico” (Peephole), from the point of view of its reformulations determined at the time four exhibitions were held in the period from 2010 to 2012. This video works the concepts of scopophilia and panopticism, which unfold in subjects related to voyeurism, exhibitionism and surveillance. The focus of the work will encompass the point of view of the place and space. We will discuss how the video turned out to be due to its various views and how each new space, brought to the work, a new way of showing it. At the same time we will see how the video itself refers to different spaces and promotes the movement of the observer, who is involved in a voyeuristic experience.

285 ■

■ KEYWORDS

Space, place, exposition, video, scopophilia, panopticism.

Olho mágico: escopofilia e panoptismo

Do olho mágico de um determinado lugar, o *voyeur* inicia sua atividade de observador. Ele mira as pessoas que passam próximas à sua porta. Ele acompanha seus passos. Ele deleita-se com a banalidade do cotidiano e satisfaz sua escopofilia.

Freud (1996) chama de escopofilia a pulsão de tomar o outro como objeto, submetendo-o a um olhar fixo e curioso. Para Cabas (2010), o olho, órgão da visão humana com a função de perceber as alterações do mundo exterior para o propósito de proteger e preservar a vida, serve também para os “encantos – essas trações que fazem o objeto merecer a condição de objeto de amor e o transformam em objeto capaz de despertar a cobiça ou provocar a concupiscência” (CABAS, 2010, p. 50). A partir do momento em que o olho se dirige para determinada cena, objeto ou sujeito por instinto (ou pulsão, na definição de Freud), munido de forte ‘necessidade de olhar’, ele pode transcender a situação de ver para se guiar pelo mundo e, então, se entregar à escopofilia.

O olho se vê repartido entre a necessidade de ver – para zelar – e a apetência de ver mais uma vez o encanto já visto. Dois impulsos tão diferentes que, no fim, são opostos. A tal ponto que talvez haja que distingui-los recordando a distância que separa o ‘ver’ do ‘olhar’. Dois verbos com significados bem distintos (CABAS, 2010, p. 50).

O ponto de partida do trabalho é o *lugar praticado, lugar de morar*, mais especificamente, um apartamento. Neste local, as janelas gradeadas que delimitam o acesso ao exterior. A experiência de semi-clausura, dada com o propósito de manter a segurança, desencadeia os sentidos que serão postos em obra. Este refúgio reflete uma marcante característica de uma geração cerceada, cujas aventuras no ambiente exterior só podem ocorrer dentro de bolhas, seja o grupo de excursão, as colônias de férias, as agências de aventura, entre outros.

O cerceamento das experiências mundanas cria uma insaciável busca pelas brechas para o mundo exterior. Dentro do apartamento se busca por estes *lugares de escapes*: a janela do quarto, a janela da sala, os pequenos vitrôs do banheiro e da área de serviço. Enquanto estes dão passagens para o que há próximo, a televisão, sempre presente, dá passagem para o que está distante.

Estas janelas permitem que se instaure uma espécie de panóptico pessoal. Uma torre de controle e vigilância particular, por meio do uso de vários dispositivos que possibilitam aventuras: janelas, olho mágico, telescópio, câmeras fotográficas e de vídeo, além das potentes janelas eletrônicas: televisão e computador que permitem o acesso a *lugares de virtualidades*.

O dispositivo denominado panóptico (Figura 1), de acordo com Foucault (2010), é um sistema arquitetônico criado por Jeremy Bentham, um jurista britânico do século XVIII, como um modelo de arquitetura para permitir a constante vigilância, por meio da distribuição de celas que cercam uma torre central em um edifício circular.

Foucault (2010) descreve o panóptico como uma construção em anel com uma torre no centro. A torre possui largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel. Na periferia desta construção há celas, cada uma com duas janelas, uma para o interior, avistada pela torre central, e outra para o exterior, a qual permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. “Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar” (FOUCAULT, 2010, p. 190), pois à contraluz todos os prisioneiros resultariam perfeitamente visíveis aos olhos da sentinela.



Figura 1 - Fotografia de presídio projetado de acordo com sistema panóptico de Bentham.

Fonte: <http://educacaoenovastics.blogspot.com/2010/09>. Acesso em 04/04/2011.

Reciprocamente, o mesmo efeito não seria possível, porquanto o vigia permanece oculto por meio de um sistema de cortinas e biombos. “Dessa forma, os detentos poderiam ser vistos pelo vigia, mas não poderiam vê-lo em contrapartida, de modo que sua presença ou ausência seria inverificável” (MACHADO, 1996, p. 221). Com isso, o efeito mais importante do panóptico seria, sem dúvida, fazer com que os detentos “por uma simples ideia de arquitetura se sentissem vigiados, mesmo quando não houvesse vigia algum na torre central e mesmo quando eles não estivessem sendo diretamente observados” (BENTHAM apud MACHADO, 1996, p. 221).

Para Foucault “o panóptico é uma máquina de dissociar o par ver-ser visto: no anel periférico, se é totalmente visto, sem nunca ver; na torre central, vê-se tudo, sem nunca ser visto” (FOUCAULT, 2010, p. 191), a este dispositivo pode-se também associar a ideia de escopofilia.

A partir deste estado de coisas, estas questões são tomadas como *poética do olhar e do lugar* para a criação do vídeo “Olho Mágico”¹ (Figura 2).

O vídeo “Olho Mágico” tem o objetivo de recolocar o observador na posição de um *voyeur*, diante da visão um dispositivo que oferece uma experiência voyeurística privilegiada: permite ver sem ser visto. O olho mágico, esta pequena janela disposta em grande parte das residências, oferece uma visão quase “mágica” de acontecimentos bem próximos visualmente, porém com a impressão de estarem distantes, devido à lente grande-angular do dispositivo.

Trata-se de uma pequenina abertura, um dispositivo para manter a segurança do lar, que oferece ao observador uma experiência que pode ser aproximada à da ‘bola de cristal’: a capacidade de tudo poder observar sem ser observado. Diferentemente da televisão ou dos atuais sistemas de vídeo-segurança, o olho mágico acentua a experiência do voyeur, pois ele está perto o bastante para poder sentir e ouvir os sons que advêm do ambiente externo e a porta oferece proteção contra a possível descoberta daquele que espia. Encontra-se, assim, mais próximo do prosaico buraco da fechadura que dos sofisticados porteiros eletrônicos.

287 ■



Figura 2 - Aldo Pedrosa. “Olho Mágico” - Frame do vídeo. Fonte própria.

¹ Link para o vídeo no youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=LBS4oUnkao8>. Este vídeo apresenta a produção na íntegra, com 56 minutos de duração. Há também no youtube uma versão compactada do mesmo vídeo. Link: <http://www.youtube.com/aldoluispedrosa>.

O vídeo “Olho Mágico” parte de uma cena, a princípio, de caráter documental, pois trata-se da real visão a partir do olho mágico da porta de um apartamento. As pessoas que ali passam não sabem que estão sendo gravadas, e, inclusive, a nítida distorção na perspectiva vista na imagem é derivada da própria lente do dispositivo real, apresentada dentro de um enquadramento arredondado. A imagem é determinada por uma composição geométrica com um jogo de linhas paralelas e simetricamente distribuídas, formadas pelas grades e corrimãos do interior do prédio.

A gravação ocorreu ininterruptamente ao longo de três horas. O material bruto foi editado de forma simples, cortando-se apenas os momentos nos quais, por um longo período de tempo, não havia fluxo de transeuntes. No resultado final, o vídeo mostra um pseudo plano-sequência do interior do prédio e do ponto de vista do olho mágico. Na edição sonora, foi inserida a música ‘Noturno’ de Frédéric Chopin, utilizada de modo a compor uma espécie de trilha sonora incidental ou mesmo para remeter a uma música ambiente presente no momento da gravação. Ela conferiu ao vídeo um maior estado de narratividade, pois parece ritmar o caminhar dos transeuntes.

Modos de oferecimento: transformações e espacialidades

Veremos agora como a proposta poética em questão, “Olho Mágico”, se transformou, estética e formalmente, para se adaptar aos diversos locais onde foi exibido. Sua maneira de se oferecer ao público dependeu, consideravelmente, das questões que o espaço expositivo evocava como também questões colocadas por seu entorno.

Do Local ao Lugar

A primeira experiência de exibição deste trabalho deu-se por meio de um arranjo que cruzou a imaterialidade da imagem ao caráter objetual de uma porta na exposição ‘Do Local ao Lugar’². Nesta exposição, o vídeo foi exibido em um aparelho de DVD conectado a uma pequena tela de LCD de 7 polegadas. Esta tela, por sua vez, foi instalada na parte traseira de um painel que simulava uma porta real, com maçaneta e outros detalhes (Figura 3). O painel foi confeccionado para ser colocado em pé, com pequenos suportes que permitiram fixá-lo e deixá-lo equilibrado, não necessitando, a priori, de paredes para prendê-lo. O orifício pelo qual se vê o vídeo simula a instalação de um olho mágico real. Na parte traseira foi colocado um pequeno suporte para fixar a tela que serviu para a exibição do vídeo. Desta forma, o observador quando olhava pelo orifício da porta tinha a impressão da visão de um verdadeiro olho mágico. Uma representação no qual o referente se encontra distante, no tempo e no espaço.

Nesta experiência, vem a tona questões sobre o corpo em sua relação com lugar e o espaço das imagens. Com a simulação de uma porta, o trabalho exige uma atitude corporal do espectador que o remeterá às suas próprias experiências voyeurísticas, no entanto em seu olhar solitário, ele será levado do espaço da arte para outro local, a porta do apartamento onde se posicionou, outrora, o artista-*voyeur* destas imagens.

O trabalho permitiu colocar em obra o debate sobre a vocação das imagens produzidas digitalmente. Como deslocá-las do seu lugar de produção, ou seja, o ambiente computacional, para o espaço real da exposição. Dubois (2003, p. 5), na

² Exposição ocorrida na Galeria Lourdes Saraiva, em Uberlândia/MG, em agosto e setembro de 2010.

ocasião de uma exposição em que atuou como curador, se questiona: “Qual é o lugar das imagens? Como elas ocupam o espaço? O tempo? Como habitam (e são habitadas por) seu lugar? De que maneira a situação (pré ou pós) determina sua significação?” O autor continua ao dizer que todas as invenções contemporâneas de posicionamento no espaço das imagens, como o que se convencionou chamar de instalações, são tentativas de levar em conta na própria obra essa questão do lugar: “da imagem como lugar ao lugar como imagem” (DUBOIS, 2003, p. 5).



289 ■

Figura 3 - Aldo Pedrosa. Vídeo: “Olho Mágico”. Exposição ‘Do Local ao Lugar’. Galeria Lourdes Saraiva, Uberlândia, setembro de 2010. Fonte: Acervo do autor.

Assim, na ocasião da exposição do ‘Do Local ao Lugar’, o trabalho buscou não somente uma experiência mais íntima, como também remeter o observador a um outro dispositivo importante para a história das imagens técnicas em movimento, tornando-o autorreferente: trata-se de um dispositivo este vindo de um *outro lugar*, de um outro tempo, o *cinetoscópio*³ de Thomas Edison (Figura 4). Inventado em 1891, este instrumento permitia que pequenos filmes fossem assistidos em visores individuais. Como se exigia a privacidade para ver as imagens no dispositivo, já *voyeur* por este motivo, o *cinetoscópio* exibia comumente filmes de apelo voyeurístico. Este voyeurismo se dava não apenas em decorrência do erotismo de algumas cenas exibidas, Aumont (2004) relata que aquelas cenas que ali passavam - índios dançando,

³ Escreve-se também kinetoscópio ou quinetoscópio.

uma fanfarra, uma ginasta em movimento - todas elas em forma de pequenas cenas sobre um fundo preto, faziam com que o olhar apreendesse o espaço. Este olhar sempre “chocando-se contra o fundo para voltar sempre para a personagem, em uma alternância sem fim, que sempre recentraliza, refocaliza, reidentifica o espectador com seu olhar” (AUMONT, 2004, p. 43). A personagem, alvo da atenção, atrai o olhar do espectador a todo o momento e ativa sua curiosidade.



Figura 4 - Fotografia de um *Cinetoscópio* em 1894, sendo operado por um funcionário de Thomas Edison. Fonte: <http://www.lomography.es/magazine/lifestyle/2011/11/04/thomas-edison-y-el-kinetoscopio>. Acesso em 01/04/2013

No vídeo “Olho Mágico”, a arquitetura sempre estática do interior do prédio permite que o olhar se direcione aos transeuntes que sobem e descem as escadas. Este olhar não se perde na cena. Desta forma, o *cinetoscópio* assim como a visualização do “Olho Mágico” através do pequeno orifício “alimenta o olho, mas com alimento claramente designado, objetivado, delimitado; ele satisfaz o olhar (a própria definição, segundo Lacan, da perversão)” (AUMONT, 2004, p. 43).

Narrativas visuais

O resultado desta primeira experiência de apresentação do “Olho Mágico” se mostrou interessante na medida em que permitiu acompanhar a recepção dos observadores. Foi possível então reelaborar e redefinir alguns elementos ou formas de apresentação da proposta, o que permitiu que o vídeo adquirisse outras versões e outras potenciais formas diferenciadas de exibição.

Em uma destas reelaborações, foi subvertida a condição documental (de registro) da produção, pois foi possível trabalhar com efeitos digitais de edição que permitiram sobrepor as imagens em camadas transparentes. Essa significativa mudança ocorreu quando o trabalho foi aceito para participar de uma exibição no IV Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual em Goiânia/GO/Brasil. Para participar no evento, o

vídeo foi compactado em 6 minutos sem, desta forma, perder nenhuma imagem dos 56 minutos anteriores. Para tornar isso possível, utilizei camadas sobrepostas em diferentes níveis de opacidade, conferindo ao vídeo um aspecto de simultaneidade (Figura 5).

Ao trabalhar a simultaneidade de diferentes tempos e a multiplicidade de imagens sobrepostas, a produção busca remeter ao estado psíquico do *voyeur*, que deseja reter todas as imagens vistas de uma só vez, para não perder nenhum detalhe daquilo que nutre sua pulsão escópica. Esta multiplicidade e simultaneidade de pessoas e coisas que se fundem, são, por sua vez, inerentes à visão do “vigia da torre”. Em contrapartida, os seres ali captados voyeuristicamente vivem cada qual sua individualidade, conforme explica Foucault no exemplo da vigilância:

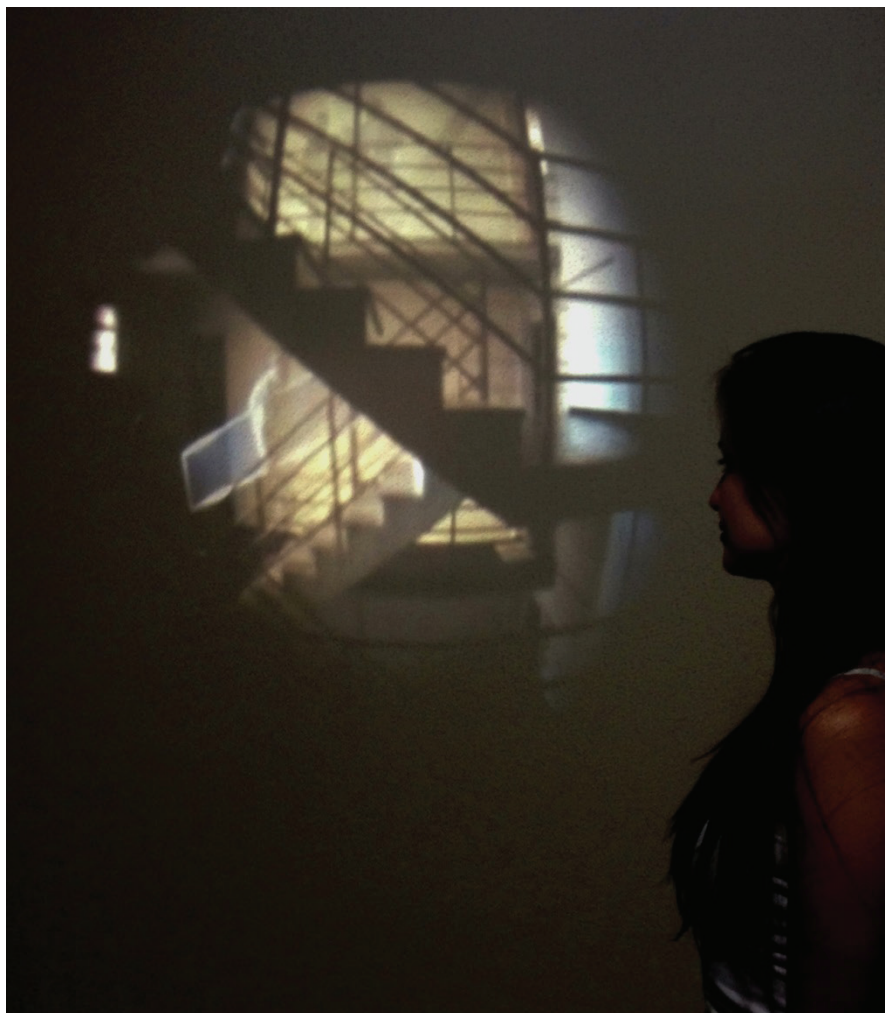


Figura 5 - Aldo Pedrosa. Projeção “Olho Mágico”. Fonte: Acervo do autor

[...] a multidão, massa compacta, local de múltiplas trocas, individualidades que se fundem, efeito coletivo, é abolida em proveito de uma coleção de individualidades separadas. Do ponto de vista do guardião, é substituída por uma multiplicidade enumerável e controlável; do ponto de vista dos detentos, por uma solidão sequestrada e olhada (FOUCAULT, 2010, p. 190).

Este formato de vídeo compacto teve como objetivo um formato mais adequado para se enquadrar nos padrões de festivais e mostras de curta-metragem digital. Assim, além da projeção no segmento de 'Narrativas Visuais' do evento em Goiânia, o trabalho foi também selecionado para participar da exibição oficial da II Mostra SESI de Cinema de Uberaba⁴.

Nestas duas experiências, o mesmo vídeo, reelaborado, encurtado, mas na essência, o mesmo vídeo, se oferece de forma diferente da anterior: é exibido em tela grande e na sala escura (Figura 5). Ele subverte, em certa medida, sua apresentação anterior para se oferecer como "cinema de exposição" e também se "expor como cinema".

Segundo Dubois (2003), o termo "cinema de exposição" foi cunhado pelo francês Jean-Christophe Royoux, designando os procedimentos de artistas-cineastas que "ora utilizam diretamente o material fílmico em sua obra, ora inventam formas de apresentação que fazem pensar ou se inspiram em efeitos ou em formas cinematográficas, impulsionando com certo vigor o ritual clássico da recepção do filme em uma sala" (DUBOIS, 2003, p. 8).

A característica metamórfica da produção "Olho Mágico" enfatiza novamente como o *lugar* (o espaço de exibição) é importante para a poética. O espaço atua como uma constante repleta de signos próprios que intervêm na produção artística, assim, a referência ao cinema é posta em evidência e o observador mais que um intruso ou espião de uma cena afastada de si, deixa-se invadir pela imagem.

Dubois ressalta que o cinema é o principal formador do pensamento da imagem como movimento. Durante muito tempo, o cinema foi o único modelo deste tipo de imagem.

O enquadramento móvel, a duração de um plano, as travessias da profundidade por um olho virtual que se desloca, a dinâmica do extra-campo, as formas de montagem, os encadeamentos de imagens, os deslizamentos de pontos de tomada, toda a fluidez do tempo e do espaço, tudo isso nos chega (nos chegava?) quase exclusivamente pelo cinema como forma de pensamento. Mas, justamente, essa forma de pensamento só se exercia no quadro bem definido do lugar-cinema, em uma mera sala de projeção cujas práticas sociais eram bem diferentes das da arte contemporânea. Durante muito tempo, houve poucas (ou nenhuma) ligações entre esses dois 'mundos', cada um se desenvolvendo, mais ou menos, na aparente ignorância (até mesmo desprezo) pelo outro (DUBOIS, 2003, p. 6).

Contemporaneamente vários cruzamentos foram estabelecidos entre as áreas cinema e arte contemporânea, sobretudo nos últimos vinte anos, houve a multiplicação de grandes exposições que misturam obras plásticas e cinema, projeções, fotogramas e outros dispositivos de vídeo ou filmes (Dubois, 2004). "Olho Mágico" apresenta características mestiças que remetem ao cinema (questões de enquadramento, focalização, profundidade de campo, trilha sonora) e também ao "vídeo de galeria" ou videoarte (aspectos desconstrutivos⁵, ausência de uma narrativa linear,

⁴ A II Mostra SESI de Cinema de Uberaba, é um evento de cinema voltado para a exibição de curtas-metragens na cidade de Uberaba/MG/Brasil.

⁵ Segundo Cristina Mello, os procedimentos desconstrutivos na arte dizem respeito à destruição e à reconstrução da noção de objeto artístico [...] Há uma intenção consciente de desmontar a linguagem videográfica (nesse caso), desmontar um tipo de contexto midiático ou uma imagem. Relaciona-se a um momento de saturação

plano-sequência único e estático, efeitos de sobreposição de camadas - na versão curta). Ao experimentar estes aspectos foi possível não apenas tencionar a plasticidade da imagem, mas também observar como o trânsito da observação contemplativa para a observação participativa irá produzir novas significações e ênfases para a experiência da visão propiciada pela própria imagem. Assim, o trabalho permitiu jogar mais com a espacialidade e com a luz, com aspectos da fotografia encenada, visando uma implicação de uma experiência física espaço-temporal.

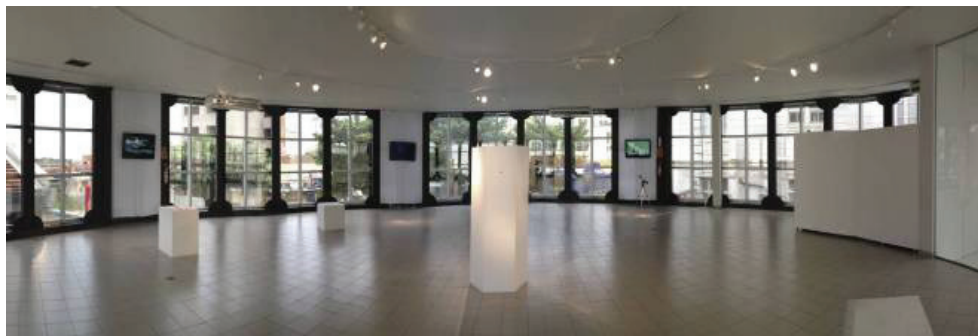


Figura 6 - Aldo Pedrosa. Documento da exposição 'Panóptico'. Fotografia em panorâmica da disposição dos trabalhos no interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba/MG. Fonte: Fotografia de Aldo Pedrosa. A imagem pode ser visualizada em 360º no site: <http://pnr.ma/eiTJTL>

293 ■

Panóptico

Um retorno à exibição individual e intimista deste vídeo ocorreu na exposição 'Panóptico'⁶. Esta exposição foi concebida para um determinado edifício, no qual se encontra a galeria de arte do Centro de Cultura José Maria Barra (Figura 6). O lugar foi escolhido devido às suas similaridades físicas com o edifício do sistema panóptico de Bentham (Figuras 6 e 7).

A galeria está situada no segundo andar do prédio que possui um formato arredondado, com 6,5m de raio e janelas amplas de vidro translúcido que tomam o lugar das paredes tradicionais. As janelas são espelhadas e permitem um interessante jogo de visão de acordo com a luminosidade do local. Quando há mais luz vinda do exterior, a fachada externa torna-se espelhada por completo, não permitindo que nada do interior da galeria seja visto. Neste caso, é possível para quem está dentro ver com clareza todo o exterior: local de intenso tráfego de pessoas e veículos, pois a galeria está localizada no centro da cidade. Já à noite e com as luzes internas da galeria acesas, este espelhamento se inverte.

dos meios tradicionais da produção da imagem e som, criando interferências intencionais no seu campo de circulação. Com essas interferências, as práticas artísticas como o vídeo, em um primeiro momento, negam o seu caráter preexistente de linguagem, para logo em seguida afirmá-lo sobre novas circunstâncias criativas. Tais processos desestabilizam as formas convencionais de produção do signo eletrônico e transitam em torno do deslocamento poético dos sentidos. Essa ruptura reflete o modo como os artistas se apropriam dos dispositivos maquímicos do vídeo e promovem novos sentidos para a imagética contemporânea (2008, p. 115).

⁶ A exposição 'Panóptico' representou a culminância da pesquisa de mestrado em Artes e nela foram exibidos os vídeos 'Olho Mágico', 'À Espreita', 'Telescópio' e 'Janela', além de uma interação proposta com o *Google Street View*. Para mais detalhes sobre a exposição e sobre todo o trabalho de pesquisa no mestrado a dissertação pode ser acessada em: <http://repositorio.ufu.br/handle/123456789/2027>

Foi possível, assim, traçar uma interessante relação deste jogo de visão (revelação e ocultação / ver sem ser visto) entre as janelas da galeria e o próprio panóptico de Bentham. Isto somado às características arquitetônicas da galeria (arredondada) permite torná-la um lugar privilegiado para o estabelecimento deste espaço como metáfora do panóptico.



Figura 7 - Fachada da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba-MG. Fonte: Fotografia de Aldo Pedrosa.

Foi criada uma pequena torre com a finalidade de remeter à torre central do edifício panóptico, esta coluna central foi concebida também com objetivo de reinstalar o vídeo “Olho Mágico” em outro contexto. Para esta ocasião, foi utilizada a versão extensa do vídeo, com 56 minutos de duração. A produção foi instalada na torre posicionada no centro da galeria (Figura 6). As outras produções, também resultantes da pesquisa do mestrado, estavam ao seu redor, dentro da arquitetura circular da galeria.

O trabalho “Olho Mágico” nesta exposição, abrigado no volume central da galeria, evoca novamente a visualização individual na qual um pequeno orifício dá a visão do vídeo e no seu interior estavam localizados os dispositivos de exibição. No entanto ao se olhar para dentro da torre, não se vê o vigia do panóptico, vê-se outro espaço, a cena voyeurística que pede, assim como no olho mágico real e no *cinetoscópio* de Thomas Edison, uma visualização solitária. Não se pode deixar de citar a relação com a consagrada obra de Marcel Duchamp, ‘*Étant donnés*’ (Figura 8), realizada pelo artista entre os anos de 1946 a 1966. Nesta produção, o observador se deparava com uma grande porta de madeira. Ao olhar através dos orifícios e pequenas brechas nesta porta, é vista a imagem de uma mulher nua deitada em meio a uma paisagem. “É nesse instante que o espectador torna-se um voyeur” diz Tomkins, (2004, p.501) não importa o número de vezes, que, um só espectador de cada vez, irá olhar pelos buracos, pois o choque visual não diminui em nada. A carga erótica da cena vista e o apelo retiniano, faz dessa uma das obras mais enigmáticas de Duchamp. Isso deve muito à concepção

especial: em uma sala, aparentemente vazia, encontra-se uma porta que deixa ver um *outro lugar*, o qual só é possível acessar pelo olhar.



Figura 8 - Étant Donnés (1946-66) de Marcel Duchamp. Fonte: <http://petulantrumblings.com/?p=8889>. Acesso em: 05/01/2012.

Esta visualização individualista e solitária também permite uma aproximação dos onipresentes dispositivos móveis contemporâneos: *smartphones*, *iPods*, *tablets*, *players*, relógios inteligentes, GPS, pequenas TVs digitais, entre outros. Dispositivos estes cada vez mais individualizados, acessíveis e híbridos - ao incorporar recursos de diversos meios imagéticos - e todos com suas pequenas telas de exibição.

Se Thomas Edison hoje não é totalmente reconhecido como pai do cinema, pois os irmãos Lumière, diferentemente de Edison, fizeram de seu cinematógrafo um dispositivo de exibição pública (e a partir de então, o cinema veio seguindo seu desígnio de ser, a cada vez mais, uma mídia das massas, através de exposições em locais que comportam um grande público), as atuais mídias locativas em processo contrário estão individualizando a experiência de se assistir a filmes e vídeos. Assim, a torre cinetoscópica se aproxima das mídias atuais em seu caráter intimista.

Está claro, como já dito, que o vídeo “Olho Mágico” possui o potencial de se transformar para a exibição em diferentes espaços, de espaços da arte contemporânea a espaços cinematográficos. No entanto, podemos observar que o vídeo em si evoca sua própria espacialidade. Ele promove, como é inerente às imagens técnicas,

o contato do observador com outro *local*, em um outro tempo. Assim, o trabalho produz um deslocamento, estético e sensível.

A imagem, que apresenta uma perspectiva deformada e um enquadramento arredondado, ambos em decorrência da lente grande-angular circular do dispositivo olho mágico, já traz em si mesma uma espacialidade própria. Ela se apresenta como um “corte” do real, em determinado tempo, em determinado lugar. A respeito do “corte”, porém sob o ponto de vista do fotógrafo, Dubois (2009) argumenta que o ato fotográfico

[...] implica, portanto não apenas um gesto de corte na continuidade do real, mas também a ideia de uma ‘passagem’, de uma transposição irreduzível. Ao cortar, o ato fotográfico faz passar para o outro lado (da fatia); de um tempo evolutivo a um tempo petrificado, do instante à perpetuação, do movimento à imobilidade, do mundo dos vivos ao reino dos mortos, da luz às trevas, da carne à pedra (DUBOIS, 2009, p. 168).

Por mais que o vídeo diferentemente da fotografia seja dotado de movimento, os seres que ali circulam já não mais existem naquele lugar e naquele tempo. O “Olho Mágico”, através de seu plano fixo e contínuo, comunga com a fotografia certa imobilidade. Conforme já exposto, a arquitetura fixa desloca o olhar do observador para os transeuntes. No entanto, estes transeuntes apenas passam pela imagem ou ficam ali por um curto período. Eles remetem a fantasmas de um tempo perdido. A edição curta do vídeo trabalhada em camadas reforça esta ideia de vultos e fantasmas: vê-se o movimento de seres que já se foram em uma arquitetura petrificada.

Dubois continua ao ressaltar que neste gesto de passagem (do mundo dos vivos ao mundo dos mortos) não existe uma perda. Essa “transposição deve ser entendida num sentido positivo, como na mumificação, no congelamento ou na vitrificação, em que existe finalmente uma outra forma de sobrevivência, pelo corte e pela fixação das aparências” (2009, p. 169).

De todas as experiências expositivas citadas até este momento, a experiência ocorrida na exposição ‘Panóptico’ foi, sem dúvida, a mais rica no sentido das espacialidades que a produção evoca. O próprio lugar (a galeria), devido às suas características arquitetônicas, apresenta-se como um local distinto, remetendo (neste caso) ao panóptico de Bentham.

A disposição do “Olho Mágico” na torre simulada, bem como as demais produções que evocam o voyeurismo e a vigilância e circundam o “Olho Mágico”, permitem que o espaço se beneficie deste conjunto escópico/panoptista. O observador, já imerso na experiência voyeurista/vigilante, não tem outra alternativa a não ser procurar neste lugar pelos espaços e brechas que podem levar a novas experiências, até encontrar o pequeno orifício onde se exhibe o “Olho Mágico”. O corte, neste caso, não ocorre apenas na imagem do vídeo, mas no espaço em si. Este espaço torna possível uma experiência estética e sensorial própria. Nesta galeria de vidro, assim como também ocorre no cubo branco, o espaço dobra sobre si mesmo, criando um lugar que propõe reflexões sobre as questões do mundo, mas é diferente do mundo real.

En quête du lieu

Uma última experiência de exibição do trabalho, onde sua forma de exibição

modificou-se novamente, foi a exposição ‘En quête du lieu’⁷ reunindo artistas pesquisadores franceses e brasileiros. Para esta exposição, o trabalho em seu formato estendido com 56 minutos de duração, foi exibido em uma tela de TV de 32 polegadas (Figura 9), posicionada em cima de uma base da altura do olhar. Nessa mostra o espaço estava repertoriado por obras e dispositivos diversos e “Olho Mágico” encontra seu lugar se oferecendo em formato de vídeo digital.

Do ponto de vista técnico, a exibição em uma tela se deu de forma mais convencional que nas outras experiências, no entanto, do ponto de vista da espacialidade, a apresentação do trabalho possibilitou estabelecer outras reflexões ligadas às questões do *lugar de identidade*, e tensões possíveis entre lugar de captação das imagens e do lugar de exibição do trabalho.

Nesse caso cabe recorrer novamente a Dubois para observar como a idéia de “fora-de-campo” pode ser aplicada ao trabalho. Quando há o “corte” da câmera, que captura e mumifica um local, também trás como índice, tudo aquilo que não é captado: a cena não mostrada - o “fora-de-campo”.

Os exemplos trazidos da fotografia podem ser aplicados ao vídeo “Olho Mágico” não apenas devido às similaridades existentes entre as linguagens do vídeo, cinema e fotografia, mas em razão operação poética empregada na captação da imagem para este vídeo aproximar-se de uma tomada fotográfica. Isto ocorre por meio da utilização de uma câmera fixa para captar um longo plano sequência. O pouco movimento dos transeuntes traz uma sensação mais próxima a uma fotografia em movimento do que a um vídeo com certa imobilidade. Devido à estabilidade da imagem, o fora-de-campo do “Olho Mágico” é mais próximo da fotografia do que do fora-de-campo cinematográfico, que se inscreve no movimento e é capturado na duração de um plano. Segundo Denis Roche (apud Dubois 2009), quando uma fotografia é recortada, o resto do mundo é afastado. No entanto, a presença virtual do resto do mundo, não captado, e sua evicção explícita são tão essenciais para a experiência de uma fotografia quanto o que ela apresenta explicitamente. Isso quer dizer que:

[...] o que uma fotografia não mostra é tão importante quanto o que ela revela. Mais exatamente, existe uma relação - dada como inevitável, existencial, irresistível - do fora com o dentro, que faz com que toda fotografia se leia como portadora de uma ‘presença virtual’, como ligada consubstancialmente a algo que não está ali, sob nossos olhos, que foi afastado, mas que se assinala ali como excluído.

O fora-de-campo aqui, inclui inúmeros personagens, objetos e lugares. Todos esses próprios do lugar da intimidade e evocado pela poética. Atrás do dispositivo olho mágico há uma câmera, atrás dela um cinegrafista (e *voyeur*), atrás dele uma sala, um apartamento etc.

Neste caso, podemos falar em três tipos de “fora-de-campo”, dos quais pelo menos dois podem ser percebidos aqui, assim como expõe Dubois naquilo que chama de “arquitetura espacial do campo fotográfico” (2009, p.188). Um primeiro seria o fora-de-campo pelo movimento e deslocamento dos personagens. Quando os per-

⁷ Exposição realizada na Galerie Michel Journiac, em Paris como uma das ações do Projeto Espaços outros – Espaces autres (UFU – Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne) Link para site do projeto: <http://enquetedulieu.wix.com/paris>

sonagens saem pelas extremidades do quadro e desaparecem, eles se dirigiram a outro local naquele espaço. Por focar uma escada, as pessoas que aparecem em cena, podem desaparecer para cima e para baixo como também, pelas laterais do quadro, como é o mais comum nas produções audiovisuais convencionais.



■ 298

Figura 9 - Aldo Pedrosa. "Olho Mágico", vídeo digital. Exposição 'En quête du lieu'. Galeria Michel Journiac. Paris, França. Novembro de 2012. Fotografia de Aldo Pedrosa.

O segundo o fora-de-campo seria aquele dado pelos jogos do olhar. Nesse caso há apenas um olhar, implícito, o do próprio cinegrafista-*voyeur*, isso porque os personagens observados não se dão conta que estão em cena, desse modo, não há olhares para a câmera (justamente por estar oculta) e, portanto, não se produz aqui um olhar para o *espaço do observador*.

O terceiro, ainda conforme Dubois, seria o fora-de-campo do cenário. Em diversos momentos no vídeo, os transeuntes não desaparecem a partir das extremidades do quadro. Muitos entram em seus próprios apartamentos, desaparecendo através de suas portas. Estas portas e janelas remetem a outros espaços ocultos, espaços íntimos dos personagens captados.

A apresentação do trabalho em um monitor, sem as distrações operadas pelos aspectos plásticos de uma projeção em grandes dimensões ou o apelo físico do olhar por uma fresta, permitiu que a narrativa implícita se explicitasse, daí as questões do contexto ganhassem evidência.

Conclusão

Assim, a análise da trajetória percorrida pelo trabalho em suas quatro exposições, dá a perceber que valores espaciais são traduzidos em solicitações físicas. Ao abordar o espaço, o artista deve considerar poeticamente a obra em relação aos corpos no espaço. Sobre essa questão Bernard Guelton vai mais além e considera não apenas a ativação física, mas também psíquica do espectador dentro de uma exposição em diferentes momentos e diferentes lugares (1996, p. 239).

Este aspecto Guelton chamou de ‘desfragmentação’ de uma obra “rematerializada” em diversas ocasiões de exposição. Para ele as obras em relação a um lugar produzem uma experiência de passagem da enunciação à percepção, ou seja, experiências espaço-temporais distintas unidas dentro do que chamou de “inscrição em sua própria história” (1996, p.236). Assim o autor aproxima a apreensão de uma mesma obra em renovadas experiências, daquela que se dá na apreensão das obras musicais, para afirmar que seu modelo mais pregnante está no filme.

A “história” e trajetória que o trabalho “Olho Mágico” descreve, o aproxima do cinema de exposição, sem ser filme, da instalação fotográfica sem ser fotografia, mas em seus modos de apresentação e exposição enfatiza seu desdobramento híbrido. As contingências espaciais a que o trabalho foi submetido permitiu que se incorporasse em sua própria concepção os princípios da atualização (própria das poéticas digitais), dos cruzamentos e transbordamentos (próprios da arte contemporânea).

Sua transformação ao longo do tempo mostra como a arte contemporânea é rica justamente por ser híbrida, volátil, mestiça, metamórfica e adaptável. Ela permite inflexionar questões poéticas em diferentes espaços e diferentes culturas, como também sempre trazer à tona uma reflexão sobre o próprio espaço que ocupa. “Olho mágico” faz do espectador mais que um *voyeur*, pode fazê-lo acreditar que em um determinado lugar alguém observa o mundo para nutrir sua escopofilia e que ele próprio pode estar sendo observado por um outro *voyeur*, em um outro lugar, em um outro espaço.

Referências

AUMONT, Jacques. **O olho interminável**: cinema e pintura. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CABAS, Antônio Godino. **O sujeito na psicanálise de Freud a Lacan**: da questão do sujeito ao sujeito em questão. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2004.

_____. **Movimentos improváveis**: o efeito cinema na arte contemporânea. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2003.

_____. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papyrus, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Editora Vozes, 2010.

FREUD, Sigmund. Os instintos e suas vicissitudes. In: **Obras psicológicas completas de Freud**: edição standard brasileira. Rio de Janeiro: Imago, 1996. V. 14.

GUELTON, Bernard. 'Fragmentation et dé-fragmentation dans l'exposition : l'allégorie, le site, le film'. In: MOREY, Jean-Pierre. **Logiques de la fragmentation**, Recherches sur la création contemporaine, Saint-Etienne: Publications de l'Université de Saint-Étienne, 1996. p.219-241.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

TOMKINS, Calvin. **Duchamp**: uma biografia. Tradução de: Maria Teresa de Resende Costa. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

Materiais educativos para exposições de arte contemporânea: análise de duas experiências em Uberlândia

LUCIANA MOURÃO ARSLAN
MARIA CELINDA CICOGNA SANTOS

■ 302

Professora no Curso de Graduação e Programa de Pós Graduação em Artes da Universidade Federal de Uberlândia. Coordena estágios, ação educativa e mediação no *Museu Universitário de Arte-(MunA)*. Doutora em Educação (USP) com bolsa de mobilidade internacional na Universidade de Barcelona; Mestre em Artes (UNESP) e graduada em Artes Visuais pela Faculdade Santa Marcelina. É líder do grupo de pesquisa *INfront - Interculturalidade* e Poéticas de Fronteira. Suas pesquisas estão voltadas ao campo das mediações culturais: aos distintos públicos e formas de se relacionar com a arte na contemporaneidade.

Graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Uberlândia, especialista em Museus pela Universidade Católica de Uberlândia (PUC- Uberlândia). Seu trabalho de conclusão da graduação foi sobre materiais educativos em espaços expositivos de arte.

■ RESUMO

Esse artigo discute o uso de áudio guia e pranchas impressas em duas exposições de arte contemporânea realizadas na cidade de Uberlândia. Apresenta algumas ideias acerca da elaboração e do uso desses materiais educativos em exposições de arte: eles devem ser pensados juntamente com a expografia e considerar os públicos locais. Também, esse artigo, indica algumas possibilidades que podem otimizar o aproveitamento do público diante das obras de natureza eletrônica, digital.

■ PALAVRAS-CHAVE

Áudio guia, educação em museus de arte, mediação.

■ ABSTRACT

This article discusses the application of audio and print guides in two contemporary art exhibitions in the city of Uberlândia. It presents some ideas on how to create and use these materials in the art galleries: they ought to be planned according to the expography and local visitors should be taken into consideration. Finally, this article suggests some procedures that can improve the public experience in relation to digital and video art works.

■ KEYWORDS

Audio guide, art education, museums education.

303 ■

Introdução

Apresentamos neste artigo uma reflexão sobre dois materiais educativos, desenvolvidos para públicos espontâneos de exposições de arte contemporânea realizadas na cidade de Uberlândia. Discutiremos tais materiais através de seus usos em duas exposições: (1) Áudio guia criado para a exposição *Animais de Concreto* do artista Alex Hornest¹ e (2) Materiais impressos planejados para a exposição *Espaços Outros*².

Refletimos como diferentes recursos, materiais impressos e áudio guias, foram usados pelos públicos dessas exposições e ajudaram os mesmos a interpretar as obras contemporâneas. Ao final, esboçamos algumas proposições específicas para as exposições que contém obras de natureza eletrônico-digital. A partir destas experiências com mediação, concluímos que obras interativas, vídeos, vídeo instalações e arte digital, pedem uma mediação específica e geralmente mais relacionada a expografia proposta. Também ressaltamos que tais recursos devem ser regionalmente estudados, ou seja, nem sempre materiais utilizados em grandes museus e exposições são eficazes em outros locais, como no caso das galerias e museus da cidade de Uberlândia.

A importância da mediação em exposições de arte contemporânea

Compreendemos a mediação como todos os recursos que se colocam entre as obras de uma exposição e um visitante. O processo de mediação engloba várias estratégias, tais como: a expografia, a curadoria, os materiais impressos, textos de

¹ Esta exposição ocorreu no Museu Universitário de arte - MUnA no mês de outubro de 2011.

² Esta exposição ocorreu na Galeria Ido Finotti e na Sala Alternativa da Oficina Cultural de Uberlândia entre 2 e 25 de maio de 2012

parede, pôsteres e catálogos disponíveis ao público sobre a exposição, visitas guiadas, bem como a utilização de áudio-guias explicativos sobre as obras. Todos esses recursos visam uma maior interação do público com a exposição.

Podemos entender por expografia, a forma como os objetos no espaço expositivo são apresentados, ou seja, o seu arranjo cênico. Essa tarefa, na contemporaneidade, se torna complexa diante de uma grande variedade de linguagens, materiais e dimensões de obras, além das diferenças entre os espaços arquitetônicos que as exposições ocupam. A observação das obras pelo visitante deve acontecer num ambiente de conforto físico a fim de possibilitar que a fruição ocorra de forma satisfatória, sem interferências indesejáveis, num fluxo contínuo e agradável ao espectador. A intenção de proporcionar ao público condições adequadas para uma visita consistente é o que orienta a forma de exibição do acervo. A montagem de uma exposição deve ter a finalidade de atender à visita da melhor forma possível: garantir a cognição, a fruição, além das condições físicas de luz, som e ambiência de um modo geral.

O trabalho expográfico, na maioria das vezes, é planejado pela curadoria da exposição que, em alguns casos, pode contar com a colaboração de outros membros da equipe, como um arquiteto, por exemplo. A participação de educadores de arte pode ser muito importante, se considerarmos que este profissional conhece os processos de assimilação e os diferentes perfis dos visitantes potenciais e, assim, consegue prever o fluxo, os interesses e o tempo médio utilizado pelos diferentes públicos. Outro aspecto importante é o desenvolvimento de um projeto gráfico para a definição da comunicação visual dos materiais, textos de parede, pôsteres, catálogos, etiquetas, banners que realçam a apresentação e auxiliam a atenção do espectador para o que está sendo tratado, ajudando na compreensão de alguns pontos importantes que se pretende ressaltar na exposição.

Todo esse trabalho pode ser dividido entre os membros da comissão de organização. No entanto, em muitos casos, não existe nos museus/galerias uma equipe disponível para elaborar essas estratégias visuais, restringindo-se a organização à figura do curador e dos educadores, que nem sempre trabalham juntos.

No que diz respeito à concepção educativa de uma exposição, o ideal seria ter o curador e o educador integrados com o objetivo de alcançar uma organização estética de qualidade para as exposições, possibilitando, assim, um apropriado acesso do público ao espaço. Entretanto, conforme afirma Barbosa (1989)³, em muitos museus isso não ocorre porque “geralmente o arte-educador é apenas um ‘apêndice’, que reproduz a ideia do curador” (BARBOSA, 1989, p. 125). Essa visão, que a maioria dos curadores têm dos educadores, considerando-os como estando num patamar de submissão, dificulta a simbiose dos dois atores no processo de criação do espaço. Tal visão, infelizmente, é reforçada pelas diretorias de muitas instituições que veem o trabalho do curador como primordial e o do educador como secundário. Essa situação se torna ainda pior porque muitas vezes os educadores “introjetam o conceito que seus superiores têm deles e se consideram uma categoria intelectual e funcionalmente inferior aos pesquisadores e curadores. Finalmente se limitam a fazer visitas guiadas para escolares” (BARBOSA, 1989, p. 129).

³ Ana Mae Barbosa foi diretora do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, professora de pós-graduação em arte-educação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e presidente do *International Society of Education through Art (InSea)*. Publicou, entre outros, os livros: *Arte educação no Brasil*; *Arte educação: conflitos/acertos e Arte-educação no Brasil: das origens ao modernismo*.

Todas as formas de mediação, sem exceção, portam ideias e carregam na estrutura de seu discurso uma intencionalidade que reflete o modo com que o museu enxerga ou pretende se relacionar com seus públicos (ARSLAN, 2010). Portanto, nenhum procedimento de mediação pode ser considerado como neutro. No caso das exposições de arte contemporânea, a antiga prática de adivinhar a intencionalidade do artista foi substituída pela priorização da leitura do objeto estético, num contexto social e institucional. Não basta compreender o que está sendo exposto, mas é essencial que se conheça o pensamento que sustenta o projeto da exposição. Como podemos estimular o interesse do público por uma obra de arte contemporânea? Como discutir adequadamente sobre a obra exposta? Como conseguir que o público compreenda as ideias que sustentam uma exposição?

Fundamentos para a mediação de obras contemporâneas

Na apreciação estética, a orientação da leitura de imagem deve ser realizada em sincronia com o leitor. A partir da década de 1980, várias pesquisas sobre estágios de compreensão estética começaram a ser divulgadas no Brasil, podemos citar as pesquisas de Abigail Housen, psicóloga estadunidense, Robert Ott, professor do Departamento de Arte-Educação da Penn State University, Pensilvânia e Michael Parsons, professor da Ohio State University. Segundo suas teorias, os leitores de obras de arte podem se encontrar em diversos estágios de desenvolvimento estético. Tais teorias foram muito úteis para os educadores de museus de arte poderem situar seu trabalho a partir de uma primeira avaliação do estágio do visitante⁴ (ARSLAN, 2009).

O conhecimento de tais teorias acerca do desenvolvimento da apreensão estética é fundamental para que o mediador consiga identificar seus públicos e planejar estratégias que efetivem um diálogo desafiador e estimulante na exposição.

Fernando Hernández (2000)⁵, propõe ainda que a apreciação de uma obra não deve ignorar os processos de legitimação e distribuição da mesma. Este posicionamento numa vertente mais crítica contribui na construção do processo de mediação se pensarmos que o educador de museu:

[...] não deve tratar ou considerar as obras artísticas como objetos sempre legítimos e que nunca podem ter sua validade questionada. Pensar uma área de conhecimento pressupõe questioná-la. Desde cedo, deve-se incentivar uma postura crítica em relação aos sistemas da cultura, para que as crianças se habituem a essa prática e se sintam capazes de fazer suas próprias escolhas culturais (ARSLAN, 2009, p. 22-23).

Assim, no processo de mediação, o educador do museu não deve apenas promover a aceitação das obras expostas aos espectadores. É importante que o visitante possa também pensar acerca do contexto da exposição e da instituição que visita: a mediação deve transcender apenas a leitura das obras.

⁴ Tais teorias são apresentadas no livro: ARSLAN, L. M.; IAVELBERG, R. **Ensino de arte**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

⁵ Fernando Hernández é autor do livro "Cultura Visual: mudança educativa e projeto de trabalho". Porto Alegre: Artmed, 2000, e questiona a forma como os professores têm utilizado as teorias de apreciação estética, não propondo um questionamento da obra apresentada, mas aceitando a mesma como indiscutivelmente importante e por esse motivo digna de ser observada.

Nas experiências de mediação aqui relatadas utilizamos algumas das metodologias de leitura de imagens acima citadas, mas como o material foi desenvolvido para obras, não pudemos realizar uma mediação em relação ao contexto geral da exposição. Ainda assim, pudemos avaliar que os visitantes que utilizaram os materiais de mediações na maioria das vezes mudavam seu modo de ver a obra, passavam a considerar aspectos antes despercebidos e ampliavam o seu campo de conhecimento, e este era nosso objetivo inicial e pontual.

Áudio guias em exposições de Arte Contemporânea: a experiência na Exposição *Animais de Concreto* de Alex Horne

Um áudio guia é um sistema de locução para visitas guiadas, principalmente de museus ou de monumentos históricos, que permite ao visitante caminhar livremente no museu e parar em frente à obra que o interessou. No espaço da exposição, o visitante pode ir para frente, voltar, fazer um percurso aleatório, de maneira que ao chegar defrente ao trabalho de arte, ele simplesmente aciona um teclado numérico e inicia a audição da locução.

Existe também outro sistema, mais aperfeiçoado, chamado de automático. Em cada ponto de escuta (obra, sala etc.) são instalados mini-rádios transmissores. A partir do momento em que o visitante aproxima-se da obra, esses transmissores vão iniciar automaticamente a locução no idioma desejado. Nesta opção, não existe a necessidade de teclado numérico.

306

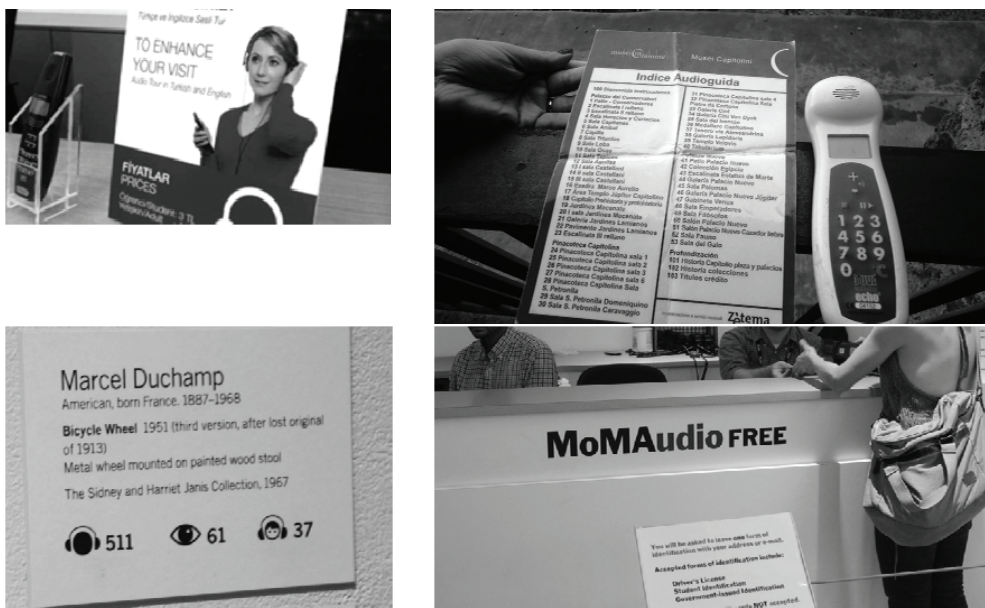


Figura 1 - Exemplos de Audio guia: 1. Display para áudio guia no *Istambul Modern*, fotografia de Luciana Arslan; 2. Áudio guia com índice do *Museu Capitolini* – Itália, fotografia de Celinda Cicogna; 3. Legenda ao lado da obra no *MOMA* indicando os três diferentes áudios: adultos, descrição para não videntes e crianças, fotografia de Luciana Arslan; 4. balcão do *MOMA* que oferece gratuitamente o áudio guia para seus visitantes. Fonte: Fotografia de Silvano Baia.

Os conteúdos dos áudio guias podem ser expandidos para vários idiomas e, por meio dos auto-falantes, podem facilmente ser compartilhados com amigos ou familiares. Este é um recurso que tem sido muito utilizado em museus, galerias, exposições temporárias e outros espaços de exibição de arte contemporânea. A utilização dos áudio-guias remove a barreira linguística para visitantes estrangeiros, cumpre as metas e objetivos educacionais, proporciona visitas consistentes e aumenta a satisfação do visitante, potencializando o seu regresso. É também uma solução flexível na medida em que pode ser adaptado ao crescimento do fluxo de visitas, auxiliando também no controle e quantificação desse fluxo. Alguns museus, como o *Museum of Modern Art (MoMA)* em Nova Iorque - EUA e a *Istambul Modern* em Istambul - Turquia, criam algumas faixas de áudio guias específicas para o público infantil, com aperfeiçoado trabalho sonoro, música e perguntas que proporcionam uma experiência lúdica diante das obras de arte.

Num museu de arte tradicional, um áudio guia oferece informações sobre as obras num primeiro nível, e caso o espectador se interesse em saber mais informações sobre o artista, ele tem essa possibilidade, acessando o segundo nível. Para um público que deseja informações mais detalhadas, o nível três oferece uma contextualização sobre o período histórico, com informações da História da Arte. Já numa instituição de arte contemporânea, onde pode haver um acervo de diversos tipos de obras – pinturas, desenhos, esculturas, instalações, vídeos, performances – a abordagem utilizada no primeiro nível seguiria os questionamentos de leituras de imagens, visando levar o espectador a uma fruição da obra de arte como um todo. No segundo nível, seria apresentada uma abordagem sobre o artista, sua trajetória, ou mesmo uma fala do artista sobre a obra em questão. Num terceiro nível, teríamos uma abordagem mais ampla de referências importantes no processo de construção da obra e de formação do artista, bem como referências da História da Arte.

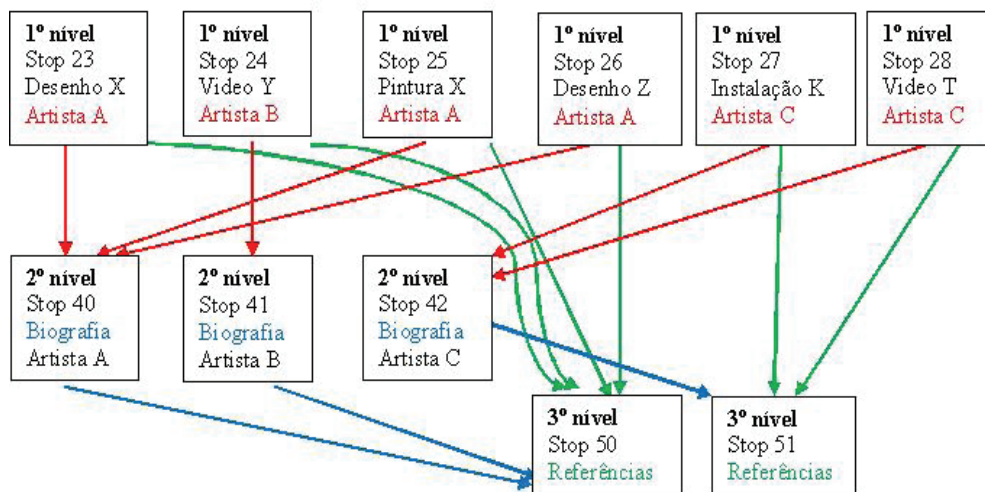


Figura 2 - Esquema gráfico de áudio guia para um Museu de Arte Contemporânea.

Fonte das autoras.

O material de áudio desenvolvido para a exposição *Animais de Concreto* possuía apenas um nível, em diferentes faixas pois foi pensado inicialmente na implementação do áudio no aparelho MP3 (Figura 2), que era o equipamento disponível. A

faixa 1 dedicava-se a leitura da obra e orientava o expectador a caminhar por entre as obras e responder as questões propostas; a faixa 2 continha informações acerca do artista e a faixa 3 fornecia informações contextuais acerca das obras e da exposição.



■ 308

Figura 3 - Visitantes utilizando o áudio guia apoio, e MP3 que serviu como equipamento para o áudio guia. Fonte: Fotografia de Celinda Cicogna.

Essas faixas podiam ser passadas manualmente conforme botão superior do MP3 ou podiam ser ouvidas continuamente. Orientamos a recepcionista do museu sobre como deveria ser ofertado o material e o funcionamento do MP3. Avaliamos em entrevistas com visitantes que o áudio estava muito acelerado, não oferecendo tempo suficiente para as pessoas pensarem acerca das perguntas e informações gravadas, por isso, refizemos as gravações com pausas maiores. A participação da recepcionista do Museu foi fundamental na nossa avaliação, pois ela observava o comportamento das pessoas e nos relatava com detalhes. Conforme seus relatos, o áudio-guia foi utilizado por poucos visitantes. Em relação a isso, levantamos algumas hipóteses: embora os áudios fossem curtos para não cansar o expectador, antes de ouvi-lo o público poderia supor que ele fosse longo e que ficaria “preso” ao material; não havia na recepção um *display* ofertando o material; o público tinha receio de compartilhar os fones auriculares por questões de higiene (conseguimos mudar para fones externos durante a exposição); os visitantes da cidade de Uberlândia não estavam acostumados a utilizar áudio guias.

Observamos também que os áudio guias são mais eficazes para espaços maiores, em situações que o público vai para a visita com disposição para passar um tempo maior. No entanto, as pessoas que utilizaram o material gostaram muito e relataram ter aprendido muito com ele.

Materiais impressos: a experiência na exposição *Espaços Outros*

Os materiais impressos são muito utilizados como apoio para as exposições. Pranchas explicativas podem ser disponibilizadas ao público visitante da exposição. De um modo geral as pranchas são de produção mais barata e rápida que os áudio-guias. Concebidas em diversos modelos, materiais e formas, de acordo com as necessidades e objetivos a serem alcançados, as pranchas podem conter informações específicas sobre as obras ou ainda orientações mais gerais sobre a exposição. Alguns museus possuem *displays* na parede para acomodar as pranchas que podem ser usadas livremente pelos visitantes. Tanto o *design* do suporte, quanto o projeto gráfico do material podem seguir a mesma concepção visual da expografia. Muitos museus disponibilizam “pranchas impressas” como material de apoio para que o público interprete melhor o objeto exposto (Figura 4).



309 ■

Figura 4 - Exemplo de prancha para utilização de visitante – *Museu Nacional de Bogotá*. Fonte: Fotografia de Luciana Arslan.

Resolvemos trabalhar com pranchas na Exposição *Espaços Outros* porque muitas obras possuíam áudio, o que inviabilizava o uso de áudio guias.

Trabalhamos na elaboração das pranchas durante o período que antecedeu a abertura da exposição, momento em que pudemos ver as obras e também encontrar os artistas, que foram consultados e leram o material desenvolvido. A partir dos estágios de desenvolvimento estético e da observação das obras, procuramos antecipar quais seriam os caminhos e dificuldades do visitante e construímos um material que fornecia, ao mesmo tempo, instruções operacionais para interação com as obras e caminhos para aprofundamento da leitura estética (Figura 5).



Figura 5 - Exemplo das pranchas escritas por Celinda Cicogna e Luciana Arslan desenvolvidas para a exposição *Espaços Outros*. Fonte: das autoras.

A escrita de tais pranchas, por nós realizada, levou em consideração os estágios sucessivos de apreciação de obras e propôs questões para ajudar o visitante a pensar (por ele mesmo) acerca da poética do trabalho. Ao final, acrescentamos informações factuais sobre arte/tecnologia e mídias que foram colocadas com muita clareza, sem terminologias que pudessem assustar o visitante. Usamos para tal texto o mesmo princípio para a escrita de textos de paredes para exposições apontados por Amelia Arenas e Kathleen Walsh Piper⁶.

João Agreli, artista gráfico responsável pelo material gráfico da exposição *Espaços Outros*, diagramou as pranchas, de modo que seguissem a mesma concepção visual da exposição e ficassem visíveis e agradáveis de ler. Como eram muitas as obras, e, conseqüentemente, muitas as pranchas, optamos por enxugar ao máximo o texto. As pranchas nunca passavam de uma página e continham: informações operacionais diante das obras interativas, perguntas e elementos para uma leitura poética dos trabalhos, informações factuais acerca das obras, bem como reflexões sobre a produção de arte no contexto das mídias e das novas tecnologias. O texto

⁶ Essas pesquisas aparecem de forma mais detalhada no artigo: ARSLAN, L. M. Acervo Refletido: mediação e diálogo no museu. In: LEHMKUHL, Luciene; DÓRIA, Renato Palumbo. **MUnA**: um acervo em exposição. Uberlândia: EDUFU, 2010. p. 47-52.

foi escrito para ser lido por um visitante leigo, e assim, evitava termos herméticos e palavras específicas do universo das artes: essa “tradução” para o público leigo, no entanto, procurava manter a complexidade do processo de leitura das obras.



Figura 6 - Exposição *Espaço Outros*: a seta indica a localização das pranchas. Fonte: Fotografia de Paulo Rogério Luciano.

Avaliamos, no entanto, que as pranchas não ficaram em um lugar visível ou onde o público pudesse pegá-las para caminhar livremente na exposição (Figura 6). Isso dificultou muito o uso do material pelo público, que geralmente não tem o hábito de encontrar esse tipo de material nas exposições da cidade e nem tempo para “procurar” um material auxiliar. Tal experiência ressaltou a importância de acompanhar o uso do material após a abertura da exposição, e, também, a necessidade de um planejamento de espaço com mobiliário adequado para acondicionar as pranchas.

Considerações finais: materiais para mediação de obras contemporâneas

Pensamos que um *tablet* do tipo iPad poderia ser um intermediário adequado entre o material impresso e o áudio guia: com um *menu* inteligente, ele poderia oferecer todas as pranchas e outras informações adicionais, que poderiam ser consultadas ou não pelo visitante. O *tablet* poderia ser utilizado como mediação em muitas exposições, bastando para isso apenas ter seu conteúdo modificado: já é bastante popular como *menu* em restaurantes da cidade. O recurso *touch screen* é simples e acessível; utilizar ou não o áudio ficaria a critério do visitante (mas sempre com fone de ouvido).

Muitas pessoas, ao visitar uma exposição numa galeria, (diferentemente de um grande museu), dispõem de pouco tempo ou estão de passagem, e por isso não querem se sujeitar a usar um material que *a priori* não indica uma brevidade de seu uso. Um

tablet oferece uma interação que permite ao visitante controlar melhor o tempo da informação que deseja acessar, seja ela mais visual, em forma de texto ou de áudio.



■ 312

Figura 7 - 1. Exemplo de uma possibilidade expográfica/educativa para exposições de obras de natureza tecnológica digital: painel translucido com texto escrito em linguagem acessível na exposição da *Science Gallery*, Nova Iorque. 2. Tablet para exposições e cabines para assistir vídeo no *MoMA*. Fonte: Fotografias de Luciana Arslan, com exceção da fotomontagem do *tablet* feita por Celinda Cicogna.

Independente do material desenvolvido, (*tablet*, áudio guia ou pranchas impressas) é importante que a mediação seja pensada desde o momento de concepção da exposição e que haja um acompanhamento inicial do uso destes materiais para reajustes e adaptações frente às necessidades apontadas pelo público. No caso de obras em vídeo, acrescenta-se que o conforto físico do público ajuda a estender o tempo diante das obras, como o exemplo do *Media Lounge* do *MoMA*: lugares para sentar e cabines de isolamento garantem uma leitura mais prolongada da obra. Também, um texto simples e em linguagem acessível pode ser pensado juntamente com o projeto expográfico, de

forma a não prejudicar a visualidade da exposição (no exemplo da figura 7, a exposição mostra como o texto pode estar integrado ao espaço).

Investir em mediações consistentes e bem elaboradas deve ser uma prioridade no projeto e curadoria de exposições de arte contemporânea, que precisam esforçar-se para conquistar novos públicos e aprofundar a experiência de públicos já frequentes. Alguns materiais, como os aqui apresentados, são de baixíssimo custo se comparados com os orçamentos de outros custos de uma exposição, e a contratação de um educador garante uma significativa relação com o público.

Referências

ARSLAN, Luciana Mourão; IAVELBERG, Rosa. **Ensino de arte**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

ARSLAN, Luciana Mourão. **Acervo refletido**: mediação e diálogo no museu. In: LEHMKUHL, Luciene; DÓRIA, Renato Palumbo. MUnA: um acervo em exposição. Uberlândia: EDUFU, 2010, p. 47-52.

BARBOSA, Ana Mae. "Arte-educação em um museu de arte". **Revista USP**, jun./jul./ago. 1989. Disponível em <<http://www.usp.br/revistausp>> Acesso: 10 maio. 2011.

CAMARGO, Isaac Antonio. A curadoria e o lugar da crítica de arte na contemporaneidade. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS "Entre Territórios", 19., 20 a 25 de setembro de 2010. Cachoeira (Ba). **Anais...** Cachoeira: ANPAP, 2010. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2010>> Acesso: 10 jun. 2011.

HERNANDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

HOUSEN, Abigail. **The eye of the beholder**: measuring aesthetic development. PhD Thesis. Harvard University, USA, 1983.

LOURENÇO, Maria Cecília França. **Museus acolhem o moderno**. São Paulo: Edusp, 1999.

RIZZI, Maria Christina de Souza Lima. **Contemporaneidade (mas não onipotência) do sistema de leitura de obra de arte Image Watching**. Disponível em: <<http://www.artenaescola.org.br>> Acesso: 10 maio. 2011.

SANTOS, Maria Celinda Cicogna. **Material de mediação em espaços expositivos de arte**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Curso De Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia-UFU, 2011.

UZEDA, Helena Cunha de. "Os limites de fruição: Espaços de observação e circulação nas exposições de arte". In: ANAIS DO SEMINÁRIO DE MUSEOLOGIA E ARQUITETURA DE MUSEUS 2010. Rio de Janeiro, 2010. **Anais...** Rio de Janeiro. 2010. Disponível em: <http://www.arquimuseus.fau.ufrj.br/anais-seminario_2010/eixo_ii/p3-24-artigo-helena-uzeda.pdf> Acesso: 10/ junho/2011.

Da quadrícula à quadratura, à grade e ao pixel

LENORA ROSENFELD

■ 314

Professora no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Doutora em Poéticas Visuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) foi bolsista da Fulbright e da Capes na New York University. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Plásticas, atuando principalmente nos seguintes temas: pintura, restauração, afresco-colagem, afresco, sintético, olhar e obra de arte.

■ RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar as relações da quadrícula desde o seu surgimento, na pintura renascentista, na quadratura na arte barroca, da grade na arte contemporânea, e por fim sua permanência enquanto elemento constitutivo das imagens digitais através do pixel. Nesse sentido, a imagem é entendida numa linha evolutiva: a quadrícula e a quadratura enquanto soluções pictóricas para o domínio do realismo e do ilusionismo na renascença e no barroco, sua permanência na arte contemporânea enquanto elemento de construção/deconstrução culminando na apropriação destas soluções como sintaxe das imagens tecnológicas através do pixel.

■ PALAVRAS-CHAVE

Quadrícula, quadratura, pixel.

■ ABSTRACT

This research aims to analyze the relations of the grid since its emergence in Renaissance painting, quadratura in Baroque art, the square grid in contemporary art, and finally, their permanence as a constituent of digital images through the pixel. In this sense, the image is understood as an evolutionary line: a square grid and the quadratura as pictorial solutions for the domain of realism and illusionism in Renaissance and Baroque, their permanence in contemporary art as part of construction /deconstruction culminating in the appropriation of these solutions as technological image syntax through the pixel.

■ KEYWORDS

Square grid, quadratura, pixel.

315 ■

Considerações iniciais

O argumento central deste trabalho é a influência da quadrícula, processo que consiste na divisão de uma imagem em quadrados iguais para fins de reprodução, no desenvolvimento das artes visuais e, principalmente, da pintura.

Sabe-se que, no conhecimento mais informal, existe uma confusão entre a quadrícula, a perspectiva e a quadratura. É provável que isto tenha ocorrido, por serem etapas e ações diferentes, mas sobrepostas do mesmo processo.

Por esse motivo, o artigo inicia pela discussão detalhada dos limites conceituais de alguns termos relacionados a esse assunto. Isso envolve a reflexão em torno de quadrícula, grade, ou “graticola” em italiano; grade prospetiva ou perspectiva quadriculada; quadraturismo, quadratura, entre outros.

Na sequência, pretende mostrar a relação entre quadrícula, quadratura, perspectiva e os artistas do século XVII, principalmente Pozzo e Tiepolo. Depois, discute a visão contemporânea, e sua relação com a quadrícula e a perspectiva quadriculada, sobretudo pelos muitos desdobramentos que foram usados na arte acadêmica.

Na conclusão, busca fazer um breve histórico da evolução desse instrumento que, apesar de muito simples, indiretamente revolucionou os procedimentos da pintura que tem como suporte a tela, a qual, por sua vez, tem um padrão também quadriculado.

1. Limites conceituais

1.1. Quadrícula

É provável que a origem da palavra “quadrettatura”, que, em italiano, significa a subdivisão de uma superfície em quadrados (DEVOTO, 1971, p. 1834), tenha origem na retícula formada pelas coordenadas do planisfério ptolemaico, contido no Código da Geografia, levado a Florença por Manuele Crisolora (1394-1415) e copiado, em 1500, por Iacopo Angeli da Scarperia (EBERT-SCHIFFERER, 2010, p. 33).

O conceito de quadrícula ou grade (em italiano, *graticola* ou *griglia*; no francês, *graticule*, *petitgrille* ou *graticulation*), para Pagliano, pode ser definido de acordo com o “Dictionnaire des termes propres à l’architecture, la sculpture et la peinture”, publicado em 1676:

Quadrícula uma tela para pintar por cima é a divisão em pequenos quadrados ou seção, com o fim de formar quadrados semelhantes ou figuras sobre o quadro ou sobre o desenho que se quer copiar, e depois distribuir mais facilmente todo o assunto; ao distribuir proporcionalmente melhor as figuras, e reduzir mais facilmente, o todo grande em pequeno ou do pequeno em grande (PAGLIANO, 2011, p. 35) (tradução da autora).¹

Segundo o mesmo autor, a quadrícula é também o processo do pensamento gráfico da concepção de uma obra de arte. Para alguns artistas, esse método colabora na exatidão da transferência; já, para outros, elimina traços do pensamento original da elaboração da obra.

Pagliano explica que o processo consiste em realizar um quadro de linhas verticais e horizontais regulares, com quadrados de mesmas dimensões, em algum suporte como papel ou tela, destinado a receber a reprodução de uma imagem, sobre os quais serão traçadas as dimensões correspondentes. O método é utilizado para estabelecer, de maneira precisa, a transferência de um dado desenho para um tamanho maior ou menor (PAGLIANO, 2011, p. 35).

E o autor ainda afirma:

Esta definição se encontra também em Baldinucci que dentro dos tratados anteriores, tal como o de Armenini ou de Vasari que o evoca o assunto sem aprofundar-se a respeito. Os termos utilizados por uns ou por outros todavia variam; quadrícula quer dizer pequena grade (graticula) em Pozzo, Félibien e também em Vasari, rede (linha) em Vasari e Baldinucci, grade em Armenini, quadrícula em Cesare Vecellio que publica em 1591 um livro de modelos de bordados intitulados Corona delle nobili et virtuose donne (PAGLIANO, 2011, p. 35). (tradução da autora).²

¹ No original: Graticuler une toile pour pendre dessus; c’est la diviser par petits quarrés ou autrement, afin qu’en formant de pareils quarrés ou figures sur le Tableau ou sur le Dessin qu’on veut copier, on puisse disposer plus facilement tout le sujet; en proportionner mieux le Figures, & réduire plus aisément, le tout de grand en petit, ou de petit en grand (PAGLIANO, 2011, p. 35).

² No original: Cette définition se retrouve aussi bien chez Baldinucci que dans les traités antérieurs, tel celui d’Armenini ou chez Vasari qui l’évoque sans s’appesantir dessus. Les termes utilisés par les uns et par les autres varient toutefois: gratuculation, graticule c’est-à-dire petit grille (graticola) chez Pozzo, Félibien et aussi chez Vasari, rete (filet) chez Vasari et Baldinucci, grata (grille) chez Armenini, quadrature chez Cesare Vecellio qui publie en 1591 un livre de modèles de broderies intitulé Corona delle nobili et virtuose donne (PAGLIANO, 2011, p. 35).

1.2. Quadraturismo

O quadraturismo propriamente dito, segundo Bozzetti, nasceu na Bréscia, no séc. XVI, e foi idealizado, de início, pelos irmãos Sandrini e Viviani Rosa. Esse tipo de decoração consiste na introdução de estruturas arquitetônicas pintadas, com colunas, arcos, vários pontos de fuga, realizadas nas paredes e nos tetos, primeiro em igrejas; mais tarde também em grandes salões nos palácios da nobreza.

É uma decoração pintada em perspectiva que usa um espaço real para criar um falso, formando uma segunda estrutura virtual sobre a primeira real. A quadratura influencia toda a esfera cultural do Vêneto e da Lombardia, nos séculos posteriores ao XVI, porém sofre algumas transformações características de cada região, como emolduramento de cenas figurativas, próprias de Bolonha, de Veneza e da Lombardia.

Segundo Raggi (2007), é uma relação entre a arquitetura construída e a pintada, colocadas como um jogo de correspondência e integração entre ambas, com o objetivo de transformar o “real” em engano. As condições arquitetônicas do espaço, na relação de proporções de altura e de largura das paredes, permitem criar ilusoriamente espaços verossimilhantes e homogêneos, dentro dos quais o olho e o movimento do espectador são guiados com o objetivo de atraí-lo em direção aos pontos de maior homogeneidade e eficácia da ilusão.

317 ■

Na criação da maravilha os jogos e luz adquirem, como na cenografia, uma função fundamental: as paredes enjaneladas, pela alternância de espaços cheios e vazios, não oferecem ao artista afrescador uma superfície homogênea e apresentam tons mais escuros em sintonia com a “controluce” fictício-real enquanto iluminadas plenamente, uma solução quadraturística das paredes opostas realizadas com tons mais luminosos (RAGGI, 2007, p. 350).

O artista nem sempre realizava essa operação sozinho, muitas vezes tinha o seu quadraturista que, para Tiepolo, foi o arquiteto e pintor Gerolamo Mengozzi-Colonna. Este, baseado na inventividade de Tiepolo, pintor da figura humana, elaborava a perspectiva arquitetônica, que harmonizava a parte da figura humana com a quadratura e com a arquitetura da igreja, produzindo assim grandes estruturas arquitetônicas, na forma de murais, que enganavam o olho na noção de espaço.

Na concepção italiana, uma definição simples e próxima de sua aplicação é a chamada arquitetura virtual e ilusionista, pintada em perspectiva (conceito discutido mais adiante).

Outra questão importante a ser definida é a diferença entre pintura mural de arquitetura ilusionista e o quadraturismo. Segundo Sara Fuentes Lázaro, essa diferença ainda é incerta, mas parece adequada para o seu entendimento:

Para trabalhar o fenômeno que é detectável na Espanha, podemos definir a pintura de arquiteturas simuladas (falsas) como uma representação de um muro (parede) ou um teto por meio do desenho, da cor das leis da perspectiva de uma construção em três dimensões; a quadratura, ao contrário, é um gênero artístico que combina elementos da arquitetura e da pintura, de preferência distribuídos nos tetos, capazes de modificar a percepção do edifício real através da extensão do espaço atual habitado pela observadora e do espaço simulado através de estruturas arquitetônicas,

esculturas e pinturas (LÁZARO, 2011, p. 97) (tradução da autora).³

A pintura mural encontra exemplos na pintura romana, como os de Pompeia, em que estruturas arquitetônicas também eram pintadas. Mas, nesse caso, não é certo usar a palavra quadratura, pois não havia a intenção consciente de ampliar espaços ilusórios pela perspectiva, como no quadraturismo do séc. XVI.

É só no início do século XVI que o quadraturismo se confirma como procedimento pictórico autônomo. Os artistas, quadraturista e pintor, começam a receber pagamento pelas encomendas, a escolher o que pintar, como imagens ilusionísticas de perspectivas arquitetônicas e figuras que harmonizam com a estrutura. Os afrescos passam a ser realizados em casas particulares, e não apenas em igrejas. Desse momento em diante, ganha destaque o currículo do pintor, comprovando sua individualidade criativa e sua experiência no âmbito do desenho e na pintura estrutural do espaço. Segundo documentos datados de 1655, os primeiros artistas que receberam pagamento foram Angelo Michele Colonna, que concebeu as figuras para o espaço arquitetônico pintado de Agostino Mitelli, em uma sala da residência de Giovanni Battista Balbi. Em outra sala da mesma residência, a quadratura ficou a cargo dos parceiros Andrea Sighizzi (estrutura prospectiva) e Valerio Castello.

■ 318

1.3. Perspectiva

Na quadratura, a quadrícula é utilizada para ampliar um desenho ou pintura de dimensões menores. Com o seu desenvolvimento, a quadrícula começa a ser aperfeiçoada por recursos mais sofisticados da geometria e da ótica, ressurgindo em toda a sua potência, como o pantógrafo de Christoph Scheiner, o “prospettografo” di Bettini, o Instrumento para anamorfose⁴ cilíndrica e alguns outros.

Isto ocorre, pois, na evolução desses procedimentos, a perspectiva passa a ser associada à ótica e à matemática, de maneira mais científica, decorrente da influência dos jesuítas, estudiosos de tais assuntos.

Cronologicamente falando, a perspectiva surge na Toscana, no início do séc. XV, e o seu aperfeiçoamento pode ser provavelmente a ligação entre a quadrícula, a perspectiva e a quadratura, mais adiante discutida.

A quadratura, uma arquitetura visual e ilusionista, é muitas vezes realizada com várias perspectivas, em camadas sobrepostas, o que resulta também em um conjunto de grades compostas por linhas, que formam quadrados ou retângulos de tamanhos diferentes, provocados pelas interseções de linhas da própria perspectiva, as quais ficam em uma camada invisível ou subentendida da pintura. Como exemplo, destaca-se a pintura de Giambattista Tiepolo (Figura 1).

³ No original: Per lavorare sul fenomeno qual è rintracciabile in Spanga, potremmo definire la pittura di architetture finte come una rappresentazione su un muro o un soffitto per mezzo del disegno, del colore e delle leggi della prospettiva di una costruzione a tre dimensioni; la quadratura invece è un genero artistico che combina elementi dell'architettura e della pittura, preferibilmente distribuiti sui soffitti, in grado di modificare la percezione dell'edificio reale attraverso l'estensione coerente dello spazio abitato dall'osservatore e dello spazio simulato attraverso strutture architettoniche e sculture e dipinti (LÁZARO, 2011, p. 97).

⁴ Anamorfose: perspectiva produzida por raios de refração, que formam reflexos sobre espelhos planos cilíndricos, etc,

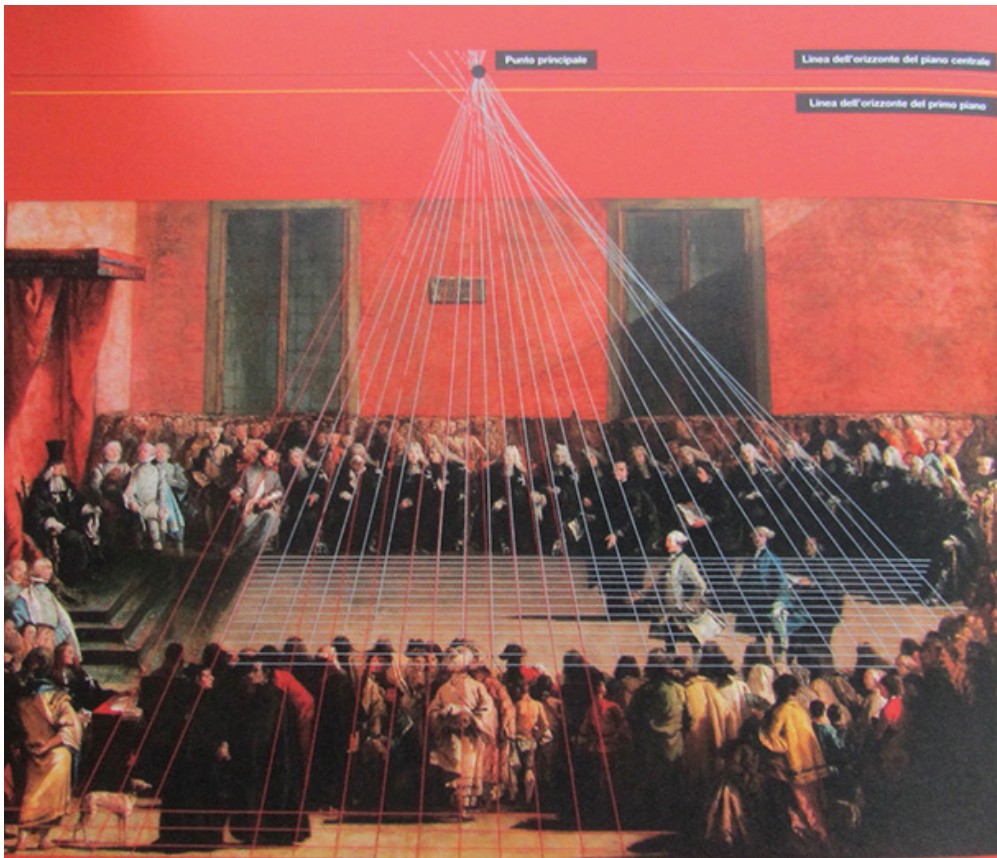


Figura 1 - Consilium in arena, Tiepolo, 1750, óleo sobre tela. Udine, Museu Civico, Galleria d'Arte Antica. Fonte: Burelli (2009, p. 30).

Para a realização desse tipo de pintura, é necessário transferir desenhos ou pinturas, pensados no plano, para um teto de grandes proporções, como a quadratura, e ainda convexo. Um deles é a quadrícula ou grade prospectiva e o instrumento para anamorfose cilíndrica. A perspectiva encontra-se com a quadratura, por ser um instrumento auxiliar na sua produção. No caso dos tetos convexos, observa-se uma distorção da quadrícula, em formas geométricas de diferentes tamanhos e formatos, resultado característico deste tipo de teto.

A prática da perspectiva arquitetônica conta, também, com o recurso de uso do véu negro esticado em um chassis móvel, primeiramente utilizado por Alberti para aplicar a perspectiva. Era um tecido transparente quadriculado, esticado dentro do atelier do artista, que funcionava como um plano de projeção. Segundo Troili (1683), esse procedimento agilizava o método de transferência da quadratura pois, com esse véu, era possível cortar matematicamente e transversalmente a pirâmide visual (quando o olho do espectador é o vértice da perspectiva). Entre as várias definições que se podem encontrar de perspectiva, sem que se esgotem, encontramos vários tipos, de acordo com seus respectivos criadores, tais como:

a) Brunelleschi, com seus experimentos, inaugurou a perspectiva (um pouco antes de 1413), quando, segundo Martim Kemp, parou na entrada do Duomo, em Florença, e esboçou, pela primeira vez, um desenho em perspectiva daquilo que

ele visualizou em sua frente. Isto é, descreveu as variações óticas que os corpos tridimensionais sofrem em função de suas distâncias.

b) Masaccio (1427/28), na pintura “Trinity”, na Igreja San Lorenzo, em Florença, fez pela primeira vez o uso da perspectiva com um ponto de fuga, criando um espaço fictício atrás da imagem de Cristo⁵.

c) Alberti (1435) foi o primeiro a escrever sobre a técnica da perspectiva, chamando-a de “costruzione legittima”, de que se tem notícia. Quando surge, não tinha nenhuma relação declarada com a geometria e, até o final do século XV, permanece uma área de experimentação para pintores e escultores, pois os tratados também eram escritos por eles e pelos jesuítas, destacando-se Andrea Pozzo como um dos seus principais representantes em ambas as situações: artista e religioso (BATTISTI, 1996, p. 72).

Em 1672, herdeiros de Peri editaram em Bolonha o livro “Paradossi per praticare la prospettiva”, idealizado por Giulio Troili (1638), também chamado de Paradosso. Esse livro tem a característica de ser um manual, o que evidencia o caráter científico e prático do ensinamento da perspectiva, por explicar, com clareza, suas regras teóricas de aplicação e suas possibilidades. Troili desenvolveu um argumento teórico sobre a interpretação geométrica da arquitetura pintada em perspectiva, na visão ótico-prospetiva, acerca da elasticidade da perspectiva horizontal com efeito espacial. Isso ocorre quando o espaço ilusório pintado e o espaço real começam a dialogar entre si. É a partir de Troili que a perspectiva deixa de ser uma especulação matemática e entra na teoria da quadratura. Assim se inicia o procedimento de técnicas, o que resolveu a passagem entre teoria e prática da perspectiva.

Nesse ponto, é necessário ainda tentar definir melhor o que é a perspectiva, já que o seu conceito transita entre a ótica, a geometria, a matemática e a filosofia, relacionadas aos sistemas de representação do naturalismo no plano físico bidimensional. Segundo Panofsky, a definição de Dürer (1471-1528) consiste em falar de

uma perspectiva intuitiva do espaço no seu sentido pleno, é onde não somente os objetos individuais, as casas ou a mobília vêm representadas de escorço, mas também onde o conjunto dos objetos transforma-se em uma janela, através da qual nós acreditamos estar olhando um espaço real, quando tanto o material da superfície pictórica, quanto o relevo, sobre a qual elas aparecem, desenhadas ou esculpidas, as formas das simples figuras ou das coisas vêm negadas como tais, para serem transformadas em um plano figurativo, sobre o qual se projeta um espaço unitário transparente, que compreende todos os objetos individualmente, independente do fato de que essa projeção tenha sido construída em base a uma impressão sensível imediata, ou, então, mediante uma construção geométrica mais ou menos correta (PANOFSKY, 2007, p. 11).

Essa construção, chamada de correta, pode ser, ainda segundo Panofsky, definida como um quadro-janela que é representado como uma interseção plana da chamada “pirâmide visual”, determinada do fato de que se considera o centro visual como um ponto, conectado com cada um dos pontos individuais característicos da forma espacial, que se pretende representar (PANOFSKY, 2007, p. 11).

Outra definição de Panofsky, apresentada por Elkins, é:

⁵ Giotto usou a perspectiva chamada oblíqua, paralela sem o ponto de fuga. Piero della Francesca (1420-1492), também matemático, escreveu o Tratado sobre Perspectiva.

Para nós a perspectiva, em um senso restrito, é a capacidade de representar vários objetos, em uma área do espaço em que a aparência da superfície do material seja completamente deslocada pela aparência de um plano transparente, além de nos fazer acreditar que a vemos em um espaço imaginário, ocupado pelo objeto inteiro em uma aparente sucessão e corte, mas não delimitado pelas bordas da figura (ELKINS, 1996, p. 13) (tradução da autora)⁶.

Giosffi, na *Encyclopedia of Word Art* (ELKINS, 1996, p.14), ainda define a perspectiva como um estudo de técnicas de representação da configuração ótica do espaço, através de linhas e volumes.

É importante ressaltar que a perspectiva é um dos recursos utilizados para facilitar a execução da quadratura. Daí se gerou a ilusão prospectiva, que é quando o espectador, ao deslocar-se, faz a figura se mover.

2. Artistas do século XVII e a quadratura

Os artistas estudados como referência são Giambattista Tiepolo com suas pinturas em afresco⁷, seu quadraturista Mengozzi detto Colonna, e Andrea Pozzo, que também usou a grade e a quadratura em suas pinturas em afresco.

321 ■

2.1. Andrea Pozzo (Trento, 1642 – Viena, 1709)

Não se pode estudar Tiepolo, sem antes conhecer Andrea Pozzo, um padre jesuíta, que se dedicou ao quadraturismo, com recursos da perspectiva, e de vários outros meios inventados por ele, ou por outros cientistas, que na época o influenciaram. Muitos desses procedimentos ainda não foram desvendados, pois eram utilizados espelhos, efeitos óticos, câmaras escuras e máquinas efêmeras. No seu tratado, não fica claro como ele realizava a transferência e pintava as imagens, pois não restaram provas desses meios.

Apesar disto, algumas pistas desses “segredos” podem ser reconhecidas:

a) “Pozzo descreve a decoração da cúpula na Igreja de Santo Ignazio, em diversas pranchas do tratado, sem, todavia, nunca revelar completamente os segredos, que somente quem havia superado o incômodo de subir sobre os andaimes poderia ter descoberto” (MATTEINI, 1990, p. 363).

b) Em alguns lugares do teto afrescado de Santo Ignazio, em Roma (Figuras 2 e 3), Pozzo utiliza regras da geometria, como exemplifica Amidei:

A luz parte do Cristo (foco da elipse), atinge o espelho côncavo e o raio reflexo volta a atingir em faixas paralelas outro foco da elipse (Ignazio). Até aqui são aplicados

⁶ No original: “For us, perspective in the strict sense is the capacity so to represent several objects in one area of space that the appearance of a material surface is entirely displaced by the appearance of a transparent plane, beyond which we believe we see an imaginary space, occupied by whole objects in apparent succession and cut but not delimited by borders of the picture” (ELKINS, 1996, p. 13).

⁷ Afresco: técnica de pintura mural na qual a fixação do pigmento ocorre quando o reboco úmido à base de cal se combina com o gás carbônico do ar, transformando-se em carbonato de cálcio, que resulta assim em uma superfície de consistência marmórea que se cristaliza, aglutinando-se com a tinta.

os teoremas dos focos das elipses e do foco da parábola demonstrados com o uso de duas máquinas Kircheriane, o espelho côncavo e o cilindro luminoso (AMIDEI, 1990, p. 364) (tradução da autora).⁸

■ 322

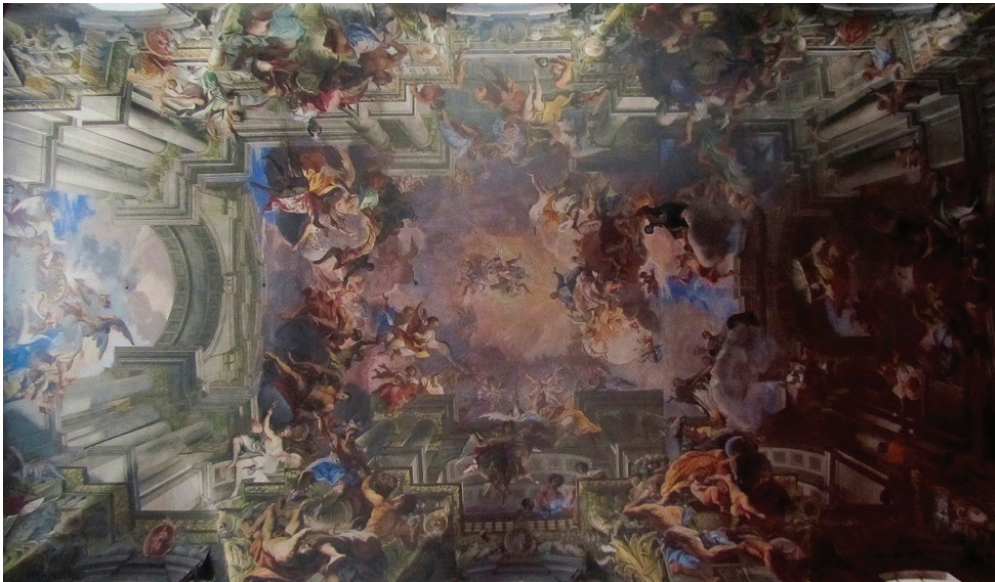


Figura 2 - Andrea Pozzo, Gloria di S. Ignazio, Roma, nave da Igreja de S. Ignazio, 1685.
Fonte: Acervo da autora.

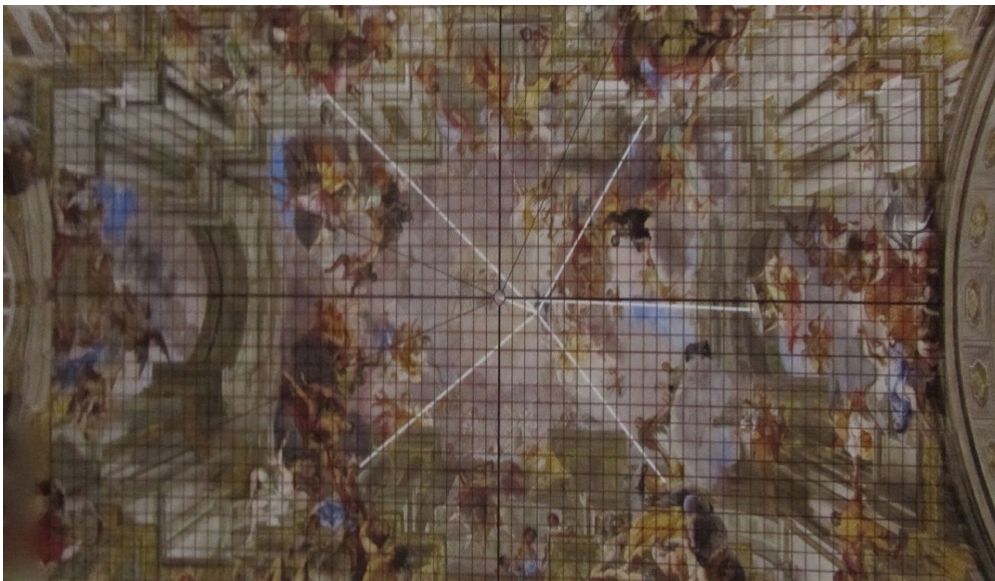


Figura 3 - Reconstituição das linhas da quadricula incisadas na preparação do afresco Igreja S. Ignazio, 1685. Fonte: Bösel (2010, p. 33).

⁸ No original: La luce parte dal Cristo (fuoco dell'ellisse), colpisce lo specchio concavo e il raggio riflesso torna in fasce parallele a colpire l'altro fuoco dell' ellisse (Ignazio). Fin qui sono applicati i teoremi dei fuocchi dell'ellisse e del fuoco della parabola dimostrati con l'uso di due machine kircheriane, lo specchio concavo e il cilindro luminoso (AMIDEI, 1990, p. 364).

c) Em relação à composição e à perspectiva, durante os trabalhos de restauração no céu, foi observada a presença de uma “quadrícula” regular, em que cada quadrado mede aproximadamente 63 x 56 cm.

d) Segundo Amidei, um dos segredos de Pozzo, na composição, foi a mistura de máxima criatividade, com o máximo do rigor científico. Esse procedimento segue as regras “consuetudine” dos pintores romanos, mas, em relação aos outros fatores da prática do afresco, Pozzo sai do estabelecido.

e) Pozzo utilizou um método de quadrícula, que consistia na divisão de uma cúpula em quadrados, esticando uma tela em um grande chassi plano, horizontal ao chão, dividido por cordas verticais e horizontais, que, ao se cruzarem, compunham vários quadrados que formavam uma grade. Ao ser projetada na parte interna da cúpula, por várias velas dispostas para formar a perspectiva sobre o pavimento, essa grade projetava sombras convexas, promovendo uma distorção característica da convexidade da cúpula.

f) O irmão jesuíta também utilizou o que chamava de máquinas efêmeras, que, segundo Battisti, consistiam em estruturas provisórias de madeira que constituíam um palco cênico, ou maquete, em que os efeitos redondos, na verdade eram planos, formavam falsos altares, que depois eram produzidos em escala natural (assunto mais detalhado na sequência).

Fratel Pozzo parece ser a mais alta confirmação do princípio que está na base dos aparatos efêmeros: a possibilidade de experimentar novas formas em um tempo mais curto, de propôr um modelo em escala natural (BATTISTI, 1996, p.79). (tradução da autora)⁹.

g) O jesuíta usou também a anamorfose (ver nota 1). Pode-se observar o uso desse procedimento do espelho no teto de Santo Ignazio, conforme texto abaixo, traduzido pela autora.

Os raios de sol, verdadeiros obeliscos luminosos, tomam corpo e se refletem, em particular, na frigideira espelhada, sendo segurada por um anjo bellissimo próprio na altura do altar mor. O espelho reflete o monograma jesuíta, com as suas duas escalas diferentes: e deve ter sido particularmente cuidadoso o estudo ótico do pintor documentadíssimo (BATTISTI, 1996, p.91).(tradução da autora)¹⁰.

h) O método de Andrea Pozzo alterou formas e imagens arquitetônicas pré-existentes em imagens prospetivas transformadas e virtuais. Ainda entre os seus segredos, Pozzo pensava que a perspectiva tinha um “ponto estável”, localizado e marcado normalmente com uma pedra de cor diferente no pavimento ao centro do templo, para que o espectador conseguisse olhar a pintura e ter o olho enganado. “A sua arte de iludir com a ciência da perspectiva corresponde ao desejo do fiel de ser iludido” (PIGOZZI, 2004, p. 125).

⁹ No original: Fratel Pozzo sembra essere la più alta conferma del principio che è alla base degli apparati effimeri: la possibilità di sperimentare nuove forme nel tempo più breve, di proporre un modello a scala naturale (BATTISTI, 1996, p. 79).

¹⁰ No original: I raggi di sole, veri obelischi luminosi, prendono corpo e si riflettono, in particolare, nel padellone spechiante sorretto da un angelo bellissimo proprio all' altezza dell' altar maggiore. Lo specchio riflette il monogramma gesuita, con due diverse: e deve essere stato particolarmente attento lo studio ottico del pittore documentatissimo (BATTISTI, 1996, p. 91).

O padre Andrea Pozzo deixou muitos mistérios sobre a sua criação, mas também deixou algumas indicações sobre o uso da perspectiva e a execução das suas pinturas, a partir das imagens, LVI, p.127; LXI, p.136; LXII, p.139. (POZZO, 1989).

A primeira etapa correspondia à produção de uma perspectiva sobre papel, com os elementos arquitetônicos que queria acrescentar no interior da igrejas. Em um segundo momento, construía o que chamava de “macchina effimera”, que era uma estrutura em escala menor que o espaço real, com base no desenho da primeira etapa. Essa estrutura, em geral de madeira e com tecidos velhos, para baratear os custos, era projetada com luz de velas, colocadas no chão, para produzir uma perspectiva real, em tamanho menor, através de sombras. Supõe-se que, em uma outra etapa, fosse produzida uma estrutura ainda maior, cuja projeção de sombras encaixava nas paredes internas, em tamanho real do espaço da igreja na qual iria trabalhar. Nessa etapa, fazia então o desenho do contorno da sombra sobre a parede. Para a realização dos detalhes da forma projetada, usava um grande chassi, com cordas verticais e horizontais, produzindo uma grade prospectiva (Giuseppina Raggi), com velas que produziam a quantidade de luz suficiente para projetar suas linhas na parede. Paralelamente a isto, usava as pinturas feitas em pequenas dimensões, divididas em quadrícula, a qual servia de referência para realizar o desenho definitivo, correspondente a cada quadrado, que compunha a quadratura a ser realizada.

Com esse método, utilizava a perspectiva geométrica e a estrutura efêmera com as velas, que produziam, com seus raios de luz, a sombra nas paredes, para terem depois os seus contornos desenhados pelo artista. Em outro momento, projetava, com velas, um chassi dividido com cordões que produziam a grade, onde, em cada quadrado, era pintado o quadrado correspondente do papel em que a pintura já teria sido feita em menores dimensões e já dividida pela quadrícula.

Existe ainda uma relação direta entre o quadraturismo, a quadrícula e o uso do cartão na pintura em afresco, pois a divisão em quadrados do cartão, com o desenho a ser transferido, é o recurso de afrescar sem improvisado, o que é difícil nessa técnica. Como Andrea Pozzo menciona:

Para pintar lugares grandes, tais como Igrejas, Salões ou Abóbadas tortas e irregulares, nos quais não se pode fazer papéis tão grandes ou não se pode estender, faz-se necessário usar a Quadrícula, que é muito útil para transferir o pequeno em grande. A quadrícula perspectiva também é necessária, principalmente, nas Abóbadas ou em outros lugares irregulares, para fazer aparecer reta e plana uma Arquitetura em perspectiva. (a) Portanto, primeiramente, quadricularemos o Modelo pequeno e transferiremos o mesmo número de quadrados, aumentando apenas o tamanho, na parede enrugada. Feito isso, o Pintor escolherá aquele número de quadrículas, que poderá pintar em um dia, e solicitará que seja diligentemente rebocado, retomando em cima um novo reboco de Quadrícula, o qual foi coberto, a fim de que sirva de guia para contornar a operação de vocês. Se depois de pintado naquele dia sobrar algum pedaço de reboco, corta-o; mas cuidar para fazer isto no meio dos encarnados, e somente permitir nos contornos daquele ou em um planejamento. Assim, à medida que vocês solicitarem que continue o reboco, avisar ao pedreiro que isto seja feito de modo perfeito para não lambuzar os contornos do executado, fazer nele outros borrifos; entretanto, caso inicie o perigo, será conveniente começar a obra nas

partes superiores (POZZO, 1784, p. 281).(tradução da autora).¹¹

O uso do cartão é muito conhecido: na verdade é um desenho quadriculado, na mesma escala da pintura a ser realizada, com o qual o artista projeta o afresco, colocando-o sobre a argamassa ainda úmida, onde calca o contorno da imagem, que lhe serve como guia para a aplicação pictórica. Na pintura em afresco, é necessário o uso, pois, dada a rapidez com que deve ser executado, não é possível errar ou fazer alterações, enquanto a argamassa estiver molhada.

O cartão foi amplamente usado desde o séc. XV, tanto com o “spolvero”¹², como calcando o desenho e realizando uma incisão.

3.2. Tiepolo (Veneza, 1696 – Madri, 1770)

Entre os vários trabalhos realizados por Tiepolo, destacam-se principalmente aquele do Palazzo Patriarcal de Udine, por ser um dos marcos da pintura ornamental, e o trabalho da Villa Baglioni, por ser o primeiro trabalho do quadraturista Mengozzi Colonna com Tiepolo, de que se tem notícia (Figura 4).

Tiepolo, com a idade de 23 anos, é contratado, por Giovanni Antonio Baglioni, para pintar afrescos na sua Villa de mesmo nome, com a colaboração de Girolamo Mengozzi-Colonna, que, nessa obra, realiza a sua primeira quadratura (BARBAN, 1999, p. 33).

O afresco representa o mito de “Fetonte chiede il carro del Sole ad Apollo”, “Triofodi Aurora”, “Caduta di Fetonte nell. Eridano” - Le Eliadi si trasformano in pioppi. O mito de Fetonte é uma fábula tratada na *Metamorfosi di Ovidio*.

Com quase 30 anos, nos primeiros meses de 1726, Tiepolo une-se a um projeto iconográfico elaborado pelo Patriarca Dionisio e seus teólogos conselheiros. Na Galeria do Palazzo patriarcal de Udine, de 1727 a 1728, junto com seu quadraturista Mengozzi-Colonna, trabalha em pinturas que contemplam a tradição eclesiástica na ótica da bíblia contemporânea da época, com fatos do Velho Testamento, como mensagens de Deus ao homem, profetizando eventos de salvação operados por Cristo no Novo Testamento. Tiepolo, nesse período, ocupa-se intensamente com o drama cósmico do pecado dos pais, concluído com a vitória do bem sobre o mal, que, segundo a religião católica, foi realizada por Cristo.

Esse trabalho inaugura um novo capítulo do afresco ornamental, por estar cheio de imagens e significados.

¹¹ No original: Quando si hanno a dipingere luoghi grandi, come Chiese, Sale, o Volte Storte, ed irregolari, nelle quali o non si posson far carte cosi grandi, o non si posson distendere, è necessario fervirsi della Graticolazione, la quale é molto utile per trasferir dal piccolo in grande. La Graticolazione prospettica è altresì necessaria, particolarmente nelle Volte, o altri luoghi irregolari, per far comparire retta, piana, o dritta un Architettura in prospettiva. (a) Primeramente adunque graticolaremo il Modello piccolo, e trasferiremo l'ifteffo numero di quadrati, accresciutane folo lagrandezza, nella parete arricciata. Ciò fatto fceglierà il Pittore quel numero di Graticole, che potrà dipingere in un giorno, ed ordinarà che sia diligentemente intonacato, ripigliando sopra la nuova intonacatura la Graticolazione, che fu coperta, acciocchè serva di guida per contornare la vostra operazione. Se dopo dipinto in quell giorno vi avanzasse qualche pezzo d'intonaco, tagliatelo; ma guardatevi di far ciò in mezzo delle carnagioni, e solo si permette nè contorni di quelle, o qualche paneggiamento. Così di mano in mano ordinerete che proseguisca l'intonacatura, avvisando il Muratore che in ciò proceda destramente per non imbrattar l contorni dell'operato, ne far alter schizzature; che però ad avviar il pericolo, farà bene cominciare l'opera nelle parti superiori (POZZO, 1784, p. 281).

¹² Método de transferir o contorno do desenho previamente realizado da pintura, que consiste em aplicar um pigmento em pó, através dos pequenos orifícios feitos no papel.



Figura 4 - Galeria Tiepolo, Museu Diocesano, Udine, Italia. Fonte: Menis (2007, p. 29).

Giambattista Tiepolo emprega, nessa obra, a técnica do cartão. Há uma dificuldade em compreender seu procedimento de transferência do desenho de cartão para a parede, pelo número de obras realizadas pelo artista para o trabalho, além da perda total dos desenhos. Somente uma carta escrita por Tiepolo, durante sua permanência na Espanha, na qual se refere aos velhos cartões empregados em uma obra já concluída, deixa registrado o emprego do método pelo artista, além das incisões percebidas na argamassa.

Existe uma grande discussão e várias teorias sobre o emprego do cartão por Tiepolo. A mais reconhecida por historiadores de arte, como Molmenti, explica o uso da “cópia de estudo” e “desenho como invenção”. O historiador afirma que, no atelier de Tiepolo, trabalhava-se em duas etapas: uma, a veloz invenção do mestre; a outra, a paciente cópia dos alunos (MUÑOZ, s/d, p. 207).

Halden, Thiem e Knox, por sua vez, entenderam que a técnica de Tiepolo consistia em realizar pequenos desenhos sobre papel azul, como mini cartões, que ele transportava consigo durante a execução dos afrescos. Esse procedimento, contudo, não se aplica aos afrescos estudados por Knox, o que evidencia uma discussão não concluída.

No estudo realizado em Udine, pela Superintendência dos Bens Culturais, sob direção de Massimo Bonelli e colaboração de Maria Antonia Zalbidea Muñoz e Martina Visentin, por ocasião da restauração dos afrescos de Tiepolo, realizados entre 1624 e 1630, no Palazzo Arcivescovile e Capella do Duomo, deixou evidentes alguns procedimentos:

a) Uso de cartões na escala 1:1;

b) Esse procedimento previa uma contínua intervenção de revisão do desenho, apoiado sobre a argamassa fina molhada (intonaco¹³). Ainda hoje se podem perceber as duas formas de incisão: uma produzida com cartão, e outra feita diretamente pelo artista, sem o cartão, através de marcas deixadas na camada de argamassa molhada.

c) Uso dos pigmentos recomendados por Pozzo (¹⁴)

Na tese de doutorado de Muñoz (s/d), sobre a técnica do cartão em Tiepolo e as respectivas incisões, está descrito o seguinte procedimento: a superfície afrescada foi revestida com mellinex, material transparente e resistente à umidade e ao calor, sobre o qual se contornaram todas as incisões deixadas pelo artista, tanto as feitas com o cartão, como aquelas produzidas diretamente sobre o intonaco.

A pesquisa de Muñoz teve diversas intervenções de restauração que forneceram algumas informações, tais como a referência ao texto de Pozzo, para a realização dos afrescos da Chiesa da Purità, em 1759, em Udine. No livro de despesas (*libro delle spese*), aparece a relação dos materiais recomendados por Pozzo, para execução de um afresco.

Nessa relação, estão todos os pigmentos solicitados por Tiepolo, e já existentes no texto de Pozzo, mas o que chama mais atenção para o estudo da quadratura é o tipo de papel, o fioratone, incluído na relação. A pesquisadora Muñoz faz uma relação entre esse papel e o sufixo “one”, que indica um tipo particular de papel de baixa

¹³ Intonaco: camada de argamassa fina que é aplicada sobre o reboco grosso, previamente umedecido, para a realização da pintura em afresco

¹⁴ Bianco di Calce, Bianco di Scorze d’Uovo, Bianco di Marmo di Carrara, Cinabro, Vetriolobrugiato, Roffetto d’Inghilterra, Terra roffa, Terra Giallabrugiatà, Terra Gialla chiara, Giallolino di Fornace, Pafra Verde, Terra Verde, Terra d’ombra, Terra neradi Venezia, Terra neradi Roma, Nero dicarbone, Morel di Sale, Oltremarino.

qualidade e grandes dimensões, sem referência à espessura (esse papel também se chama fioretòn¹⁵).

Para exemplificar a técnica de Tiepolo no afresco “Encontro entre Labano e Rachel que esconde os ídolos”, no Palazzo Patriarcal de Udine, Munoz esclarece:

Nas diversas camadas de argamassa, vê-se como Tiepolo passava ainda quatro camadas de argamassa (intonaco), de cal, deixando-as duras e compactas, com espessura de 5 a 7 mm. Entre essas últimas aplicações e o intonaco, frequentemente se encontram vestígios de “picchettatura”, realizada com o fim de criar uma boa adesão entre as diversas camadas de malta (arriccio, intonaco, intonachino). Sobre a penúltima camada de intonaco, Tiepolo traçava de maneira sumária uma retícula desenhada a lápis, sobre a qual marcava uma escala 1:1, um esboço do desenho. Sobre essa camada de intonaco, vinha enfim aplicado o intonachino, em que se transferia, de maneira precisa, o desenho do cartão.

Os profundos furos encontrados no intonaco demonstram o uso de pregos para segurar o cartão, sobre o qual depois são traçadas as incisões.

O emprego da luz radente permitiu chegar à conclusão de que Tiepolo e seus colaboradores faziam as incisões diretamente sobre o intonaco, somente quando se tratava de formas geométricas. Nas partes figurativas, prevalece a prática da incisão com o auxílio do cartão.

Sobre esses primeiros traços, colocava o cartão. Após a prova geral da composição, acrescentava as correções. Depois de haver feito as revisões já decididas no cartão, nos seus mínimos detalhes, podia realizar o enquadramento definitivo, com o traçado correto das perspectivas (MUNÓZ, s/d, p. 216). (tradução da autora)¹⁶.

Muitas são as correções realizadas nos afrescos de Tiepolo, provavelmente por outras revisões mais rigorosas. Isto ocorria tanto nos traços realizados no cartão, em que foram encontrados sinais de deslocamento do desenho, quanto sinais refeitos na cenografia e na quadratura.

Tiepolo realizava muitos detalhes a seco, como as penas e as asas. Em algumas zonas, no intonaco já seco, existem sinais evidentes da aplicação de uma nova camada de intonaco, no final da realização do afresco.

¹⁵ Rolo de papel branquíssimo e com pouca cola, que se usava para impressão – segundo definição de Giuseppe Boerio, Dizionario del Dialetto Veneziano, Giunti Marcello, Firenze (1983, p. 625).

¹⁶ No original: Sui diversi strati di intonaco, si vedrà come Tiepolo andava ancora a stendere ben quattro “cappe” di intonaco di calce, di durezza e compattezza relativamente alta, e di spessore tra i 5 e i 7 mm. Tra questi ultime stesure e l’intonaco spesso si riscontrano le tracce di picchettatura, realizzata al fine di creare una buona adesione tra i diversi strati di malta (arriccio, intonaco e intonachino). Sul penultimo strato di intonaco Tiepolo tracciava in modo sommario un reticolo disegnato a matita o a pennello, sul quale segnava in scala 1:1 un abbozzo del disegno. Sopra questo strato di intonaco veniva infine steso l’intonachino, dove veniva trasferito in maniera invece precisa il disegno del cartone.

I profondi fori riscontrati nell’intonaco dimostrano l’uso di chiodi per sostenere il cartone su cui saranno tracciate le incisões.

L’impiego della luce radente ha permesso di giungere alla conclusione che Tiepolo o i suoi collaboratori incidevano direttamente l’intonaco, a traccia della stesura pittorica, solo quando si trattava di forme geometriche. Nelle parti figurative prevale invece la pratica dell’incisione da cartone.

Concordemente quindi con la tradizione veneziana alla quale è sconosciuto l’uso della sinopia, Giambattista affida all’incisione diretta sull’arriccio la definizione delle coordinate della scena da dipingere. Su tali tracce deve poi aver collocato il cartone, prova generale della composizione e al quale apportare solo in seguito le correzioni. In questo modo, e dopo aver eseguito le decise revisione del cartone fino al minimo particolare, poteva realizzare la definitiva riquadratura, cioè la traccia delle prospettive corrette (MUNÓZ, s/d, p. 216).

4. Visão contemporânea da quadrícula e da perspectiva quadriculada

A quadrícula, na transferência de uma obra para outro suporte, e a perspectiva quadriculada inseriram o quadrado como um elemento primeiramente invisível na criação de uma obra de arte acadêmica, visto que o quadriculado desaparecia na obra final. E o exemplo é a pintura de Tiepolo chamada “Consilium in Arena”, 1750ca (BURELLI, 2009, p. 4).

No processo histórico, os artistas encontraram novas motivações para o uso da grade e da perspectiva na pintura. Mondrian, um exemplo moderno, explorou o quadrado ao retângulo, para compor com a cor e a forma geométrica. Outro exemplo desse recurso é encontrado no trabalho de Andy Whahol, na Pop Art, cuja obra é geralmente composta por uma repetição sequencial da mesma imagem do consumismo e da cultura popular, colocada dentro de uma forma geométrica, retangular ou quadrada, em cores diferentes. Um terceiro exemplo, que se pode relacionar com o quadriculado, é a obra de Carl Andre, que se caracteriza por formas muito simples e padronizadas, normalmente de caráter geométrico, dispostas de forma repetida, estabelecendo um padrão. A arte serial é uma ramificação da sistêmica, que se vale de produtos disponíveis no comércio, como tijolos, blocos de concreto.

Chuck Close é outro exemplo de artista que se vale de todas essas tendências, mas no hiper realismo. Aproxima-se do minimalismo quando procura criar uma ligação entre a pintura e a fotografia na representação. Embora fortemente influenciado pelo expressionismo abstrato na sua formação, hoje tem a característica de repetir a imagem, pintada dentro de um pequeno quadrado, em cores diferentes, várias vezes, até formar uma imagem maior.

O princípio dessa perspectiva, de certa maneira, também foi aplicado, no século passado, por Vitor Vasarely (1908 – 1997). Como pai da Optical-Art ou Op-Art, adotou essa perspectiva que modifica o tamanho dos objetos para estabelecer uma aproximação e uma distância, criando um movimento ótico através de formas geométricas.

A Pop-Art e a Arte Sistêmica, esta última um ramo do minimalismo, são consideradas uma resposta ao expressionismo figurativo e abstrato. Fazem uso do pensamento geométrico e matemático na arte, como uma reação ao excesso do expressionismo, que valorizava a emoção do artista através da cor, das pinceladas densas, das distorções da forma, para dar vazão à subjetividade do artista, sem preocupação com a representação do mundo exterior.

Essas são algumas variações do mesmo tipo de organização da imagem ou de objetos que formam uma obra de arte, relacionadas à quadrícula, e que servem de pano de fundo para a reflexão que aqui se busca desenvolver.

O uso da grade influenciou todo um sistema de pensamento na arte no século XX, um conjunto de quadrados que também possui sua origem nos vários tipos de perspectivas.

Krauss (1999) analisa a questão da grade sob o aspecto do seu significado e de sua leitura mais formal na obra de arte. A presente pesquisa propõe-se a priorizar esse segundo aspecto. De acordo com o mesmo autor, deve-se voltar longe na história para entender o uso da grade. Nos séculos XV e XVI, artistas como Leonardo, Uccello e Durer usaram a perspectiva quadriculada, a qual é diferente da perspectiva com ponto de fuga, quando os objetos são representados em vários planos por tamanhos. Nesta última, o objeto maior está mais perto do espectador e o menor mais

longe, promovendo vários planos e dando uma ilusão de profundidade. No caso da perspectiva quadriculada, trata-se de reproduzir uma imagem, aumentando-a ou diminuindo-a, proporcionalmente, sobre outro suporte diferente, a partir do pequeno esboço original do artista. Dessa maneira, a imagem original pode ser ampliada para uma tela maior ou até para uma parede maior.

Na tradição da pintura, os cubistas De Styl, Mondrian, entre outros, redescobrem a grade, que, na arte contemporânea, aparece como um anúncio da necessidade de silêncio, na arte da representação narrativa.

Para proclamar a modernidade da arte contemporânea, a grade atua de duas maneiras: uma função espacial e outra temporal. No campo espacial, a grade afirma a autonomia da arte: bidimensional, geométrica, ordenada, ela é antinatural, antimitimética e opõe-se ao real. É o que a arte parece quando vira as costas para a natureza. Pela planificação que resulta de suas coordenadas, a grade permite repelir as dimensões do real e de recolocá-las pelo desdobramento lateral de uma única superfície. A total regularidade de sua organização é o resultado, não de imitação, mas de um mandato estético (KRAUSS, 1999, p. 9), (tradução da autora)¹⁷.

Na arte contemporânea, a grade afastou a arte da narrativa, enquanto, no passado, ajudou, através dos tipos de perspectiva, a representá-la melhor. Entende-se daí que, no passado, a perspectiva quadriculada ajudava na precisão da reprodução do que seria representado no suporte definitivo. Na arte contemporânea, o uso do quadrado passa a ser um tema da pintura que, ao ser ampliado, faz com que suas cores e formas percam o contorno, afastando a pintura de contar uma história pela representação narrativa.

Outro exemplo do uso do quadrado e das formas geométricas encontra-se no concretismo, quando o quadrado passa a ser evidente como elemento plástico da composição, tendo as suas linhas desenhadas de forma visível e consciente.

No universo da contemporaneidade, além da utilização da grade de forma pictórica ou espacial, existe a grade digital. E essa diversidade de manifestações justifica a pontualidade de uma reflexão que se volte para uma realidade tão abrangente.

Nesse caso, existe o uso do quadrado na arte digital, presente no pixel, cuja origem morfológica está na abreviatura *pix* em inglês, para *picture*. Ele é o menor ponto que forma uma imagem digital, e o conjunto de milhares de *pixels* forma a imagem inteira. Em um monitor colorido, cada *pixel* é composto por um conjunto de três pontos: verde, vermelho e azul. Nos melhores monitores, cada um desses pontos é capaz de exibir 256 tonalidades diferentes (o equivalente a oito *bits*) e, combinando tonalidades dos três pontos, é então possível exibir pouco mais de 16,7 milhões de cores diferentes.

A instalação também pode ser um tipo de quadratura que cria uma ilusão de espaço, não permanente, em uma concepção mais contemporânea. Embora não utilize a perspectiva aplicada em um plano, usa o deslocamento de objetos que criam uma

¹⁷ No original: There are two ways in which the grid functions to declare the modernity of modern art. One is spatial; the other is temporal. In the spatial sense, the grid states the autonomy of the realm of art. Flattened, geometrized, ordered, it is antinatural, antimimetic, antireal. It is what art looks like when it turns its back on nature. In the flatness that results from its coordinates, the grid is the means of crowding out dimensions of the real and replacing them with the lateral spread of a single surface. In the overall regularity of its organization, it is the result not of imitation, but of aesthetic decree (KRAUSS, 1999, p. 9).

composição ilusória e, nesse caso, transitória, quando o real é só permanente depois de fotografado. Em relação à quadratura contemporânea no Brasil, pode-se citar Regina Silveira, que propõe a transformação do espaço real com formas ampliadas em perspectiva¹⁸, o que merece um estudo mais aprofundado em uma futura oportunidade.

Existem outros tipos de pinturas que são relacionadas à quadratura, por provocarem a ilusão no espectador, mas não são a mesma coisa. Como exemplo, pode-se citar o *trompe-d'oeil* que também é uma pintura tridimensional, mas não representa necessariamente a arquitetura em perspectiva, pois, além de o objeto ser representado de maneira escultural, o que existe atrás é um plano único, sem a profundidade explorada pelos planos arquitetônicos.

5. Considerações finais

No passado, o artista usava uma divisão quadriculada do seu esboço original para ampliar ou diminuir a reprodução sobre o suporte definitivo. Mais tarde, houve a introdução da perspectiva aérea, com Leonardo da Vinci, que se valia de cores mais frias, ao fundo, e mais quentes, na frente, para produzir a sensação de profundidade na paisagem. Esse tipo de perspectiva cria a ilusão de distância, através do tamanho do que está sendo representado, por pequenas distorções anatômicas que criam uma ilusão. Pode-se também recorrer à cor azul (por possuir onda mais curta) para distanciar, e à vermelha (onda mais longa) para aproximar, pois seus comprimentos de ondas luminosas produzem esse efeito.

Apenas no século XV, a tela começou a ser usada como suporte para pintura, o que permitiu ao artista pintar sobre uma superfície já quadriculada, devido à trama. Também nesse momento, o emprego da tinta a óleo, atribuída a Van Eyck, deu uma nova dimensão à pintura. Diante de uma imagem pintada sobre uma trama de tela, pode-se ver a imagem sobre minúsculos quadrados que correspondem ao diâmetro do fio que forma a trama. Assim é possível vislumbrar que a trama de um tecido não deixa de ser também uma perspectiva quadriculada ou uma grade, que, devido a seu tamanho, forma uma sequência de pequenos quadradinhos na tela. É provável que este seja o elo que estabelece a conexão entre a perspectiva quadriculada e aérea com a arte contemporânea, assunto para outro artigo.

O uso da perspectiva resultou na formação de grades ou quadriculas que facilitavam a ampliação do que deveria ser pintado em cada quadrado da projeção prospectiva, a qual era feita através de estruturas de madeira, com fios verticais e horizontais no seu interior, formando uma grade de quadrados.

A grade como é concebida contemporaneamente é o emprego da quadricula ou grade, que utiliza somente o quadrado, mas como elemento estético.

Essas considerações resumem um processo que acabou sendo revolucionário nas artes, pois são momentos da história que transformaram os procedimentos das artes visuais.

A quadricula e a perspectiva possibilitaram a execução de pinturas fotograficamente realistas em grandes dimensões, a partir do século XVI, como foi a quadratura, que proporcionou uma nova visão de espaço.

A pintura a óleo sobre tela possibilitou a expansão geográfica da obra de arte,

¹⁸ Segundo Raggi, a quadratura barroca foi introduzida no Brasil pelos portugueses, provavelmente no século XVIII.

uma vez que o artista não precisou mais se deslocar do seu país, para atender a uma encomenda vinda de outra localização geográfica. O artista passou a pintar no local onde morava, depois enrolava a tela de maneira segura e enviava para o solicitante. Esse fato provocou um grande intercâmbio cultural e principalmente artístico, fazendo com que a arte se expandisse geográfica e culturalmente.

O impacto dessas criações pode ser comparado ao pixel do computador, que, depois de concebido, revolucionou as artes, a imagem e as comunicações, através da tecnologia associada a ela, possibilitando que, cada vez mais, as invenções humanas extrapolassem a geografia.

Referências

AMIDEI, Rosana Barbiellini. In: MATTEINI, Danti ; MOLES A. **Le pitture murali: tecniche, problemi, conservazione**. Firenze: Centro Di, 1990.

BARBAN, Luca. **Itinerari Villa Baglioni: storia e arte**. Comune de Massanzago. Padova: Edizioni Prato, 1999.

BATTISTI, Alberta. **Andrea Pozzo**. Milano: LuniEditrice, 1996.

BLEYL, Herausgegeben von Matthias; GLATIGNY, Pascal Dubourg. **Quadratura-Geschichte-Theorien-Techniken**. Berlin: Deutscher Kunstverlag, 2011.

BÖSEL, Richard; INSOLERA, Lydia Salviucci. **Mirabili Disinganni**. Roma: Istituto Nazionale per la Grafica, 2010.

BOZZETTI, Silvana; AGATA S.; EUFEMIA, S. **Duemodidiintenderela Quadratura**. In: Brixia Sacra-Memorie della Diocesi di Brescia. Brescia: gen/feb 1977.

BURELLI, Augusto Romano; CARGNELUTTI, Liliana. **Consilium in arena: genesi di un dipinto**. Tiepolo e Antonio di Montegnacco. Udine: Editrice Universitaria di Udine, 2009.

CATALOGO FUMEI, Monica Cortà Coordenação, Giambattista Tiepolo 1696/1996, Milano: Skira Editore, 1996.

DEVOTO, Giacomo. OLI, Gian Carlo. **Dizionario della lingua italiana**. Firenze: Le Monnier, 1971.

EBERT-SCHIFFERER, Sybille, Finestra e Velo; pitture come illusione. In: GIUSTI, Annamaria. **Inganni ad arte, Meraviglie del trompe-l'oeil dall'antichità al contemporaneo**. Firenze: Mandragora, 2010.

ELKINS, James. **The poetics of perspective**. New York: Cornell University Press, 1996.

FARNETI, Fauzia; LENZI, Deanna. **L'architettura dell'inganno: Quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca**. Firenze: Alinea Editrice, 2004.

FAUZIA, Farneti; LENZI, Deanna. **L'architettura dell'inganno: Quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca**. Firenze: Alinea Editrice, 2004.

GHIGINO, Silvana. **La realtà dell'illusione: teoria e pratica nella decorazione architettonica dipinta**. Firenze: Alinea Editrice, 2006.

KRAUSS, Rosalind E. **The originality of the avand-garde and other modernist myths**. Massachusetts: MIT Press, 1999.

LÁZARO, Sara Fuentes, El pintor se hace científico: Un aprecio a la escuela cuadraturista de la corte española (ca. 1670-1725). In: MATTHIAS, Bleyl; GLATIGNY Pascal Dubourg. Kunstverlag, 2011. p. 97-109.

MARINI, Remigio. **Andrea Pozzo Pittore**(1642-1709). Trento: Prima edizione di Collana Artisti Trentini, 1959.

MATTEINI, Danti ; MOLES A. **Le pitture murali: tecniche, problemi, conservazione**. Firenze: Centro Di, 1990.

MENIS, Gian Carlo, **Città del Tiepolo Udine**. Italia: Museo Diocesano e Gallerie del Tiepolo, 2007.

MIGHIAI, Ricardo. **La costruzione dell'architettura illusoria**. Roma: Gangemeditore, 1999.

MUNÓZ, Maria Antonia Zalbidea. **La técnica del catonaje en Giambattista Tiepolo y sus posibles influencias en artistas españoles**. (Tesis Doctoral) Dirigida por María Pilar Roig Picazo. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, s/d.

PAGLIANO, Eric , Formes, moments et fontions de la graticulation du dessin. Exemples italiens du XVI siècle. In: MATTHIAS, Bleyl; GLATIGNY Pascal Dubourg. **Quadratura, Geschichte- Theorien-Techniken**. München: Deutscher Kunstverlag, 2011. p. 35-49.

333 ■

PANOFSKY, Erwin. **La prospettiva come forma simbólica**. Milano: Abscondita, 2007.

PIGOZZI, Mainella Ferdinando Galli Bibiena: le esperienze di Seghizzi e Troli e la consapevolezza della teoria prospettica dei francesi. In: FARNETI, Fauzia; LENZI, Deanna. **L'architettura dell'inganno** : Quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca. Firenze: AlineaEditrice, 2004.

POZZO, Andrea. **Mirabili disinganni a cura di Richard Bösel e Lydia Salviucci Insolera**. Roma: Istituto Nazionale per la Grafica, 2010.

_____. **Perspective in architecture and painting**, an unabridged reprint the English-and-Latin edition of the 1693 *Perspectiva Pictorum et Architectorum*. New York: Dover Publication, 1989.

POZZO, Andrea; MENGES, Don Antonio Raffaello; LOMAZZO, Paolo Gio. **Antologia dell'arte pittorica: capitoli L'Arte del Dipingere a Fresco**. Colle Debite Licenze, 1784. p. 279-290.

RAGGI, Giuseppina. La diffusione della quadratura bolognese in Portogallo e Brasile: analisi di un fenomeno complesso tra XVII e XVIII secolo. In: SARTOR, Mario; SERAFIN, Silvana (orgs). **Studi Latinoamericani, Emigrazioni/Immigrazioni**. Udine: Forum, v. 3, p. 345-367. 2007.

SPINELLI, Riccardo. **Angelo Michele Colonna e Agostino Mitelli in Toscana e in Spagna**. Firenze: Pacini Editore, 2011.

VASARI, Giorgio. **Le vite dei più eccellenti pittori, scultori e architetti**: Il primo fondamentale testo della storia dell'arte italiana. 3.ed.(integrale). Roma: Newton Compton Editori, 2010.

Identidade cultural e globalização em produções artísticas contemporâneas

LURDI BLAUTH
GISELE VERARDI JOAQUIM

■ 334

Lurdi Blauth é artista plástica, professora, pesquisadora. Doutora em Artes Visuais, PPGAV, UFRGS/RS, 2005. Doutorado/sanduíche, Université Pantheon-Sorbonne, Paris I, França, 2003. Docente em cursos de graduação, pós graduação em Artes Visuais e mestrado em Processos e Manifestações Culturais; integra o grupo de pesquisa em Linguagens e Manifestações Culturais, Universidade Feevale Novo Hamburgo/RS. Realiza exposições individuais e participa de exposições coletivas, nacionais e internacionais. E-mail: lurdib@feevale.br

Gisele Verardi Joaquim é mestranda no Curso de Pós-Graduação Strictu Senso Mestrado em Processos e Manifestações Culturais, Projeto de Dissertação: Arquivos fotográficos: modificações da cidade no espaço/tempo da memória coletiva e pessoal, Universidade Feevale/RS. Possui especialização em Poéticas Visuais, Universidade Feevale, 2011. Atua como professora de Artes em Esteio. Participa de exposições coletivas. E-mail: giseleverardi@yahoo.com.br

■ RESUMO

O presente estudo aborda alguns aspectos sobre identidade cultural e globalização, a partir das proposições poéticas dos artistas Javier & Erika, destacando as obras *Inforncof* e *Haciendo Mercado*, que foram apresentadas na 8ª Bienal do Mercosul, em 2011. Essas obras propõem reflexões críticas sobre a questão da identidade cultural da América Latina do pós-colonialismo, apontando as diferenças reais e simbólicas presentes na cultura paraguaia, em oposição às tradições indígenas e práticas capitalistas. O aporte teórico articula o pensamento de Nestor Garcia Canclini sob a perspectiva da globalização em suas esferas política, econômica e cultural, problematizando a ampliação do horizonte local e nacional. Stuart Hall trata a questão da identidade no contexto social e cultural, cujas rápidas mudanças, se não houver adaptação, instauram a crise de identidade pelo descentramento, deslocamento e também a sua fragmentação.

■ PALAVRAS-CHAVE

Cultura, identidade cultural, globalização, arte contemporânea.

■ ABSTRACT

The present paper approaches some aspects regarding cultural identity and globalization, out of poetical propositions of the artists Javier & Erika, emphasizing the works *Inforncof* e *Haciendo Mercado*, presented at the Mercosul 8th Biennial, in 2011. Those works propose critic reflections on the post-colonialism Latin America cultural identity matter, pointing to the real and the symbolic differences present in Paraguayan culture, in opposition to the indigenous traditions and capitalist practices. The theoretical basis articulates the thought of Nestor Garcia Canclini under the globalization perspective, in its political, economical and cultural spheres, questioning the local and national horizon broadening. Stuart Hall discusses the matter of identity in the social and cultural context, whose fast changes, if there is no adaptation, create an identity crisis through its destabilization, displacement and fragmentation.

335 ■

■ KEYWORDS

Culture, cultural identity, globalization, contemporary art.

Introdução

Ao abordarmos aspectos que identificam uma determinada cultura é preciso considerar a presença de códigos simbólicos adotados por um grupo determinado local, porém, atualmente, percebemos que, não podem ser desconsideradas, as interferências dos efeitos da globalização sobre as diferentes práticas culturais. Ao mesmo tempo em que, a cultura local preserva e repete os seus hábitos e costumes, o fenômeno da globalização tenta disseminar o consumo de novos produtos a ponto de inseri-los no dia-a-dia das pessoas, tornando-os parte daquela cultura, muitas vezes transformando totalmente o modo de vida de um determinado grupo.

Contudo, as noções sobre cultura são complexas uma vez que, os enfoques se alteram ou são compartilhadas no âmbito dos diferentes universos sociais que envolvem uma pluralidade de manifestações culturais. Em termos gerais, a cultura de uma determinada sociedade envolve diferentes dinâmicas, com suas coerências e contradições, modificando, continuamente, os seus significados internos e externos. Além disso, as noções conceituais de cultura, “supõem relações de poder, desigualdades, contradições, e de que todas as modalidades de transmissão de cultura implicam,

[...] algum poder de dominação” (RICHTER, 2005, p. 17).

Por outro lado, os conceitos de cultura e globalização se contrapõem, pois enquanto a cultura tenta manter as suas referências identitárias locais, em respeito às tradições e história construída, a globalização tenta universalizá-las, em favor do capitalismo e do consumismo (política e economia). Porém, diante dos aspectos moventes das relações instauradas pela globalização através da promoção e circulação incessante de produtos e das tecnologias de informação, percebemos que essas mudanças provocam a incorporação de novas formas de organização e estruturação socioculturais.

Nessa direção globalizadora de redimensionamento das estruturas sociais, englobam-se diferentes expressões e mesclas culturais que estão presentes em países da América Latina, por exemplo, sendo apontadas por Nestor Garcia Canclini como um labirinto cultural, denominando-as de *culturas híbridas*. Os acordos de livre-comércio entre a União Europeia, EUA, Canadá, México e os países pertencentes ao Mercosul fomentam o deslocamento entre culturas, abrangendo aspectos socioculturais e econômicos. Além disso, esse “jogo entre desejos e estruturas, as mercadorias e o consumo servem também para ordenar politicamente cada sociedade. O consumo é um processo em que os desejos se transformam em demandas e em atos socialmente regulados” (CANCLINI, 2010, p. 65).

No âmbito dessas diversas mesclas e ordenamentos culturais, podemos entender que a ideia de nação e globalização envolve pessoas, deslocamentos, hibridizações, cujas mudanças culturais ocorrem em escala local-global. Além disso, o acesso as outras culturas é, igualmente, propiciado através de meios midiáticos e eletrônicos como a televisão, a internet, e-mail, o jornal, possibilitando uma “migração virtual”, não sendo mais caracterizadas apenas pelo movimento migratório físico, como era realizado em épocas anteriores.

No contexto atual, a globalização ainda pode ser vista como “horizonte imaginado por sujeitos coletivos e individuais, isto é, por governos e empresas dos países dependentes, por produtores de cinema e televisão, artistas e intelectuais, que desejam inserir seus produtos em mercados mais amplos (CANCLINI, 2007, p. 29). Para este autor, o processo da globalização envolve muitos discursos que inclui fusões, porém nem sempre todas as nações são incluídas. Hoje, vivemos em uma “globalização imaginada”, onde se faz necessário distinguir “nos vários processos culturais, o que há de real e o que há de imaginário nessa ampliação do horizonte local e nacional” (Idem, p. 29). Nesse sentido, não se pode negar que as estratégias da globalização estão modulando a sociedade como um todo, pois os intercâmbios estão mais fluidos, as fronteiras se abrem, propiciando, cada vez mais, contatos reais ou virtuais entre as distintas culturas.

Por outro lado, esses deslocamentos oriundos dos efeitos da globalização provocam mudanças estruturais na sociedade, e também refletem sobre as identidades pessoais, e de certa maneira, geram o descentramento do indivíduo “tanto do seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos - constitui uma crise de identidade para o indivíduo” (HALL, 2006, p. 9). Nesse processo, contudo, essa “crise de identidade” ocorre diante de experiências vivenciadas entre dúvidas e incertezas em um mundo em constante transformação, sendo, igualmente, percebidas no campo simbólico, em suas diferentes linguagens estéticas.

Nesse estudo, discutimos a influência da globalização sobre a identidade local, através de produções artísticas que problematizam esses aspectos em suas obras. Em

termos de América Latina, essas questões são abordadas por diversos artistas na contemporaneidade, como podemos detectar em obras que configuram a “criação de cartografias, imaginárias ou ressignificadas, que marcam a poética das migrações, mas, muitas vezes evidenciam a crítica a hierarquias e a centralidades geopolíticas” (CATTANI, 2007, p. 31). A autora ainda comenta que, em relação à América Latina, “somam-se as elaborações críticas de momentos de opressão, quando as hierarquias, as centralidades, as fronteiras, por vezes mesmo a ideia de nação, foram subvertidas em obras que reconfiguram metaforicamente o regime vigente as suas estruturas” (Idem, p. 31).

No campo da arte, perceberemos reflexões e posicionamentos críticos em relação à globalização em aspectos que transversalizam as fronteiras locais, o nacional e o global. Nesse contexto, discorreremos sobre algumas noções sobre identidade cultural e globalização, destacando dois artistas que vivem em Assunção, Paraguai, como Javier López (Havana, Cuba, 1974) e Erika Meza (São Pedro, Paraguai, 1968), os quais trabalham, principalmente, com vídeo e videoperformance. Em suas proposições poéticas, abordam questões relacionadas com a realidade latina pós-colonial e a identidade nacional, em oposição às tradições indígenas e práticas capitalistas oriundas da globalização.

Arte contemporânea: aspectos culturais na identidade latino-americana

No contexto da arte contemporânea latino-americana percebemos uma significativa produção simbólica de artistas que problematizam questões relacionadas com identidade e dependência cultural, territorialidade e globalização. Nesse cenário, em 1996, foi criada a Bienal de Artes Visuais do Mercosul, em Porto Alegre, RS, que, além oportunizar uma maior visibilidade entre a produção artística de brasileiros e latinos, tem focalizado, em suas diversas edições, exposições com proposições temáticas que discutem aspectos vinculados a identidade e pluralidade, territorialidade, local e lugar, a homogeneização e a globalização, etc. e os seus possíveis cruzamentos. Cabe mencionar, que o projeto curatorial da primeira Bienal do Mercosul, (1997) desdobrou-se em três vertentes (construtiva, política e cartográfica). Na Vertente Cartográfica, por exemplo, os artistas representantes dos diversos países, mostraram questões relacionadas com “suas próprias identidades por meio da cartografia, ou seja, sobre a forma como buscaram produzir uma consciência do lugar e do seu território” (FIDELIS, 2005, p. 57) e também apontar criticamente a questão do eurocentrismo sobre a história da América Latina. O curador Frederico Moraes coloca:

[...] é uma reação ao processo de globalização, isto é, a afirmação do território próximo, [...] abrange não apenas a noção [...] de território, geralmente confrontada com a globalização, como, também, aspectos antropológicos, etnográficos e arqueológicos que têm interessado ao artista plástico contemporâneo (Idem, p. 57).

Como podemos detectar, desde a primeira mostra, as proposições curatoriais refletem problemas comuns da arte latino-americana, englobando a sua diversidade de direções e inter-relações estéticas permeadas ao longo da sua história. A 8ª Bienal do Mercosul, que ocorreu em 2011, por exemplo, trouxe à tona, questões relacionadas com delimitações territoriais e políticas dos países que abrangem a América Latina, uma vez que, nem sempre, estão encerradas dentro dos limites que corresponderiam a uma autonomia cultural. Nessa bienal, cuja temática foi “Ensaio de Ge-

opoética”, participaram artistas de 34 países que apresentaram obras relacionadas com a ideia de nação, novas cartografias, as relações entre as condições políticas e geográficas, o regional e o global, as rotas de circulação e o intercâmbio de capital simbólico, a cidadania em territórios não-urbanos, o status político de nações fictícias e a relação entre ciência, viagem e colonização (José Roca, curador-geral, 2011). Para o curador dessa edição, “a 8ª Bienal está inspirada nas tensões entre territórios locais e transnacionais, entre construções políticas e circunstâncias geográficas, nas rotas de circulação e intercâmbio de capital simbólico” (Catálogo Bienal, 2011, p. 12).

A mostra esteve representada, sobretudo, por questionamentos relacionados a localidades e fronteiras reais e simbólicas, e a cultura enquanto uma rede de práticas e relações ativas, não apenas resultado de um consumo passivo. Assim, destacamos duas obras *Informcof*, (fotografia) e *Haciendo Mercado* (vídeo) que estiveram expostas nessa 8ª Bienal do Mercosul, da dupla de artistas Javier López & Erika Meza, os quais abordam de forma crítica a exploração exercida pelas influências e as mudanças desencadeadas pela globalização sobre determinados aspectos da identidade e autonomia cultural.

A obra *Informcof* (Figura1), por exemplo, é constituída por uma fotografia, em grande formato, que se apropria de meios visuais utilizados na publicidade, apresentando a imagem de três pessoas, uma criança no primeiro plano, e um homem e uma mulher no segundo plano. Essa imagem exibe uma fotografia de uma família convencional, estando todos vestidos com roupas simples, porém, com características sociais, chamando a atenção pela mesma expressão facial das três pessoas. A princípio, observamos a imagem como uma foto comum, contudo, o fato de terem gravados em suas testas a palavra *Informcof*, e as mãos unindo as três pessoas, nos leva a indagar sobre o que esta imagem pretende anunciar e vender. Qual o motivo de ter uma palavra gravada na testa dessas pessoas? Podemos dizer que, num primeiro momento, a palavra ravada. da””uagemxx primiras aulas da juracyssoas, como se alrtuguo de fama#imgNav age como uma marca de um anúncio publicitário sobre a imagem dessas pessoas, questionando as suas condições econômicas, sociais e culturais.

■ 338



Figura 1 - Javier & Érika, 2007. *Informcof*, *Memorandum de la multiplicación de fuerzas*.
Impressão sobre tela vinílica, 300 x 200 cm.

Ao mesmo tempo, essa obra também procura elencar de forma crítica a relação de compra, venda e consumo de produtos, nem sempre estão aliados às reais necessidades, e que são, muitas vezes, impostos e rotulados. Nessa imagem, o que se impõe é o próprio ser humano enquanto produto rotulado, passível de compra e venda, e de certa maneira, insinuando sobre a questão da homogeneização do indivíduo, a perda de identidade diante do borramento dos limites fronteiriços provenientes do mundo globalizado.

Néstor García Canclini (2007), ao tratar da globalização em suas esferas política, econômica e cultural, aponta para as diferenças entre o que pertence ao real e o que pertence ao imaginário, referindo-se a ampliação do horizonte local e nacional. O autor questiona sobre o fator da uniformização do mundo proveniente das interferências do mercado econômico e como essas novas influências poderiam ser repensadas em termos de arte, cultura e comunicação.

Ao pensarmos no Mercosul, que é um acordo político com a finalidade de criar um livre-comércio nos países latinos, não são questões simples de serem tratadas, assim como também ocorre entre outros países, com negociações e riscos eminentes. Essas novas relações econômicas globalizadas fomentam a necessidade de ampliar mercados que acabam afetando a produção interna de muitos países, e com isso indústrias e, conseqüentemente, também são extintos os empregos, provocando migrações em massa, conflitos étnicos e regionais. No entendimento de Canclini,

[...] É difícil obter consenso popular para mudanças nas relações de produção, comércio e consumo que tendem a depreciar os vínculos das pessoas com seu território nativo, a suprimir postos de trabalho e a achatam os preços dos produtos locais. O imaginário de um futuro econômico próspero eventualmente suscitado pelos processos de globalização e integração regional é muito frágil se não se leva em conta a unidade ou diversidade de línguas, comportamentos e bens culturais que dão sentido à continuidade das relações sociais (2007, p. 24).

Nesse aspecto, mesmo que as questões identitárias locais sejam frágeis e prejudicadas, as relações interculturais devem ser levadas em conta no processo global, ao mesmo tempo, esse processo permite a “compreensão do que podemos fazer e ser com os outros, de como encarar a heterogeneidade, a diferença e a desigualdade” (Idem, 2007, p. 28). Na medida em que compreemos melhor a diversidade das diferenças, o distante torna-se mais próximo, permite-se imaginar uma convivência global menos incompreensiva, do que em períodos de colonização e imperialismo.

Na obra *Inforncof* percebemos o homem produto, o homem comum e homogeneizado, que não representa mais um povo, uma nação, mas é o produto oriundo de um mercado no qual está inserido. Dessa forma, essa obra problematiza a questão da identidade cultural e as suas transformações em função da inserção numa sociedade globalizada, cujas características fomentam a exploração econômica dos menos favorecidos, dos países pobres, apropriando-se dos seus recursos naturais e culturais, do trabalho, etc.

Diante desse contexto globalizado, como podemos pensar a questão da identidade, uma vez que, ela está diretamente ligada a uma determinada cultura, com a sua maneira peculiar de se diferenciar em relação à classe, gênero, etnia e nacionalidade? Na medida em que os aspectos sociais se modificam rapidamente, a

concepção de identidade deve, igualmente, adaptar-se, porém, quando isso não ocorre, pode-se afirmar a instauração de uma crise. E qual seria essa crise? Quem são as pessoas nessa obra *Inconform?* As suas origens culturais ainda podem ser identificadas? Ao observamos os elementos iconográficos dessa obra, quais são as referências para identificar os seus aspectos culturais?

Essas indagações nos levam a pensar sobre a constituição de identidades homogeneizadas (todos vestem da mesma maneira, por exemplo), ao mesmo tempo em que se fragmentam, também são deslocadas e descentradas, diante de uma sociedade bombardeada, simultaneamente, pelas múltiplas informações que ativam constantemente novas necessidades de consumo.

Stuart Hall (2006) reflete sobre as implicações dessas mudanças estruturais que a globalização exerce sobre as identidades modernas e pós-modernas, cujas consequências são difíceis de apontar alguma afirmação conclusiva. O autor salienta, sobretudo, três aspectos em relação às mudanças que ocorreram para compreendermos como a identidade foi se estruturando ao longo dos tempos: o sujeito do Iluminismo, o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno. A concepção de identidade no sujeito do Iluminismo, por exemplo, baseia-se no indivíduo que, ao nascer já possui toda a capacidade de razão, consciência e ação e, ao longo de sua vida irá desenvolvê-las permanecendo sempre idêntico a ele mesmo. Ou seja, “o centro essencial do eu era a identidade de uma pessoa” (Idem, 2006, p. 11).

Já o sujeito sociológico, não era autônomo e nem auto-suficiente, era formado na relação com outras pessoas, valores, sentidos e símbolos no mundo em que se encontrava. Na medida em que o sujeito se relacionava e se modificava, também se identificava perante a cultura. O externo fazia-o identificar-se culturalmente, pois havia assimilado significados e valores. A identidade, então, agrega o sujeito à estrutura, o faz pertencer a uma cultura. Já, o sujeito pós-moderno, vem a ser o sujeito, do qual os trabalhos de Javier & Érika tratam, um sujeito que hoje possui mais de uma identidade “híbrida”, muitas vezes, contraditória e mal resolvida. Identidades que se modificam de acordo com “às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (idem, 2006, p.13).

Contudo, entendemos que, diante do fluxo atual das múltiplas possibilidades de intercâmbio, a sociedade não se configura mais como espaço e território hegemônico, mas como uma estrutura em constante deslocamento e, conseqüentemente, os sujeitos que nela vivem também. Para Ernest Laclau (1990, p. 40), “esse deslocamento tem características positivas. Ele desarticula as identidades estáveis do passado, mas também abre a possibilidade de novas articulações: a criação de novas identidades, a produção de novos sujeitos”. Em outras palavras, no mundo híbrido atual, a fragmentação, as rupturas, o deslocamento e as mudanças podem enriquecer uma cultura, ou ao contrário, desfigurá-la e transformá-la, a ponto dos sujeitos não saberem com o quê se identificar.

O deslocamento, nas reflexões de José Roca (2011), ocorre pela abertura de zonas situadas que expandem o território simbólico que é definido pelo discurso hegemônico. No campo da arte, são inúmeras exposições que vem tratando de temáticas relacionadas com discussões sobre as questões de país, Estado e nação, pois vivemos em um momento de “novas formas de organização que vão além da territorialidade (no caso das comunidades virtuais): a etnia, as crenças religiosas ou políticas, ou a linguagem” (ROCA, 2011, p. 42).

Nesse sentido, no entendimento de Roca, a noção de país, definido pelo território geográfico e de estado como organização política, e a de nação é compartilhada pela cultura expressa em história, língua e origem étnica comuns, hoje, são construções questionáveis em suas definições convencionais. Ou seja, as relações tornam-se cada vez mais complexas diante da existência de entidades supraterritoriais e transnacionais (muitas vezes criadas por motivações comerciais), caracterizando-se outras formas de definir vínculos humanos não dependentes apenas do território físico. Nesse aspecto,

toda nação é, de certa maneira, uma ficção, posto que a caracteriza como tal, em um sentido ontológico e incontestável, foi definido culturalmente com o fim de dar a um grupo humano uma série de características que lhes permita identificar como conjunto. E por ser uma criação, as características de nação podem ser redefinidas criticamente (ROCA, 2011, p. 42).

Essas características ficcionais propiciam que artistas em suas criações simbólicas, reflitam sobre as possibilidades de indagar e criticar as diferenças entre o global e o local, o centro e a periferia. No vídeo *Haciendo Mercado* (3:10), Javier & Erica produzem uma crítica em relação ao uso de formas de persuasão das práticas do mercado capitalista. Neste vídeo é utilizada a imagem de um homem, que representa um típico paraguaio, que se faz passar por um índio guarani, (grupo étnico do Paraguai), ao mesmo tempo, os artistas se apropriam do discurso de um estudioso do *marketing*, Philip Kotler. O vídeo é conduzido de forma a envolver o espectador na fala do locutor, o qual dá indicações de estratégias de *marketing* internacional para a venda de produtos e análise do mercado, salientando as suas oportunidades e ameaças (Figura 2).

O locutor, na medida em que fala, gradativamente, é revelado: num primeiro momento, aparece apenas um fragmento do rosto e a boca do locutor, após, a câmera se afasta para mostrar o rosto, que apresenta características de origem indígena, exibindo o enfeite de penas na cabeça e a roupa rasgada. Por último, revela o corpo que mostra a imagem do estereótipo de um índio, com um colar de *pen drivers*, que é concluído, com uma fala incisiva e, sobretudo, com uma leve expressão irônica.

341 ■

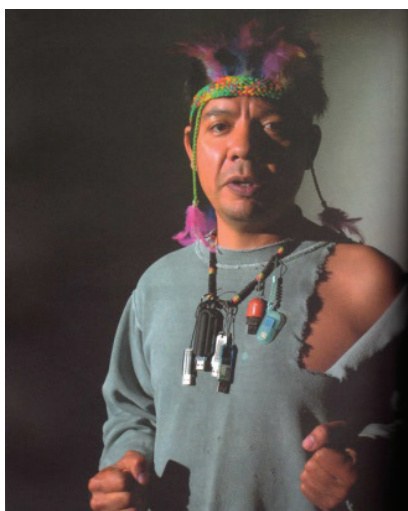


Figura 2 - Javier & Érika, 2007
Fragmento do vídeo *Haciendo Mercado*, 3'10''.

Nessa obra, *Haciendo Mercado*, os artistas tratam da inversão das relações de poder que historicamente oprimiram os índios guaranis, com discursos hegemônicos globais. O vídeo traz à tona, a discussão sobre estratégias utilizadas em um país como o Paraguai, que possui raízes indígenas e um grande déficit econômico e social, e a sua busca pela inserção no mercado global. Problematisa, igualmente, a questão da identidade cultural e linguística de um povo ou de uma região em suas possibilidades de se fortalecer diante do contato com as práticas de mercado capitalistas.

Cabe mencionar que, a Língua Guarani ainda é falada no interior do país por muitos paraguaios, a qual foi quase exterminada pelos colonizadores, risco que ainda corre hoje. No vídeo, muitas palavras pronunciadas, não existem na língua indígena, porém são englobadas e levadas para dentro do Idioma Guarani. Com isso os artistas abrem caminho para uma transformação das atividades econômicas guaranis, procurando desfazer o estereótipo do índio como “bom selvagem” (RAMOS, 2011). Nesse processo, os artistas problematizam as relações de poder, explicitando nessa apropriação do discurso do outro, a possibilidade de modificar nesse jogo de forças, de forma irônica, a inversão simbólica dessas relações.

No entendimento de Ortiz (1994, p. 27) “uma cultura mundializada não implica o aniquilamento das [...] manifestações culturais, ela cohabita e se alimenta delas”, neste caso, a língua guarani. Por outro lado, o estereótipo “é uma forma de conhecimento e identificação que vacila entre o que está sempre “no lugar”, já conhecido, e algo que deve ser [...] repetido” (BHABHA, 2003, p. 105). Na obra *Haciendo Mercado*, o estereótipo é acentuado pelo cocar de penas que se contrapõe à vestimenta que está rasgada e remete à nudez do índio, a sua adaptação às roupas, bem como a sua marginalização, e a substituição do colar, que já não é mais feito de ouro, e sim de dispositivos eletrônicos.

Percebemos que, no mundo globalizado, mesmo com as incompatibilidades identitárias, os intercâmbios culturais, as trocas operadas pelas mídias, fazem parte da realidade atual, modificando, inclusive, a imagem que temos sobre os estereótipos. Ou seja, como mencionamos acima, as obras *Inforncof* e *Haciendo Mercado* aludem, de forma crítica e irônica, os sistemas instaurados pela cultura globalizada propiciando, talvez, a compreensão dessa realidade com alguma objetividade.

Nessa perspectiva, as inter-relações multiculturais e a industrialização do simbólico desestabilizam a concepção de identidade constituída por núcleos tradicionais e modelos fechados em territórios compactos. Embora, em termos de América-latina persistam a coexistência de ideologias que, de um lado defendem o fundamentalismo, justificando-se em políticas que afirmam as suas diferenças em movimentos étnicos e nacionalistas, por outro lado, a convivência cosmopolita propicia uma maior abertura para a transnacionalização, sublinhando a articulação de uma identidade heterogêneo e multicultural. Para Canclini,

a identidade surge, na atual concepção das ciências sociais, não como uma essência intemporal, mas como uma construção imaginária que se narra. A globalização diminui a importância dos acontecimentos fundadores e dos territórios que sustentavam a ilusão de identidades a-históricas e ensimesmadas (2010, p. 117).

No momento atual, com a difusão das redes globalizadas, modificaram-se os referenciais convencionais de identidade; são constituídas “em relação com os repertórios textuais e iconográficos gerados pelos meios eletrônicos de comunicação e com a globalização da vida urbana” (Idem, p. 117). Ou seja, mesclam-se distintos códigos e sistemas culturais, isto é, a identidade é multiétnica, e está além das diferenciações constituídas pela produção de signos de uma nação.

Podemos entender que, a identidade cultural é constituída dentro de uma determinada cultura nacional, embora não esteja impressa literalmente nos genes de uma pessoa. Ou seja, de acordo com Stuart Hall, (2006, p. 48) “as identidades nacionais não são coisas com as quais nascemos, mas são transformadas no interior da representação”. Por exemplo, sabemos o que significa ser brasileiro, devido a um conjunto de significados que se produzem dentro de um sistema de *representação cultural*. É da maneira como os indivíduos se reconhecem pertencentes a uma cultura de uma determinada nação, sobretudo, nas relações intersubjetivas instauradas entre determinados grupos sociais, influenciando as suas ações e concepções da própria identidade. Ou seja, são princípios que fundamentam uma unidade nacional, que é construída socialmente, na qual são, igualmente, partilhadas a diversidade e as diferenças que se identificam culturalmente e pertencentes ao mesmo lugar em que vivem.

Contudo, no contexto globalizado, esses princípios de uma cultura nacional unificada são deslocados, interconectam-se novas formas “que atravessam as fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo” (HALL, 2006, p. 67). Em consequência disso, este autor aponta três aspectos provocados pela globalização: primeiro, as identidades nacionais estão se *desintegrando* devido a essa homogeneização cultural; segundo, as identidades nacionais estão sendo *reforçadas* para resistirem à globalização; e, terceiro, devido ao declínio das identidades nacionais, uma identidade *híbrida* está se formando.

Vivemos hoje uma transição que se iniciou quando “as transformações associadas à modernidade libertaram o indivíduo de seus apoios estáveis nas tradições e nas estruturas” (HALL, 2006, p. 25). Talvez até antes, desde o Renascimento até meados do século XX quando as escolas e movimentos artísticos surgiam, e permanecia em atividade por certo período até serem substituídos, uma vez que, os suportes, os questionamentos e objetivos dos artistas era provocar rupturas dos cânones instituídos.

O que percebemos em termos de produção artística, de certa maneira, ainda são mantidos fragmentos de um imaginário de resistência perante a subordinação de todo um mundo, considerando realmente o mundo como todos os continentes, que não vivem mais sem as trocas de capital e trocas simbólicas. Por outro lado, em diversas exposições internacionais, por exemplo, o que ocorre também com a Bienal do Mercosul, as curadorias procuram sinalizar as relações que destacam eixos que transversalizam as fronteiras, desterritorializando as referências nacionais das obras.

Diferente de períodos em que as economias, as comunicações e as artes perfaziam apenas um mercado nacional, “a globalização atua por meio de estruturas institucionais, organismos de toda escala e mercados de bens materiais e simbólicos mais difíceis de identificar e controlar” (CANCLINI, 2007, p. 9). A arte trata dos estranhamentos presentes nesse período, fala daquilo que o global tem de fratura e

segregação, e, o vídeo citado, por exemplo, expõe metaforicamente a aniquilação do outro.

Acreditamos que, o processo de deslocamento de identidades não seja uma falta de identidade cultural assim como a globalização “imaginada” e a globalização real não seja o extermínio da diferença em valor da homogeneidade política, econômica e cultural. A sociedade e a cultura se refazem a partir do que elas mesmas produzem, valorizam e acreditam, e o indivíduo também. Existem diversas narrativas e visões sobre os efeitos da globalização como, por exemplo, a estagnação econômica e social daqueles que não conseguem se conectar a redes internacionais, permanecem isolados em seu reduto local, gerando, muitas vezes, novas fronteiras de desigualdades. Essas novas possibilidades propiciam uma expansão que oportunizam outros contatos e conhecimentos sobre outras culturas, que não teria sido possível em outras épocas. Para Canclini (2007, p. 137) “as relações transfronteiriças tornaram-se mais decisivas do que a representatividade nacional, e as alianças multiculturais como identificação com uma cultura específica”.

Nesse processo, as relações se reconstruem pela hibridização intercultural onde coexiste uma diversidade de sistemas simbólicos. Diante do mundo globalizado, a arte, igualmente, incorpora essas constantes mudanças por meio de distintos processos de criação e procedimentos técnicos que provocam interseções entre deslocamentos e territórios.

■ 344

Breves considerações

Os aspectos culturais que tratam sobre identidade na arte contemporânea da América Latina podem ser observados em obras de diversos artistas que vivem no entorno geográfico do território brasileiro, e que traduzem essas reflexões em suas produções estéticas. A ocorrência das Bienais do Mercosul tem oportunizado uma maior aproximação entre a arte latino-americana, e nesse contato podemos perceber a presença de projetos individuais e coletivos de artistas que buscam problematizar os debates no âmbito social e as condições culturais por meio dos cruzamentos com a arte.

A dupla de artistas Javier e Erika expõem problemas globais a partir do local, da realidade do povo paraguaio. Criticam formas de dominação capitalista, política e cultural desiguais, discriminatórias, alienadoras e pouco democráticas, mostrando a vulnerabilidade do sujeito dentro desse processo. Apresentam, igualmente, de forma irônica, a assimilação da diferença, do outro, que é oportunizada pela abertura à interculturalidade globalizadora, não abandonando a identidade e a origem étnica que pré-definem uma determinada cultura. Portanto, com a globalização configuram-se trocas multiculturais que consolidam alteridades entre universos reais e imaginários em produções estéticas que estão além de apenas interesses políticos e mercantis, propiciando a possibilidade de estarmos em contato com formas de cultura antes nem imaginadas.

Referências

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos**. Rio de Janeiro: Editora da UFRG, 2010.

_____. **A globalização imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2007.

CATTANI, Iclea. **Mestiçagens na arte contemporânea**. Porto Alegre, RS: Editora da UFRGS, 2007.

FIDELIS, Gaudêncio. **Uma história concisa da Bienal do Mercosul**. Porto Alegre, RS: Fundação Bienal do Mercosul, 2005.

Haciendo Mercado. **Vídeo**. Disponível: <http://www.youtube.com/watch?v=HvreoV6s4OQ> Acesso em: 21 jul. 2012.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

Javier & Érika. Disponível: http://universes-in-universe.org/eng./bien/curitiba_biennial/2011/tour/museu_da_gravura/14_javier_lopez_erika_meza#imgNav Acesso em: 21 jul. 2012.

LACLAU, Ernest. **New reflections on the resolution of our time**. Londres: Verso, 1990.

345 ■

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

RAMOS, Alexandre Dias (coord.) **8ª Bienal do Mercosul**: Ensaios de Geopoética: catálogo. Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2011.

RICHTER, Ivone Mendes. **A interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes visuais**. Campinas: Mercado das Letras, 2003.

ROCA, José. **Geopoéticas** - Existe um Terceiro Mundo em cada Primeiro Mundo e vice-versa. Porto Alegre, RS: Catálogo Bienal Mercosul: 2011.

SIMÕES, Alessandra. **A arte como nação**. Disponível: <http://www.aica-int.org/spip.php?article1315> Acesso em: 21 jul. 2012.

Ficções e interações: as ficções artísticas e a questão do espaço

BERNARD GUELTON

TRADUÇÃO de NIKOLETA KERINSKA e BEATRIZ RAUSCHER

■ 346

Bernard Guelton desenvolve, desde o final dos anos 80, produções artísticas e intervenções que questionam os contextos sociais e arquitetônicos. A questão das relações entre arquitetura e ficção caracteriza parte de suas criações concebidas para atores e lugares específicos. Comprometido com a concepção e curadoria de exposições, além da criação artística pessoal, Guelton já realizou cerca de cinquenta exposições dentro e fora da França. No contexto acadêmico, Bernard Guelton lidera a linha de pesquisa e Fictions & interactions (Ficções & Interações) do Institut Acte da Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Esta linha de pesquisa tem como objetivo analisar as características da ficção em termos de práticas artísticas e visuais. Sua principal contribuição é confrontar as abordagens realizadas pela teoria literária e filosofia da linguagem da ficção canônica (literatura e cinema), com as ficções artísticas, raramente estudadas. A linha reúne artistas, filósofos e teóricos literários. Entre as suas principais publicações estão **Images et récits** (Dir.) L'Harmattan, 2013 ; **Fiction et médias, intermédialités dans les fictions artistiques**, (Dir.) Publications de la Sorbonne, 2011 ; **Les arts visuels, le web et la fiction**, (Dir.) Publications de la Sorbonne, 2009 ; **Archifiction: quelques rapports entre les arts visuels et la fiction**, Publications de la Sorbonne, 2007 ; **L'exposition, interprétation et réinterprétation**, L'Harmattan, 1998. <http://www.fictions-et-interactions.org>
<http://www.archifiction.org>
<http://search-site.univ-paris1.fr/index.php?s=bernard+guelton>
<http://www.institut-acte.cnrs.fr/fictions-interactions>

Tradução de Nikoleta Kerinska e Beatriz Rauscher a partir do original publicado neste mesmo número.

■ RESUMO

Nessa curta apresentação, vou esboçar algumas questões sobre as relações possíveis entre o espaço e a ficção, depois farei um panorama da evolução da linha de pesquisa *Fictions & Interactions* (*Ficções & Interações*). Na primeira parte abordarei três questões: 1) a relação entre a ficção e a espacialidade das imagens; 2) os espaços imersivos; e 3) três exemplos de obras artísticas e performativas que põem em jogo a noção de espaço em realidades alternadas.

PALAVRAS-CHAVE

Ficção, espaço, imersão.

■ RÉSUMÉ

Dans cette courte présentation, je vais esquisser quelques questions sur les rapports possibles entre l'espace et la fiction puis je vais faire un aperçu sur l'évolution de la ligne de recherche *Fictions et interactions*. Dans la première partie, je vais aborder trois questions : 1) le rapport entre la fiction et l'espace des images, 2) les espaces immersifs et 3) trois exemples d'œuvres artistiques et performatives qui mettent en jeu les espaces en réalités alternées.

■ MOTS-CLÉS

Fiction, espace, immersion.

347 ■

I. A questão da ficção e do espaço

A. 'Ficções'

Ao nomear esta intervenção *Ficções e interações: as ficções artísticas e a questão do espaço*, eu esclarecerei a abordagem destas duas noções chaves que são a ficção e o espaço. As definições de ficção pensadas juntamente à noção de espaço, propiciam leituras polissêmicas. Portanto gostaria de traçar uma base teórica, começando pelo termo ficção.

1) Primeiramente farei uma distinção entre ficções artísticas e ficções canônicas. Entendo por ficções canônicas as ficções literárias ou cinematográficas pelas quais a noção de ficção é mais frequentemente aceita. Nas ficções artísticas, a experiência concreta do espaço é fundamental e vem se articular de uma maneira particular com os espaços representados e imaginados.

2) Em segundo lugar reexaminarei as três significações – ou três dimensões – correntemente aceitas por todos os dicionários a respeito do termo ficção: a) a primeira dimensão é a da simulação, da dissimulação e da mentira (a intenção deliberada de enganar é, obviamente, excluída de uma abordagem mais precisa); b) a segunda dimensão do termo ficção é a de uma construção imaginária; c) a terceira concerne o registro da suposição, ou de uma hipótese, que permite a elaboração de um raciocínio¹. Resumirei estas três dimensões da ficção por simulação, imaginação e suposição.

3) Por fim de uma maneira mais erudita, apelarei aqui à proposição de Jean-Marie Schaeffer que distingue quatro atratores semânticos que refletem a polissemia e a diversidade do termo ficção: a ilusão, a construção ilusória², a simulação, a

¹ Baseado no *Le trésor de la langue française informatisé*, disponível em <http://atilf.atilf.fr/>

² No original lê-se *feintise*, proveniente do verbo *feindre*, que significa *aparentar, dissimular, querer passar-se pelo*

moldagem³ e o jogo.

Cito: “Cada um dos atratores implica uma visão diferente da ficção: a aproximação com a ilusão a atrai para uma categoria de erro, centrada na ideia de construção ilusória aproxima-se mais da mentira, ligada a ideia de moldagem revela o seu fator de invenção (e por vezes de artifício), finalmente a perspectiva do jogo a coloca em uma ênfase pragmática”⁴.

4) Várias características são comumente associadas ao termo ficção: narrativa ou relato, mimésis ou ilusão, imersão ou absorção. Trata-se por sua vez de características secundárias, mas não decisivas⁵. Elas, contudo, comprometem as abordagens teóricas da ficção, em primeiro lugar, para esclarecer as diferenças entre cada abordagem do termo ficção, em seguida para determinar a importância da narração, da ilusão e da imersão.

5) Três grandes tipos de abordagens abrangem os estudos sobre a ficção: a) a abordagem semântica ou a dos conteúdos ficcionais; b) a abordagem sintática ou a das formas da ficção (Existem características específicas na narrativa ficcional?); c) a abordagem pragmática ou a dos usos, dos posicionamentos e das interações entre autor e receptor.

B. ‘Espaços’ e ficção

■ 348

1. Espaço narrativo

Do ponto de vista das ficções canônicas (literatura, cinema) a questão da narrativa é muito importante. Convém então examinar a questão do espaço desse ponto de vista antes de considerar a questão das imagens e das práticas artísticas contemporâneas. Entre os teóricos tradicionais da narrativa (Ricoeur, Genette), a abordagem do espaço narrativo está concentrada quase sempre sobre a temporalidade negligenciando a questão do próprio espaço (exceto para considerar a noção de espaço narrativo de uma maneira metafórica, voltada a designar o espaço dos atores, dos modos narrativos e do sequenciamento da história como ‘espaço narrativo’). Estas abordagens estão mudando e o espaço se torna um objeto de investigação em narratologia.

Cito Marie-Laure Ryan: “Enquanto o espaço foi minimizado nas teorias que consideraram a narração como arte do tempo, agora é cada vez mais objeto de atenção como algo mais do que apenas um pano de fundo para a trama”.

Atualmente os teóricos colocam em evidência o papel crítico desempenhado nos vários tipos de narração. Isto é especialmente perceptível para as narrativas digitais, cibernéticas e virtuais contemporâneas nas quais o tempo e espaço desempenham funções complementares, senão de igual importância. Os novos estudos de nomes de lugares, as políticas de nomes de localidades, as controvérsias a propósito de textos inscritos na paisagem, todos estes elementos destacam as conexões entre os mundos vividos e os mundos textuais⁶. Nosso projeto vai além de um simples

que não é. O termo *feintise* é utilizado por Jean-Marie Schaeffer na definição do conceito de *ficção*, que contempla a expressão *feintise ludique partagée*, (in *Pourquoi la fiction?*, Éd. Seuil, Paris, 1999). *Feintise* designa, portanto, as construções ilusórias, tendo uma relação direta com o conceito de ficção (N. do T.).

³ No original lê-se *façonnage*, indicando a ideia da concepção de uma forma (N. do T.).

⁴ J.-M. Schaeffer, “Quelles vérités pour quelles fictions?”, in *Vérités de la fiction*. Éd. L’Homme, 2005, p. 20.

⁵ Podemos agregar também a noção de *contrato* que é uma abordagem pragmática da ficção.

⁶ Marie-Laure Ryan. **Space, place and story**: Toward a spatial theory of narrative, Projeto de publicação coletiva,

estudo sintético sobre as pesquisas recentes (...) fazendo convergir quatro aspectos: 1) o espaço representado pela narrativa numa variedade de níveis e de escalas, 2) as referências espaciais do texto que são as descrições, as representações ou implicações do espaço real na narrativa, seja o conteúdo referente a determinadas localidades, 3) a forma espacial do texto, 4) o espaço como contexto e conteúdo do texto.

O conjunto dessas observações permite considerar o espaço no centro de interesses das preocupações artísticas, desde sempre. Como esta segunda noção não poderia ser mais extensa e problemática, irei abordá-la do ponto de vista das práticas artísticas indo do simples ao complexo, ou, melhor, das imagens bidimensionais até as práticas performativas em realidades mistas.

2. Espaços de imagens

a) O problema da ficcionalidade das imagens

A questão da ficcionalidade das imagens não é consenso, e é amplamente debatida. Se o trabalho de Kendall Walton (*Mimesis as Make-believe*) é uma tentativa de definir a ficção como representação na arte, ou seja, para determinar o que é comum entre as obras: *Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte* (*Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte*) de Seurat, *Um conto de duas cidades* (*A Tale of Two Cities*) de Dickens, *Intriga Internacional* (*North by Northwest*) de Hitchcock, *A Flauta mágica* (*Die Zauberflöte*) de Mozart, e *David* de Michelangelo (...). Muitos autores recusaram uma concepção tão ampla da noção de ficção. Lorenzo Menoud no livro *Qu'est-ce que la fiction?* insiste que a ficção não poderia ser constituinte à fotografia, nem à pintura e menos ainda à escultura, porque esses meios não tem a capacidade de se desenvolver de maneira 'discursiva'. Marie-Laure Ryan por sua vez, argumenta que todas as mídias apresentam uma zona de indeterminação. A importância dessa zona varia em função do suporte, proporcional à capacidade do meio na construção de verdades precisas e de narrar histórias. A linguagem verbal tem esta capacidade de transmitir informações precisas numa forma de narrativa, o que não faz uma imagem pintada, desenhada ou fotografada, que deixa ao espectador uma grande amplitude de pontos de vista e de interpretações. As imagens desafiam a teoria da ficcionalidade porque elas são incapazes de enunciar proposições de forma inequívoca, como observou Sol Worth (1981)⁷. Jean-Marie Schaeffer desenvolve uma pro-

349 ■

2011. Em uma abordagem mais precisa, Marie-Laure Ryan define o espaço narrativo como "o ambiente físico existente no qual vivem e se deslocam os personagens" (BUCHHOZ & JAHN, 2005). Ela distingue: a) o contexto espacial: ambiente imediato de eventos reais, os diferentes lugares empregados nos discursos narrativos ou para a representação (Ronen, 1986), b) o contexto: o ambiente sócio-histórico-geográfico no qual a ação se desenrola, c) o espaço da história: o espaço que abrange a trama, mapeamento das ações e dos personagens, d) o mundo narrativo (ou a história): o espaço da história completado pela imaginação do leitor sobre a base de seu saber cultural e de sua experiência real do mundo (Ryan, 1991), e enfim e) o universo narrativo: o mundo (entendido no sentido espaço-temporal do termo) apresentado como real no texto, no qual se acrescenta mais mundos contrafactuais desenvolvidos por figuras como crenças, esperanças, medos, especulações, reflexão hipotética, sonhos e fantasias.

⁷ Consideremos esta frase: "O gato está sobre a almofada." Ela tem um argumento claro: o gato. Graças ao artigo definido, ela capta um referente específico: esse gato, não outro. Seu predicado nos diz que é uma questão da propriedade específica do gato: estar numa almofada. Não há raça, cor, ou posição exata sobre a almofada. A mensagem de uma imagem representando um gato sobre uma almofada é muito mais embaraçada. O espectador com certeza identificará a imagem como representação de um gato, mas no lugar de refletir sobre o fato de que o gato está sobre a almofada, ele pode fixar sua atenção sobre os olhos verdes do gato, sobre sua espessa pelagem, sobre seu olhar para o fotógrafo, etc.

posta mais rica e mais sutil, assumindo que certos tipos de imagens, tais como a pintura, podem revelar modos ficcionais.

b) Espaço plano e a representação ilusionista de um espaço

O debate sobre a ficcionalidade das imagens pode se engajar de forma diferente do que a sua relação com o universo da linguagem. É a princípio a abordagem filosófica que serve de ponto de apoio. Assim, o que é o espaço plano das imagens? Como um suporte bidimensional pode gerar uma representação, ou um espaço tridimensional? Essas questões, resumidamente, desdobram-se a partir das posições de Ernst H. Gombrich sobre a percepção ilusionista das imagens e de Richard Wollheim sobre a dupla percepção. Vejamos uma citação de Ernst H. Gombrich que considera o problema de exemplos de imagens ambíguas que podem ser interpretadas de várias maneiras:

“Mais que a flexibilidade e o caráter revogável da representação, o que é interessante reter dessas experiências, é o aspecto exclusivo de interpretação [...]”⁸. Nós não temos nenhuma consciência de uma apresentação ambígua; simplesmente nós nos entregamos a diferentes interpretações. É a ‘substituição’ de uma interpretação por outra que nos permite perceber que, sobre o mesmo contorno, podem ser projetadas diferentes formas. Nós podemos nos treinar a passar mais rapidamente de uma interpretação à outra, nos podemos também hesitar entre diferentes projeções possíveis, mas nós não podemos nos adaptar simultaneamente a dois tipos de interpretação”⁹.

Richard Wollheim:

“Olhando para uma superfície devidamente marcada, estamos visualmente conscientes ao mesmo tempo da superfície marcada e de algo que está à frente ou atrás de qualquer outra coisa. Chamo este recurso da fenomenologia de ‘dupla percepção’. Meu plano inicialmente era definir uma oposição à concepção de Gombrich – que postula duas percepções alternadas, às vezes tela, às vezes natureza, sobre o modelo de analogia enganadora de às vezes pato, às vezes coelho – assim, identifiquei a dupla percepção como duas percepções simultâneas: uma da superfície da imagem, outra daquilo que ela representa. Mais recentemente, analisei a dupla percepção e agora eu entendo que temos uma única experiência que comporta dois aspectos que chamei de configuracional e recognitivo”¹⁰.

Segundo Anne Reboul, estudos recentes em cognição tendem a fornecer bases neurológicas convergentes mais com a teoria de Wollheim do que a de Gombrich. Compreendemos que este debate inscreve-se numa perspectiva da compreensão da dimensão ilusionista das imagens, que pode participar parcialmente do debate sobre o caráter ficcional das imagens. A ilusão pode fornecer segundo Montalbetti¹¹ um paradigma para a imersão ficcional (que abordaremos mais adiante), e nesse sentido a ficção funcionará em relação ao modo de ilusão de ótica. Na ilusão de ótica, eu reconheço que mesmo

⁸ [é fácil de enxergar nesse óculo um rosto visto de frente, ou uma abotoadura, ou ainda uma letra, mas é difícil – na verdade, impossível – ver tudo isso ao mesmo tempo.]

⁹ Ernst H. Gombrich, *L'art et l'illusion* (1960). Editions Gallimard, 1987. p. 296.

¹⁰ Richard Wollheim. “La représentation iconique”, in *Esthétique contemporaine, art, représentation et fiction*, Textes réunis par J.- P. Cometti, J. Morizot, R. Pouivet, Éd. Vrin, 2005, p. 234.

¹¹ Christine Montalbetti. *La fiction*, Éd. GF Flammarion, 2001. p. 229.

sendo enganado, mantenho minha 'falsa' percepção ativa. Mas para que a ilusão pudesse funcionar plenamente, no sentido comum da ficção, lhe falta uma dimensão temporal construída como tal (e não uma mera temporalidade do sistema perceptivo). No entanto, sem ver nessa dimensão temporal uma necessidade, Jean-Marie Schaeffer toma o exemplo de uma imagem do Unicórnio (produzida por um artista que não acredita nos unicórnios, para um espectador que sabe que unicórnios não existem...) como um exemplo simples e incontornável de uma imagem ficcional.

c) Espaço sequencial

Diferentemente de uma imagem única, uma grande parte dos teóricos que se concentram sobre a ficção reconhecem, em uma série de imagens fixas sucessivas, a possibilidade de construir uma ficção. Aqui encontramos a situação clássica dos quadrinhos, e de maneira mais problemática, os afrescos representando personagens em uma série de ações, ou, ainda quadros que decompõe no espaço diferentes momentos de um acontecimento. Por exemplo, o personagem de Cristo pode ser encontrado repetido em lugares distintos do quadro a cada etapa importante de sua vida ou da sua Paixão. A constituição de um espaço sequencial pode, portanto tomar diferentes aspectos isolando clara e distintamente várias imagens sucessivas, mas também colocando em cena num só quadro um evento produzindo uma série de atitudes e de efeitos sobre diferentes personagens nas partes distintas do quadro. (Ver por exemplo: *Homme tué par un serpent (Paisagem com homem morto por uma serpente)* de Nicolas Poussin). Assim, uma pintura de Poussin pode representar um evento sem recorrer a uma sucessão de imagens isoladas, mas por meio da articulação de várias ações em diferentes partes do quadro que se assemelham a uma cena teatral.

351 ■

d) Espaço cinematográfico

Se há um outro meio, que não a linguagem, pela qual a distinção entre ficção e não-ficção é unanimemente considerada pertinente tanto por teóricos como pelo grande público, esse meio é o cinema. A relevância dessa distinção vem do fato que o cinema pode ser usado para transmitir verdades sobre o mundo real. Em um filme documentário, a câmera registra dois tipos de acontecimentos: primeiramente os acontecimentos do mundo independente de sua captação, por exemplo, os esforços de resgate após um terremoto, e em segundo lugar, os eventos encenados para a câmera, no qual as pessoas realizam ação real ou falam em seu próprio nome, sem representar um papel. O filme de ficção grava eventos simulados sem referências no mundo real, ou seja, a ação dos atores, e solicita ao espectador considerá-los como personagens que representam¹².

O cinema e as sequências de imagens têm a capacidade de transmitir informações factuais sob uma forma de narrativa próxima à linguagem. A distinção entre ficção e não-ficção é então pertinente. O grande público reconhece o cinema como suporte que pode testemunhar um acontecimento real, ou, ao contrário, encenar situações imaginárias, ou seja, formas ficcionais.

Na sua aceção tradicional, o significado primário do espaço fílmico, é “uma

¹² Marie-Laure Ryan, “Fiction, cognition et médias non-verbaux”, in Bernard Guelton (dir.). **Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques**. Éd. Publications de la Sorbonne, 2011, p. 20.

imagem unitária, plana e enquadrada, que produz uma ilusão de profundidade, e que é constituída de campo e de fora de campo”¹³. No entanto é difícil não considerar duas características fundamentais que são a montagem de planos descontínuos e a articulação de som e imagem. Estes são os esquemas mais gerais que constituem de modo amplo o espaço do filme. É o artifício das situações, das ações e dos personagens no interior desse espaço cinematográfico que o qualifica como ficção. Mais é claro que esses elementos de construção do filme são suscetíveis de produzir no espectador um potente sentimento de imersão como darei agora diferentes exemplos.

C. Espaços imersivos

Se há uma noção que implica especificamente o espaço, é a da imersão: é a totalidade do indivíduo que está imerso num ambiente físico e/ou mental. A insistência sobre este conceito e os três exemplos analisados introduzirão o panorama que desencadeará as atividades da linha de pesquisa *Fictions et Interactions*.

O que queremos dizer por imersão?

A imersão pode ser concebida como um efeito de presença intensiva e variável, física e/ou mental e/ou emocional produzida em situação real ou em situação de apreensão de uma representação, realista ou ilusória (artística ou não artística). As percepções e as consciências visual, auditiva, sinestésica, constituem modalidades diferentes e complementares ao mesmo tempo, em que produzem um sentimento de absorção física, mental e emocional. A imersão é uma situação altamente espacial, de um mergulho do sujeito num ambiente físico e mental.

Considerarei três situações imersivas: real, virtual, ficcional. Se as imersões virtuais e ficcionais são objetos de numerosos estudos, a imersão em situação real fica um tanto incerta, nisso que ela supostamente contempla. Admite-se, portanto de maneira geral, que estar envolvido numa situação urbana ou numa paisagem, ou sentir profundamente uma emoção, são experiências que caracterizam a imersão em situações reais. O termo de realidade alternada utilizado habitualmente no contexto do jogo abarcará esses três domínios em suas associações ou divergências. Tratando-se da arte e do jogo, a ficção será considerada numa acepção restritiva segundo a definição J.-M. Schaeffer (1999): construção ilusória lúdica compartilhada. ‘Virtual’ terá sentido geral de potencial atualizável (Levy, 1998), mas também nos contextos tecnológicos e digitais, pode ser associado à simulação numérica e à tele-presença.

1. Imersão ficcional

Em condições normais da projeção de filmes, todos podem observar (...) que os espectadores na saída, brutalmente lançados do ventre escuro da sala numa luz viva e desagradável do hall, têm às vezes, no rosto um ar confuso (feliz ou infeliz) daqueles que acabam de acordar. Sair de um cinema é um pouco como despertar: nem sempre fácil (exceto se o filme for realmente indiferente)¹⁴.

¹³ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marié, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Éd. Nathan Université, Paris, 1993.

¹⁴ Christian Metz., **Le signifiant imaginaire** : psychanalyse et cinéma. UGE, coll. «10/18», 1977, p. 143, apud. J.-M. Schaeffer. **Pourquoi la fiction**, op. cit., p.180, a propósito da “inversão das relações hierárquicas entre a percepção (e a atenção de maneira geral) e a atividade imaginativa”.

“Imersão requer fluidez, completude e um espaço-tempo contínuo que se desenvolve lentamente, enquanto o corpo imaginário se desenrola no mundo ficcional”¹⁵.

Se a primeira citação marca a ruptura abrupta no modo de absorção ficcional, com o retorno à ‘vida normal’, a segunda evoca uma concepção de imersão ficcional fluída, completa e contínua. O filme é um dispositivo particularmente eficaz para provocar uma inversão da relação entre a atividade imaginativa e a percepção do mundo comum em benefício quase exclusivamente da primeira. Esta inversão é bem menos marcante na absorção literária, que coloca a ficção numa relação de coexistência ou de sobreposição entre dois mundos. O contexto do jogo em realidades alternadas modifica consideravelmente esse modo de absorção ficcional, colocando em concorrência direta a percepção do mundo comum, agora multiplicado por ferramentas virtuais.

Quatro características de imersão ficcional são propostas por Schaeffer¹⁶: 1) Estado de ativação imaginativa que inverte a relação habitual entre imaginação e percepção, 2) Estado de cisão com coexistência e interpenetração de dois mundos, 3) Estado dinâmico retroativo, 4) Estado de investimento emocional. Esses estados típicos das ficções canônicas são reconsiderados de maneira muito importante nos jogos em realidades alternadas¹⁷.

2. Imersão virtual

353 ■

Existem três níveis de interação e imersão nos universos virtuais. Philippe Fuchs (1999) propõe uma arquitetura hierárquica fundada sobre uma abordagem antropocêntrica. O modelo se inscreve num enfoque cognitivo e comporta três níveis: 1) Nível das interfaces sensório-motoras que produzem a ligação com o mundo físico, nível qualificado como “imersão e interação sensório-motora”; 2) Nível mental, que corresponde ao pensamento do operador, através de esquemas adquiridos em situações reais, e que ele usa para interagir no mundo virtual; 3) Nível da tarefa ou função a ser executada, caracterizado pela expressão, imersão e interação funcional¹⁸. Assim, a importância das interfaces sensório-motoras e a importância da tarefa ou função, a serem realizadas, são duas características fundamentais que distinguem claramente a imersão virtual da imersão ficcional, quando essas duas modalidades são combinadas. Pelo contrário, o nível mental é comum a ambos os tipos de imersão.

3. Imersão em situação real

A imersão em situação real adquire um sentido mais incerto que a imersão em situação virtual ou ficcional. No entanto, admite-se, que estar envolvido numa situação urbana ou numa paisagem, ou sentir uma emoção, são experiências observadas em todas as imersões em situações reais. Em situação de imersão real, a ativação

¹⁵ M.-L. Ryan. **Narrative as virtual reality**, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001, p. 352. [“Immersion wants fluidity, wholeness, and a space-time continuum that unfolds smoothly as the imaginary body moves around the fictional world.”]

¹⁶ J.-M. Schaeffer. **Pourquoi la fiction?**, op. cit., pp. 179-198.

¹⁷ Ver B. Guelton, “Représentations de soi et immersions dans les réalités alternées, dispositifs ludiques et fictionnels”, In *Interfaces numériques*, VOL 1/2 – 2012, p. 287-303, disponível em <http://rin.revuesonline.com/article.jsp?articleId=17703>

¹⁸ Alain Grumbach. **Cognition virtuelle: réflexion sur le virtuel, ses implications cognitives, ses réalisations artistiques**. GET / ENST, Paris, 2004, disponível em <http://charles.letailleur.free.fr/Briques/REV/covi-courte.pdf>

da atenção do sujeito é produzida diretamente pelo seu ambiente. Percepção e ação estão intimamente correlacionadas. Se há o recurso a representações, elas pertencem ao sujeito, não são construídas por outros. Totalmente diferentes são as situações de imersão ficcional e de imersão virtual produzidas usando atrativos ilusórios e artefatos. Nos dois casos, há imersão mimética. Ela repousa sobre a capacidade de 'levar em conta uma coisa como fosse' outra coisa, que não é evidentemente o caso em situação real. A construção ilusória lúdica compartilhada (enquanto atividade construída e orientada do sujeito) permite distinguir a situação de imersão ficcional da imersão real, ou enganosa. Na imersão ficcional tradicional, a relação com o espaço é cindida: o espaço real circundante ainda existe, mas é neutralizado em favor dos espaços imaginados pelo leitor ou espectador. Na imersão virtual, as interfaces sensorio-motoras são determinantes, constituindo juntamente com os espaços mental e da tarefa a ser realizada, três 'espaços' em interação, aos quais deve ser acrescentado o quadro físico circundante onde se desdobra a imersão virtual. A imersão em situação real como podemos ver, não deixa de ter algumas dificuldades de definição. Nesse terceiro caso, ou o corpo e as ações do sujeito estão imersos ou englobados pelo espaço físico, não mediado ou representado, ou uma situação emocional, igualmente não mediada ou representada, ocupa a quase totalidade da consciência do sujeito.

■ 354

4. Imersão em realidades alternadas

A imersão em situação real determina o ponto de vista privilegiado para considerar as realidades alternadas. É a partir de uma situação real que se considera prioritariamente uma situação virtual ou uma situação ficcional, enquanto passagens, associações ou transferências de uma situação virtual a uma situação ficcional (ou vice-versa) são mais complexas. No domínio do vídeo-lúdico, por exemplo, a combinação de universos virtuais e ficcionais é mais frequentemente produzida pela inclusão de uma situação ficcional no seio de um dispositivo virtual. No exemplo *A Machine to See With*, do coletivo de artistas *Blast Theory*, as imersões e as tensões entre esses três universos estão presentes e potentes, e podem ser descritos sob a forma de encaixes recíprocos.

A imersão em realidades alternadas determina uma questão essencial. Ela pode ser considerada de duas maneiras contraditórias ou complementares: 1) Ou consideramos a passagem de uma 'realidade' para a outra, de uma imersão para outra contra-imersiva; 2) Ou consideramos que há uma absorção própria a essas passagens que é ela mesma imersiva. Contudo, as modalidades de entradas e saídas entre situação imersiva e situação não imersiva também devem ser consideradas para cada um dos modos de imersão. O espaço nas realidades alternadas junta diferentes espaços em situações de 'fricção', de complementaridade, de inclusões ou de exclusões recíprocas.

a) *Can You See Me Now?*

Em *Can You See Me Now?* as realidades alternadas são compreendidas através da experiência de uma corrida entre dois grupos de jogadores: os corredores da cidade e os jogadores on-line localizados em qualquer parte do mundo. Os corredores na cidade devem identificar e localizar os jogadores on-line através de uma representação sintética da cidade. Por meio de seus avatares e suas localizações de GPS, os jogadores são localizados tanto cidade real quanto na cidade simulada. As trocas de áudio entre os

corredores são também restituídas on-line. Elas permitem perceber as trocas entre os corredores, as barreiras físicas e corporais encontrados nas ruas da cidade, para “pegar” os jogadores on-line.

As mobilizações e as mediações dos objetos técnicos entre os jogadores são múltiplos (computadores on-line, smartphones, sensores GPS, simulações da cidade, walk talks). Elas redefinem de maneira mais ou menos estável as identidades físicas, espaciais, individuais, coletivas, performativas, e lúdicas dos jogadores. Para os membros do grupo *Blast Theory*, a performance se inscreve igualmente em uma reflexão sobre os desenvolvimentos da telefonia móvel, a recomposição do privado e do público, a memória, as ideias de ausência e de presença. Quando um jogador entra no jogo, ele deve responder a pergunta:

Existe alguém que você não vê há muito tempo e em quem você ainda pensa? Essa pessoa – ausente no espaço e no tempo – parece sem relação com a sequência do jogo, exceto quando o jogador é pego ou visto por um corredor, e ouve o nome mencionado em seu dispositivo de áudio¹⁹.

Diferente do segundo exemplo que se seguirá, o caráter coletivo e competitivo do jogo é fundamental. A oposição entre os jogadores on-line e os corredores nas ruas são igualmente determinantes. Os corredores nas ruas são muito envolvidos fisicamente e expostos aos riscos de se deslocar em uma cidade real com seus obstáculos, enquanto os jogadores on-line se deslocam simplesmente com a ajuda de mouse ou teclado. A essas características espaciais muito importantes, soma-se a proliferação de ferramentas e de mediações técnicas. Enfim, o caráter ficcional do jogo está claramente ausente, enquanto no segundo exemplo, a existência ou não de um acordo de *construção ilusória lúdica compartilhada*²⁰ que está no centro do questionamento e envolve o participante.

355 ■

b) *A Machine to See With*

Em 2010, o grupo *Blast Theory* realiza o projeto *A Machine to See With*²¹. Esta obra resulta de um procedimento automático, que encontra-se no centro de seu dispositivo. A obra tem um caráter maquínico e cinematográfico; seus elementos constitutivos são os seguintes: um passeio na cidade, um celular, um callcenter automatizado que orienta os jogadores, câmeras filmando seus deslocamentos. Constitui-se, portanto de uma situação lúdica e ficcional, em que o participante é a parte ativa do jogo.

Blast Theory:

A Machine to See With é uma máquina de visão cinematográfica – a trata-se de cinema. Os artistas concebem a cidade como se fosse um espaço cinematográfico, e examinam de que maneira uma quantidade de telas pode ser inserida e deslocada pelas ruas. Sua abordagem é pensar nossos olhos como as próprias telas. Você está num filme, desempenhando o papel principal.

Mas esse papel principal, como veremos, é ambivalente. Você está no centro do dispo-

¹⁹ *Blast Theory*, projeto *Can You See Me Now?* disponível em http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html, e http://www.blasttheory.co.uk/bt/mov/mov_cysmn_tokyo.html

²⁰ No original lê-se *feintise ludique partagée*; ver nota 2 (N. do T.).

²¹ *Blast Theory*. *A Machine to See With*, disponível em http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_amachinetosee-with.html

sitivo, mas ao mesmo tempo você opera no seu limite, quase fora dele. Essa situação é possível devido a um conjunto de aparelhos – um dispositivo em última análise todo-poderoso, – que coloca o sujeito como ator principal, ao mesmo tempo negando esse posicionamento essencial. Apresentarei essa ambiguidade usando a narrativa de um jogador. Você é o herói e ator de seu próprio filme, ou apenas uma parte do dispositivo, um acessório de conexão? Quem decide suas ações? É você, o autor de seu próprio filme, organizando todas suas ações, como anuncia o grupo *Blast Theory*? Ou você é apenas um figurante? Uma simples peça do quebra-cabeça?

Mas, há ainda mais um dado importante: seu papel, principal ou secundário, não é isento de riscos, pois você joga ‘de verdade’, e certas situações permanecem imprevisíveis. Você joga numa cidade real. Você deve encontrar parceiros ou cúmplices, que você nunca viu, ir a lugares desconhecidos para esconder-se, aproximar-se a um banco de verdade... Quem faz parte do jogo e quem está fora? O famoso círculo mágico de Huizinga²² tem neste caso um contorno grande e incerto, mas também detém os limites entre os aspectos reais e ficcionais do jogo. Tomaremos a narrativa de Kyle Buchanan que concretiza essas perguntas.

“Como uma exposição multimídia pode transformar um blogger em assaltante de bancos”²³

■ 356

Kyle BUCHANAN

Enquanto atravesso o hall do banco com passos apressados, sinto uma súbita onda de adrenalina. O lugar é tranquilo e há algo que tenho que fazer, alguém que eu deveria encontrar. Estou à procura de uma jovem loira com botas forradas de pele, uma mulher que conheci, mas cujo nome não sei de propósito. Certamente, não estou a espera desse sujeito careca com óculos de sol, que acaba de entrar. “Está funcionando?”, pergunta ele, apontando para o caixa eletrônico. Murmuro que eu não sei, percebendo em seguida o quanto isso pode parecer estranho. De repente improviso: “Só estou esperando um amigo, e como está frio lá fora, resolvi esperar aqui.” Ele balança a cabeça, sorrindo, mas observa com precisão: “O sol apareceu novamente. Legal!” Neste momento me pergunto se ele sabe que, estou prestes a assaltar o banco. E, se ele souber, será que ele entende que Sundance me pediu isto?²⁴

Será que esse homem, com seu telefone, que apareceu uns minutos atrás, também

²² Trata-se da teoria do círculo mágico formulada por Johan Huizinga no seu livro *Homo Ludens* (1938).

²³ Depoimento disponível em: http://nymag.com/daily/entertainment/2011/01/how_i_tried_to_rob_a_bank_toda.html

²⁴ [...] *Blast Theory* Duas horas mais cedo, saindo da exposição, recebi um telefonema. É uma mensagem gravada, lenta e perturbadora: “Ligue para este número para receber instruções.” Eu ligo, disseram-me de seguir algumas ruas em direção a um quartel de bombeiros. Se eu perder uma instrução, disse a voz, qualquer uma, durante a primeira hora, o jogo está perdido. Eu ando pelas ruas, e tecló “um” para confirmar que aceitei as regras do jogo, e a voz me diz que as câmeras estão fixas em mim. Eu rio, mas olho ao redor. Há câmeras de vigilância na sala de *Blast Theory*... Será que elas realmente estão me vigiando, gravando minhas ações? Disseram-me que a minha missão é roubar um banco em Park City. Eu sorrio. Os caras de *Blast Theory* disseram ainda que algumas pessoas ficam com medo sabendo o objetivo da missão, mas eu estou determinado a fazer tudo o que será mandando. Afinal de contas, eles não vão me pedir para realmente roubar um banco, não é? [...] “Vire à esquerda e desça a rua,” ordenou a voz. “Tenta não parecer suspeito.” Obviamente, é difícil agir normalmente, na medida em que a voz descreve adequadamente as coisas ao meu redor, incluindo os edifícios e os frisos das janelas. A voz começa me testar, fazendo perguntas, me diz para ignorar os belos lugares do parque, para prestar atenção nas pranchas de madeira que sustentam as janelas das casas abandonadas. Às vezes eu quebro suas ordens. Eu ignoro o que me perturba, por certo esses testes não devem me colocar em risco de fato.

faz parte do jogo? O que pensar dessas duas mulheres que sorriram para mim quando passei perto delas? Na medida em que a voz me pede para fazer coisas cada vez mais estranhas e contestáveis, é possível que todas as consequências façam parte do plano? Finalmente, eu estou em frente do caixa eletrônico, dois pensamentos me vêm em mente: os limites indicados pela voz sobre o assalto do banco, e alerta que, em caso eventual de intervenção da polícia, eles não se responsabilizam pelas consequências. Enquanto o cara simpático está mexendo no teclado do caixa eletrônico, a voz me diz de mudar de plano. Agora, tenho que ir. Esqueço o cara simpático, que invadiu meu espaço. “Você precisa ir a algum lugar?”, pergunta ele. Proposta inocente ou elemento do jogo? Eu nego, enquanto a voz me diz que precisa de mim dentro do banco em 10 segundos. Já começou a contagem regressiva pelo fone de ouvido. “9 ... 8 ...” será que este é o momento que devo recuar? “7 ... 6 ...” será que nesse momento tem alguém no banco? “5 ... 4 ...” Já estou lá, preste a abrir a porta. Eu não sou um ladrão de banco, nem mesmo só para jogar, ok? Será que o pessoal que está me vigiando vai rir de mim se não entrar? Sou o autor da minha própria história ou é *Blast Theory*, e o que vou fazer? Para não me comprometer, e nem estragar o final de *A Machine to See With*, não vou revelar o que acontece depois.

Este exemplo parece particularmente significativo para investigar a imersão ficcional e os limites do jogo. Podemos contestar pelo menos três das condições tidas como necessárias para imersão ficcional estabelecidas por J.-M. Schaeffer: 1) não ocorre uma reversão na relação habitual entre imaginação e percepção; 2) o estado do sujeito não é apenas retroativo, mas ao mesmo tempo ativo e projetivo; 3) o investimento emocional e afetivo existe, mas ele é voltado principalmente aos limites do jogo e do risco de contaminação entre jogo e realidade²⁵. Existe porém, um estado cindido do sujeito²⁶, mas ao invés de ser constitutivo à ficção, esse estado torna-se fonte de incertezas, de inquietudes e de ansiedade.

Antes de mais nada, o projeto *A Machine to See With* questiona a delimitação do famoso círculo mágico de Huizinga. Compreendemos e insistimos bastante sobre o fato de que a obra de *Blast Theory* desafia constantemente a fronteira entre jogo e vida real. Roger Caillois, no seu livro *Les jeux et les hommes*²⁷ propõe uma definição próxima a esta de Huizinga: “O jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isoladas do resto da vida, que geralmente se realiza dentro de limites precisos de tempo e de lugar”. No entanto, um terceiro aspecto na definição do jogo sugerida por Caillois mantém seu pleno significado: o curso do jogo não pode ser previsto com antecedência, o resultado deve permanecer imprevisível. O jogador deve preservar a possibilidade de inventar. Porém neste caso, a iniciativa do jogador causa preocupações, pois ele não sabe mais o que exatamente pertence ao jogo, e nem o que lhe pertence enquanto jogador. Finalmente, a única liberdade que lhe é concedida parece ser a decisão de continuar de jogar ou de parar.

c) *Ulrike and Eamon Compliant*

Ulrike e Eamon Compliant é um projeto que foi apresentado na Bienal de Veneza

²⁵ No original lê-se *hors-jeu*, termo que compreende aquilo que se situa fora do jogo (N. do T.).

²⁶ O estado do autor ou do leitor de ficção segundo J.-M. Schaeffer é decisivamente um *estado cindido* entre a imersão ficcional e a consciência representacional.

²⁷ Publicado em português como o título **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Éd. Cotovia, Lisboa, 1990.

em 2009. Trata-se de uma caminhada pela cidade, onde os participantes desempenham os papéis de Ulrike Meinhof e Eamon Collins. A realização do projeto termina com a entrevista de cada participante numa igreja anônima. Ulrike Meinhof foi uma jornalista que participou da liderança do Exército Vermelho na Alemanha Ocidental no início dos anos 70. Ela organizou uma série de roubos e de atentados, antes de ser presa em 1972. Ela cometeu suicídio na prisão em 1976. Eamon Collins tornou-se membro do Exército irlandês em Armagh no final dos anos 70. Responsável pela segurança do IRA, e preso em seguida, se retratou, após ter dado diversos depoimentos contra o IRA. Foi assassinado em 1999.

Blast Theory: “Neste projeto particularmente, jogamos muito forte com a subjetividade. O participante devia escolher ser Ulrike ou Eamon, e depois dessa escolha, ele é (realmente) considerado como tal nos próximos 30/35 minutos de caminhada pela cidade. Em seguida, chegando ao local da entrevista, a primeira pergunta que lhe é feita é: Por que você luta? Neste momento, a incerteza consiste em saber se o participante vai responder sendo ele mesmo no mundo real, aqui e agora, ou a resposta será dada em relação à história que acaba de viver, sendo a de seu alter ego ficcional. Há vários níveis de incerteza no âmbito desta realização: entre sujeito e sua projeção como personagem no jogo; entre o sujeito e Ulrike ou Eamon; entre Veneza, Irlanda do Norte e Alemanha Ocidental; entre o momento presente e o início dessa realização; entre um jogo, uma caminhada, uma peça de teatro, um documentário, uma entrevista, um teste de personalidade e o dilema sobre a escolha de um meio de transporte (...)”²⁸.

■ 358

d) Observações sobre os três dispositivos

Em todos os dispositivos desenvolvidos por *Blast Theory* (como em todos os dispositivos de realidades alternadas) ‘agir’ e ‘localizar-se’ são primeiramente e fundamentalmente atos que representam o sujeito. No caso do projeto *Can You See Me Now*, esses atos operam uma tensão entre o mundo real e virtual, que é percebida também na competição entre os dois grupos de jogadores. De forma geral, o projeto procura trabalhar as questões da memória, e da recomposição do público e do privado, que resultam do uso de telefones celulares e de novas ferramentas de virtualização. Enquanto isso, no projeto *A Machine to See With*, o sujeito encontra-se no centro de uma máquina de visão, que volta sempre nele, e cuja operacionalidade em quanto sistema é crucial. Tomar decisões e questionar os limites do jogo acrescentam neste caso, às primeiras representações do sujeito, outras mais incertas, mas também mais conscientes e mais vivas.

Por outro lado, o dilema ético no âmbito do projeto *Ulrike et Eamon Compliant*, é também particularmente interessante, pois ele reside na intersecção entre a ficção e a vida real. Torna-se claro que o envolvimento imersivo nessa experiência não exclui um posicionamento crítico e reflexivo dos participantes, muito pelo contrário. Tem-se uma consciência desperta do andamento geral do jogo, e, em alguns casos até uma consciência aguda das sobreposições e das interligações entre os mundos real, virtual e ficcional. Essa consciência do jogo e da sobreposição dos três mundos é

²⁸ Matt Adams (*Blast Theory*). “Compte rendu de la conférence de Matt Adams”, Simpósio **Fictions immersions et univers virtuels**, 27, 28, 29 avril 2011, Université de Paris 1/ UQAM, Université de Montréal, sous la dir. de B. Guelton, R. Bourassa, B. Gervais. (Tradução do autor), Obra a ser publicada.

bastante original, e o pensamento reflexivo que a acompanha determina a configuração artística dos dispositivos elaborados pelo grupo *Blast Theory*.

D. Conclusão da primeira parte: por uma abordagem perceptiva e dinâmica do espaço

A noção de espaço é ainda mais polissêmica e complexa do que a de ficção. Existem provavelmente tantas concepções de espaço quantas abordagens e perspectivas forem possíveis no nosso mundo. Consideremos esta definição do vocabulário estético de Etienne Souriau: “Extensão na qual pontos distintos podem existir simultaneamente, constituindo um quadro onde se situam fenômenos materiais e fenômenos físicos.”²⁹. Essa definição deixa de lado dois pontos fundamentais que são a percepção e a representação do espaço. Suponhamos que o espaço é apenas um dado natural e independente das nossas representações. Trata-se, portanto, de concebê-lo essencialmente em sua dimensão sensível e perceptível, como uma experiência física e corporal. Mas, a própria percepção não poderá ser pensada como uma atividade meramente receptiva, ou de tratamento das informações que nos cercam. A percepção é uma atividade essencialmente dinâmica, que articula a posição do corpo em relação aos objetos, os trajetos e as ações orientadas do sujeito. Esta atividade dinâmica e construtiva requer representações internas para cada um desses níveis, e de suas articulações.

Dois citações permitem enfatizar melhor a ideia de que a ação é fundamental na constituição do espaço do sujeito, assim como na coordenação dos diversos sistemas cognitivos:

1) Construção do espaço pela ação: Do ponto de vista filosófico, o espaço pode ser pensado como uma questão: por um lado, ele é constituído pelas nossas ações, pelo que fazemos, mas por outro lado, nos temos noção do que podemos fazer, somente fazendo...Esse impulso da ação que desconhece o espaço, faz com que o espaço se torne algo a ser explorado constantemente; sempre mais do que poderíamos conhecer, mesmo se sua existência se dê somente em razão de nossas ações lançadas no desconhecido³⁰.

2) Cognição incorporada e estendida: As constatações sobre a expansão do cérebro para a compreensão da totalidade do corpo (cognição incorporada), em seguida, além do corpo aos artefatos (cognição estendida), ou as mentes de outros (cognição compartilhada), e o reconhecimento da importância do ambiente imediato no despertar e ao longo dos processos cognitivos (cognição situada) revolucionaram a abordagem dos fenômenos cognitivos, que não podem mais ser tratados isoladamente³¹.

Em *Fictional Minds*, Alan Palmer³² insiste sobre o fato que as mentes de ficção são intrinsecamente ligadas a apresentação das ações. Neste sentido, a simulação mental situa-se na intersecção do comportamento comum no espaço ambiental (caracterizado pela memória e pelo plano de ação) e da experiência do espaço na fic-

²⁹ **Vocabulaire d'esthétique d'Étienne Souriau**, publicado sob a direção de Anne Souriau, 3 edição, Paris, PUF, 2010. p. 720.

³⁰ Charles Lenay, “Constitution de l'espace et immersion”, Arob@se, disponível em www.univ-rouen.fr/arobase, volume 1, pp. 85-93, 2005.

³¹ Anne Reboul. Resumo da sua comunicação na Sorbonne, em 4 de abril de 2012.

³² Alan Palmer, **Fictional Minds**. University of Nebraska Press, 2004, p. 210.

ção tradicional. Assim, a questão da simulação mental é fundamental, porque ela relaciona a memória das ações feitas com as ações a serem realizadas, incluindo as suposições implícitas. Quando as suposições são projetadas na trama temporal, sendo construídas e compartilhadas com alguém, elas relevam elementos ficcionais.

II. Objetivos e evolução da linha de pesquisa *Fictions & Interactions*

Essas considerações sobre as imersões e os espaços envolvidos constituem desenvolvimentos importantes da linha de pesquisa intitulada *Fictions & Interactions*. Em seguida farei um breve delineamento de suas trajetórias.

A. Objetivos da linha de pesquisa

A linha de pesquisa *Fictions & Interactions* foi iniciada com um primeiro simpósio internacional realizado em novembro de 2006, intitulado *Les arts visuels, le web et la fiction (As artes visuais, a web e a ficção)*. O objetivo geral desta linha de pesquisa é de promover uma análise sobre as relações entre obras artísticas e ficção. Se a noção de ficção é amplamente explorada no campo da literatura e da filosofia, a questão das obras artísticas, mesmo frequentemente evocada, nunca foi realmente estudada (exceto no caso notável do trabalho de Kendall Walton)³³.

Esta linha de pesquisa tem como aspiração investigar as características da ficção do ponto de vista das práticas artísticas e visuais. Os dispositivos audiovisuais, as modalidades de exposição, os trabalhos on-line, entre outros, constituem nossos territórios preferenciais de reflexão. Por meio deles trazemos à tona a questão da ficcionalidade da obra de arte contemporânea. O conceito de 'interação' é entendido a partir de uma tripla perspectiva: - Interação entre as mídias numa obra, ou seja 'intermedialidade'; - Interação entre o autor, a obra e o usuário, ou seja 'interatividade'; e, - Interação entre a ficção e a realidade, ou seja, 'interpenetração'.

1) A interação entre as mídias numa obra, designada pelo termo 'intermedialidade', procura estudar as relações entre diferentes suportes e meios semióticos num trabalho artístico. Essas particularidades são analisadas também em relação aos modos de construção das ficções artísticas e visuais.

2) Chama-se de 'interatividade' a interação entre o autor, a obra e o usuário. Nas práticas artísticas recentes (como na arte computacional), as exposições de obras visuais realizadas por meio de dispositivos audiovisuais, performativos e virtuais, e, a interação pensada como forma de imersão ou de distanciamento, redefinem a situação clássica autor-obra-usuário. A interatividade designa a situação clássica de interação entre o artista, a obra, o usuário, como também as situações de fruição da obra via aparelhos tecnológicos e computadores conectados em rede.

3) Sob o termo 'interpenetração' entende-se a interação entre ficção e realidade. Além dos dispositivos interativos (cognitivos ou de aparelhagem) trata-se de estudar

³³ Kendall Walton. *Mimesis as Make-Believe: on the foundations of the representational arts*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1990.

as ficções artísticas que procuram (mais ou menos) voluntariamente contaminar ou confundir as relações entre ficção e realidade. Portanto, nosso interesse é focado em obras, cuja estrutura ou finalidade é de questionar a essência e os limites de sua própria ficcionalidade.

B. Evolução da linha de pesquisa

Podemos tentar uma avaliação dos avanços da nossa linha de pesquisa segundo as trajetórias citadas, como também, retomando as tensões próprias do conceito genérico de ficção. De fato, a definição de ficção não exige uma interação direta com o ambiente onde ela se desenvolve, mesmo se de alguma ou de outra forma ela envolva certas interações que definimos como indiretas. Num primeiro momento, indireto indica o rearranjo dos elementos do mundo comum, usados com uma certa liberdade no mundo ficcional. E, num segundo momento, indireto se refere à ideia de que num universo ficcional é possível modelizar situações inexistentes, que numa perspectiva temporal são suscetíveis de alterar as crenças dos consumidores dessa ficção, ou seja, de um indivíduo ou de uma comunidade. A noção de interação coloca em questão justamente esta natureza indireta da ficção, desafiando suas definições clássicas, assim como seu estatuto. Ela é fundamental para as ficções artísticas, pois ela supõe uma materialização e uma relação concreta com o mundo, incomparáveis com a ficção literária, ou com os mundos possíveis na filosofia.

Um breve histórico dos nossos avanços pode ser elaborado a partir de quatro tipos de eventos: mesas-redondas, seminários, publicações e exposições. Naturalmente, nossa pesquisa foi iniciada com uma série de mesas-redondas que tratavam da noção de ficção artística e suas possíveis definições. Abordando a noção central de suposição³⁴, detectamos e exploramos três outras noções de importância primordial: a imaginação, a modelização, a invenção. Foram desenvolvidas e discutidas diversas experiências artísticas, relacionadas aos quatro conceitos citados (a suposição, a imaginação, a modelização e a invenção)³⁵. As interligações entre esses quatro conceitos constituem um campo rico de possibilidades para reflexões teóricas e para experimentações artísticas.

1. Intermidialidade

O conceito de intermedialidade foi abordado em 2009, com o simpósio *Images dans le récit, récits dans l'image, la fiction à l'épreuve de l'intermedialité (Imagens nos relatos, relatos na imagem, a ficção desafiada pela intermedialidade)*. Tendo em vista as intervenções e as propostas escritas, as questões tratadas neste simpósio constituíram três níveis distintos. O primeiro diz respeito ao problema geral da interpretação. O segundo questiona a interpretação de uma mídia (imagem ou texto, por exemplo), e as suas possíveis confrontações. Finalmente, o terceiro nível leva em consideração especificamente a ficção.

A questão da intermedialidade também está presente no livro *Fictions & médias, intermedialités dans les fictions artistiques (Ficções e mídias, intermedialidade nas fic-*

³⁴ A partir dos trabalhos de A. Reboul (2008) e J. Dokic (2009).

³⁵ A partir dos trabalhos artísticos de Tampon-Lajariette ; Beauregard (2010) e Toma, Lallemand, Sabatier (2009).

ções artísticas) publicado pela editora da Sorbonne, em dezembro de 2011. Nesse volume, as contribuições de Marie-Laure Ryan, Lorenzo Menoud, Bernard Guelton, Karim Charredib, Sandrine Morsillo e Anne Reboul trouxeram estudos de obras artísticas, e esclareceram as bases teóricas usadas na sua análise. A contribuição de Marie-Laure Ryan permite enquadrar e colocar em perspectiva as abordagens da ficção a partir de uma base conceitual clara, relevante e concisa, que se mostrou essencial. Essa base lhe permitiu se concentrar na questão do cinema e da imagem fixa (fotografia e pintura). A pesquisadora discute os pontos de vista controversos sobre os diferentes suportes, propondo três categorias de imagens: imagens que são ficcionais, imagens que não são ficcionais, e imagens para as quais essas duas categorias não são significativas do ponto de vista cognitivo. “Todas as mídias apresentam uma área de indeterminação. A importância dessa área varia em função do meio, e é proporcional à sua capacidade de construir verdades ou de contar a histórias.” Aprofundando a análise dessa área de indeterminação, considerando-a típica de todas as imagens únicas e fixas, Lorenzo Menoud se posiciona enquanto artista e teórico compondo uma variedade de declarações textuais a propósito de duas fotografias – uma de Josef Koudelka, e outra de Alexandre Rodchenko.

Assim, esta publicação testemunha os primeiros avanços do grupo de pesquisa Fictions & Interactions, combinando experiências artísticas e estudos teóricos. Na minha própria contribuição, a relação imagem/texto é estudada em várias obras de objetivos ficcionais: Nicolas Poussin, Jean Le Gac, Christian Boltanski e Sophie Calle (ou em oposição as obras não-ficcionais de Hamish Fulton). Essa relação de intermedialidade também é desenvolvida na relação fotografia/cinema com os trabalhos de Aernout Mik e Jeff Wall. O conjunto dos componentes descritivos e narrativos destes trabalhos são examinados do ponto de vista da ficção, distintos de seus objetivos artísticos propriamente ditos.

Sandrine Morsillo se debruçou sobre a questão central da exposição como ficção artística a partir de vários casos documentados. Os conceitos de ‘contrato’ ficcional e exposição parecem ser particularmente interessantes para analisar certas manifestações artísticas, como também a relação entre o autor e o receptor de ficção, e o contrato implícito e ficcional entre os dois. As noções de pontos de vista e de imaginação in situ permitiram abordar de maneira produtiva a noção de exposição e suas relações com a ficção. Karim Charredib tentou desvendar, por meio da análise de um filme, os “artifícios de ilusão” próprios dos filmes documentários e de ficção. “Entre a construção ilusória lúdica compartilhada e a mentira, misturando o verdadeiro e o falso verosímil, esse filme apagou as pistas da verdade ao ponto de cair na sua própria armadilha.”

Finalmente, além da questão da mídia, Anne Reboul questiona o estatuto do modelo na pintura. *Bethsabée ao banho*, *Saskia* e *o Minotauro*: as intenções de Rembrandt (ou de Picasso) são suficientes para se estabelecer uma diferença entre a representação de uma ficção (Bethsabée, Minotauro) e um retrato (Saskia)?

A questão central é saber se toda representação de ficção envolve dois níveis de verossimilhança, ou de fato a situação é mais simples do que sugere a teoria da verossimilhança. Distinguindo a ‘ficção da mídia’, a ‘ficção do conteúdo’ e a ‘ficção do modelo’, Anne Reboul propõe uma teoria da ficção baseada mais no conceito de suposição, do que no conceito de verossimilhança.

2. Interatividade

A interação entre o autor, a obra e o usuário – a interatividade – é um tema rico e complexo, que é diretamente ligado ao terceiro eixo de reflexão intitulado interpenetração, precisamente em razão da temática recorrente de imersão. Os pontos de referência propostos no primeiro simpósio sobre os tipos de imersão especificam diferentes territórios para pensar a interatividade: as realidades mistas e aumentadas, a imersão vídeo-lúdica, as configurações artísticas e performativas. O enquadramento e as perspectivas teóricas desses seminários sobre os tipos de imersão exigem definições mais aprofundadas. Por exemplo: uma melhor distinção entre imersão ficcional e virtual em obras artísticas ou de maneira geral, uma distinção mais objetiva e segmentada entre os universos virtual e ficcional, ou, ainda, a questão das entradas e das saídas nos três tipos de imersão real, ficcional, e virtual. O estudo da imersão em situação real, relativamente óbvio e intuitivo (imersão emocional, urbana, linguística, etc.) permaneceu quase inexplorado. No entanto, a pesquisa sobre os tipos de imersão permitiu esclarecer distinções férteis entre a imersão, como constituição material de um dispositivo imersivo e a presença e os efeitos de presença, entendidos como uma experiência subjetiva, e dependente da motivação do indivíduo.

3. Interpenetração

363 ■

No caso do terceiro eixo chamado Interpenetração – dedicado à indefinição e/ou à perda de fronteiras entre ficção e realidade – as pesquisas sobre a imersão forneceram um campo privilegiado de reflexão. A questão das realidades mistas nos jogos de realidade alternada constituiu um campo fértil para analisar a interpenetração entre mundo real, virtual, e, numa medida menor, ficcional. As intenções de uma boa parte das obras de *Blast Theory* são claramente investigar os limites e as fronteiras do jogo e do quadro ficcional. Contudo, pesquisas mais frequentes sobre a imersão em exposições de arte permitiram detectar situações inovadoras nas quais interagem a experiência do sujeito, a representação midiática e o contexto concreto da experiência imersiva. As abordagens da imersão do ponto de vista da percepção e da fisiologia da ação mostraram-se bastante interessantes, e merecem ser exploradas com mais atenção e integradas nos experimentos artísticos. Elas permitem visar um quadro teórico e experimental para futuros desenvolvimentos a cerca das relações entre exploração e construção de espaços relacionados com as ficções artísticas.

O diagrama abaixo tenta resumir os avanços e os movimentos das pesquisas realizadas. O conceito de jogo surgiu como central na conferência inaugural da linha de pesquisa, ele se encontra subjacente a cada etapa nesse diagrama, como também no contexto da noção de imersão. Ele é ao mesmo tempo próprio ao conceito de ficção e exemplar das experimentações relacionadas com as ficções artísticas.

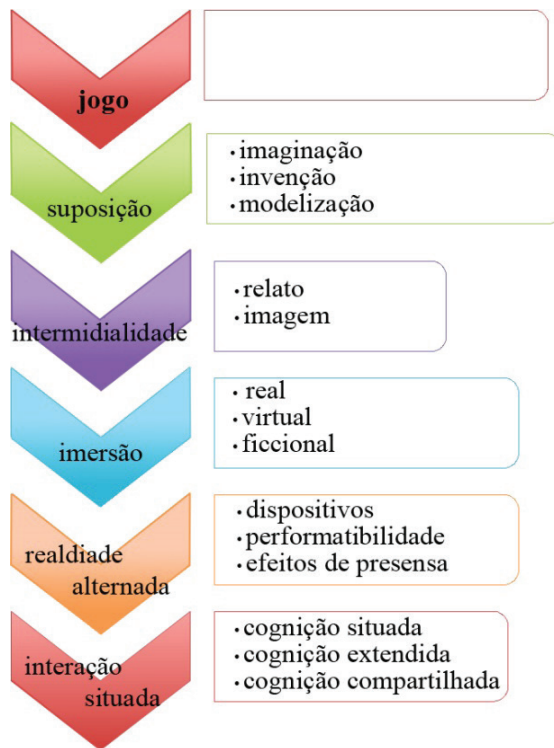


Figura 1 - O diagrama dos avanços e movimentos das pesquisas realizadas.

4. Constituição de espaços

Assim, por meio das reflexões do grupo de pesquisa *Fictions & Interactions*, a questão do jogo se confirmou como conceito-chave para pensar a ficção (Hill, 2007; Caira, 2011), como também para analisar as experimentações artísticas contemporâneas. As realidades alternadas concebidas geralmente como jogos urbanos, podem ser pensadas de forma mais ampla, nas propostas artísticas que recorrem ao uso de vários espaços.³⁶ Identificar melhor os espaços que estão em jogo e suas interações surge como uma perspectiva interessante após a exploração de diversas situações imersivas em contextos de realidade alternada. Consideramos como um dado posto o papel central da ação na construção do espaço do sujeito (Poincaré, 1907; Berthoz, 1997; Jeannerod, 2002).

Contudo a interação sensório-motora com o ambiente exige o desenvolvimento de representações internas do sujeito. Essas representações constituem as interfaces entre o conhecimento adquirido do espaço ambiental que nos cerca (memória de curto ou longo prazo) e os planos de ação que permitem ao sujeito projetar suas ações no futuro. Assim, os espaços do sujeito são pensados por meio de duas modalidades básicas, que são sua ação no ambiente e a simulação mental. Elas permitem memorizar os percursos no espaço, como também projetar um plano de ação.

O conceito de plano de ação é fundamental na compreensão da relação do su-

³⁶ A noção de pluralidade dos espaços, evidentemente a ser explicitada diante pelo menos duas considerações: 1) o impreciso, o aspecto múltiplo até mesmo contraditório da noção de espaço e 2) a constatação que nenhuma obra artística revela a uma primeira vista uma pluralidade de espaços.

jeito com o espaço e seu posicionamento nele, como também de forma geral, de sua identidade (Proust).³⁷ A simulação mental situa-se na interseção do comportamento normal no espaço ambiente (memória, plano de ação) e da experiência do espaço na ficção tradicional. A questão da simulação mental deve ser explorada plenamente, quando se trata de ficções artísticas, pois essas últimas envolvem o corpo e o movimento do sujeito no espaço de forma inédita e incomparável com as ficções tradicionais (literatura, cinema).

Entender melhor a simulação mental, sua função instrumental e operacional, juntamente aos fatores provenientes da suposição ou da imaginação, é um assunto de pesquisa fecundo e pouco explorado. Mas esta questão particular deve antes, ser estudada dentro da arquitetura do conjunto das interações entre os espaços da obra e os espaços do sujeito, que são a base das relações entre ficção e espaço.

21 de abril de 2012

Referencias

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. **Esthétique du film**. Éd. Nathan, Paris, 1983.
- Gombrich, E. H. **L'art et l'illusion**. 1960, Éd. Gallimard, Paris, 1987.
- Grumbach, A., **Cognition virtuelle, réflexion sur le virtuel, ses implications cognitives, ses réalisations artistiques**. GET / ENST Paris, 2004.
- Lenay, Ch. « Constitution de l'espace et immersion », Arob@se, www. www.univ-rouen.fr/arobase, volume 1, 2005.
- Metz, C. **Le signifiant imaginaire** : psychanalyse et cinéma. Éd. UGE, coll. « 10/18 », Paris, 1977.
- Montalbetti, Ch. **La fiction**. Éd. GF Flammarion, Paris, 2001.
- Palmer, A. **Fictional minds**. University of Nebraska Press, 2004,
- Proust, J. « Identité », in **Vocabulaire des sciences cognitives**. Olivier Houdè (dir.), PUF, Paris, 1998.
- Ryan, M.-L. **Space, place and story**: Toward a spatial theory of narrative. Projet d'ouvrage collectif, 2011.
- Ryan, M.-L. « Fiction, cognition et médias non verbaux », in : **Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques**. Bernard Guelton (dir.), Publications de la Sorbonne, Paris, 2011.
- Ryan, M.-L. **Narrative as virtual reality**: immersion and interactivity in literature and electronic media. Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.
- Schaeffer, J.-M. **Pourquoi la fiction ?** Éd. Seuil, Paris, 1999.

³⁷ Joëlle Proust, "Identité", in : **Vocabulaire des sciences cognitives**, Olivier Houdè (dir.), PUF, Paris, 1998.

Schaeffer, J.-M. « Quelles vérités pour quelles fictions ? », in **Vérités de la fiction**. L'Homme, 2005.

Souriau, A. **Vocabulaire d'esthétique**. PUF, Paris, 2010.

Wollheim, R. « La représentation iconique », in : **Esthétique contemporaine, art, représentation et fiction**. Textes réunis par J.- P. Cometti, J. Morizot, R. Pouivet, Éd. Vrin, Paris, 2005.



João H. L. Agreli¹

¹Professor na área de mídias contemporâneas do curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia - UFU, onde coordena o Núcleo de Estudo em Arte e Tecnologia – NEART. Graduado em Design Gráfico pela Universidade Estadual de Londrina – UEL, Mestre e Doutorando em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília – UnB. Email – agreli@hotmail.com

RESUMO

A obra de arte Totem, nome que representa tanto as esculturas de animais ligados a culturas indígenas, quanto às estruturas de comunicação visual publicitária contemporânea, tem como objetivo, discutir as formas e intenções de comunicação da arte e da publicidade, e de como as novas tecnologias tem servido de interface nesse diálogo. Utilizando a representação de animais da fauna do cerrado brasileiro e de símbolos tecnológicos utilizados em aplicativos para celular, Totem se propõe a atentar as pessoas a pensarem em como as informações são mediadas pelos meios de comunicação de massa.

Palavras chave: sticker; arte e mídia; design gráfico.



ABSTRACT

The artwork Totem, a name that represents both, the animal sculptures linked to native cultures, and structures of contemporary visual communication advertising, aims to discuss the ways and intentions of communication by art and advertising, and how the new technologies has served as an interface in this dialogue. Using the representation of animals from the Brazilian cerrado and symbols used in technological applications for mobile, Totem is proposed to attempt people to think in how information is mediated by the mass media.

Keywords: sticker; art and media; graphic design.

