



## A ILUSÃO NOS PANORAMAS E NAS VIDEOINSTALAÇÕES

### THE ILLUSION IN PANORAMAS AND VIDEO INSTALATIONS

Cristina Pierre de França / Colégio Pedro II

#### RESUMO

O mote da pesquisa são duas produções artísticas que apresentam feição ilusionista e imersiva: os panoramas e as videoinstalações. O panorama remonta ao final do século XVIII e perdura até o início do século XX; as videoinstalações se desenvolvem a partir da década de 1970, com a utilização do vídeo em instalações ambientais que se iniciaram pelo menos uma década antes. Esses meios de arte apresentam vários pontos em que tangenciam problemas de natureza semelhante, especificamente a questão ilusória que suscitam. Constituem-se em ambientes que envolvem corporalmente e perceptivamente o espectador, e presentificam o espaço ilusório que captura toda a atenção do visitante em seu interior.

#### PALAVRAS-CHAVE

Imersão; Panorama; Videoinstalação; *Trompe l'oeil*.

#### ABSTRACT

The motto of this research is based on two artistic productions which present illusionistic appearance: the panoramas and video installations. The panoramas were dated from the late 18<sup>th</sup> Century to the early twentieth Century, while the video installations have been developed since the 1970s, with the use of video in environmental installations that began at least a decade before. These means of art have several points that touch problems of similar nature, specifically the illusory issue raised. These works have been constituted in immersive environments that involve the viewer bodily and perceptually and also make present the illusory space that captures the attention of the viewer at all.

#### KEYWORDS

Immersiom; Panorama; Video installation; *Trompe l'œil*.

No pensamento ocidental, as primeiras referências filosóficas a respeito da ilusão e de sua relação com a representação artística são encontradas na filosofia grega. Dentre as várias acepções sobre o tema, a mais amplamente comentada é a encontrada na obra *A República* de Platão (429 - 347 a.C.), que relaciona a ilusão ao engano e ao erro. Nesse sentido, ela é revisitada por diversos teóricos até a atualidade. A discussão sobre a questão ilusória no pensamento grego está intrinsecamente relacionada ao termo *mímesis*, que, por sua vez, conflui para vocábulos como mito, mimos, fábula e ficção, os quais ultrapassam o sentido corrente de significação do termo, limitado à ideia de cópia e imitação.

Essa reflexão se dirige para o modo como a significação original interfere, ainda hoje, nos sentidos atribuídos à *mímesis*. Essa influência se faz sentir no pensamento acerca das diversas formas artísticas, especificamente nas artes plásticas, que, no período clássico, concentravam-se na questão da aparência como maneira de captura, em termos visuais, de um determinado modelo.

No texto *Imagens*, Filostrato (170 - 249 d.C) escreve que apesar da pintura utilizar a cor como instrumento, serve-se dela para criar uma ilusão de maneira mais eficaz que outras artes plásticas que utilizam uma variedade maior de meios, pois “reproduz o sombreado e permite reconhecer a vista de quem está alegre ou triste” (1993, p. 33) e ainda que a pintura é capaz de representar tanto o “brilho dos olhos” quanto a “atmosfera de tudo que a envolve.”( IBID, loc.cit.)

Esse último aspecto é fundamental, porque baliza uma das constantes da pintura que estão no cerne da discussão sobre sua origem e essência ao ampliar a visualidade para além do aspecto formal dos assuntos pintados, ao incluir questões relacionadas à psicologia e ao caráter dos seres retratados e do ambiente em que estão incluídos. Dessa forma, esse meio artístico simultaneamente concentra e expande o espaço representado num movimento ambivalente, no qual o olhar do espectador é atraído para um determinado foco de visão que, ao mesmo tempo, amplia esse lugar ideado até o observador. Essa ação alude a um caráter que nos interessa de maneira mais incisiva, pois está presente, de maneira concentrada, na Videoinstalação e no Panorama. Ambos instituem um lugar isolado de representação que expande a noção de virtualidade encontrada nas pinturas, pois passam, de fato, a conter o espectador dentro deles.

Os dois meios são extensões da concepção pictórica de lugar, pois se expandem para além de uma tela plana, circunscrevem um espaço, realizam fisicamente a ideia inclusa na pintura ideal - de criação de um *topos*, o qual deve ser compreendido como um espaço físico determinado e específico. Do ponto de vista dos gregos, o termo se relaciona à própria concepção de existência. Aristóteles define o vocábulo como “limite fixo do corpo continente.” (PETERS,1983, p.233) Nessa afirmação, implicitamente, está marcada a diferença entre essa materialidade e o lugar que a contém.

Nesse sentido, as Videoinstalações e os Panoramas contêm efetivamente seu público, numa contingência análoga à própria existência, com a qual nos deparamos cotidianamente, ininterruptamente. Esse fator, com certeza, não só amplifica o caráter ilusório dessas produções, como também traz ao espectador, mesmo que por instantes, a noção de confusão causada pela confluência de realidade e fantasia num único objeto, pois esse origina também um espaço específico e determinado, conjugação do concreto e do imaginário corporificado.

Os Panoramas e as Videoinstalações podem ser categorizados enquanto espaços imersivos que operam com a questão da ilusão e do simulacro em seu limite. Nesses artefatos, misturam-se objetos e imagens virtuais para produzir um cenário que constitui um lugar específico a ser vivenciado, misto de materialidade concreta e projetado.

Nesse sentido, apropriam-se da ilusão como fator constitutivo essencial do meio, pois têm um comprometimento com a espacialidade intensificada, apresentada como paralela ou simultânea à vida efetiva.

Tanto os Panoramas quanto as Videoinstalações operam com uma visualidade imersiva que submete o espectador do ponto de vista fisiológico, como consequência de sua contenção no interior de uma imagem apresentada em dimensões além de sua corporeidade, numa situação similar à espacialidade real, que ele experimenta no seu cotidiano.

Essa afirmação fica mais evidente quando se observam as imagens de um dos poucos Panoramas sobreviventes do século XIX, construído em 1881. Essa obra,

realizada pelo pintor Hendrik Willem Mesdag (1831-1915) e colaboradores, encontra-se na Holanda, na cidade de Haia. Nela, podemos identificar uma vista da praia na localidade de Scheveningen a partir de uma plataforma em uma de suas dunas artificialmente construída (Figura 1).

A partir dessa fotografia, divisamos, com clareza, como é a montagem desse meio com sua plataforma no centro do espaço e a tela que circunda todo o ambiente configurando seu caráter imersivo, constituído não só pela pintura, mas também por inúmeros objetos que compõem a atmosfera do recinto. Sua finalidade é de eclipsar a interioridade do espaço, apresentado como um local aberto de observação da praia.

Nas imagens que se seguem podemos observar a pintura, propriamente dita, sob a forma plana na qual pode-se destacar a relação entre cidade e natureza (Figura 2) – que encontra paralelo com o *Panorama da Cidade do Rio de Janeiro*, realizado por Victor Meirelles (1832 – 1903) e Henri Langerock (1830-1915); concluído na Bélgica em 1888, pois ambos incorporam a paisagem urbana e a natureza (Figura 3).



Figura 1 - *Panorama de Mesdag*. Vista interior da plataforma de observação



Figura 2 - *Panorama de Mesdag*- Pintura sob a forma plana



Figura 3 – Victor Meirelles - Estudo para *Panorama do Rio de Janeiro*

No universo realista de Mesdag, o espaço é recriado a partir da inserção de areia e dos objetos que geralmente estão esquecidos sobre ela, como baldes ou cadeiras, juntamente com a pintura das habitações, da própria areia, do mar e dos barcos que compõem o entorno da paisagem, num cenário onde se misturam representação e artefatos materiais. Nesse tipo de obra, o artista empenha toda sua capacidade para reconstituição do espaço representado, nesse caso, uma cidade litorânea dos Oitocentos. Sob essa ótica, o autor utiliza-se do *trompe-l'oeil* e do *faux terrain* (Figura 4) para reproduzir a costa, vista em declive, a partir da plataforma, com o banco de areia e o mar, no interior do espaço fechado do Panorama onde o público se encontra.



Figura 4 - *Panorama de Mesdag* – detalhe do *trompe l'oeil* e do *faux terrain*.

Observa-se, a partir da plataforma elevada, todo o espaço praiano da paisagem que a circunda. Nessa exemplificação, fica clara a ilusão de realidade que acomete o

visitante no interior desse meio, pois esse aspecto mimético funda-se simultaneamente no agenciamento da visualidade e nos aparatos ambientais que trazem o espectador para um fac-símile do real.

Algumas Instalações e Videoinstalações operam com essa mesma lógica, cuja intenção não é apenas de representar um determinado espaço, mas de replicá-lo e, em alguns casos, principalmente naqueles de feição digital, inventá-lo.

Uma obra que segue por esse caminho foi apresentada por Richard Hamilton (1922 – 2011), por ocasião da Bienal de Arte de São Paulo de 1989. A instalação chamada 'Hotel Lobby' reproduzia a sala de espera de um hotel com suas paredes forradas com típicos papéis de parede ingleses na cor verde. Um tema ao qual esse mesmo artista recorreu mais posteriormente durante a Bienal de Arte de Veneza de 2007. Na obra denominada 'Hotel du Rhorne' de 2005, novamente o autor repete o tema da reprodução de parte de uma antessala (Ilustração 5).

Essa obra é um desdobramento ou continuidade de concepções imagéticas estendidas, concebidas para dialogar com produções anteriores do artista, mas, principalmente, com os elementos constitutivos da própria obra, num diálogo entre imagem, objetos e espaço. Aqui, os elementos icônicos se configuram também em objetos materiais, nessa instalação híbrida que aponta para questões como materialidade, espaço contínuo e representação metonímica.



Ilustração 5 - Richard Hamilton *Hotel du Rhorne*

Nesse viés, podemos apontar algumas Instalações que funcionam efetivamente como uma réplica de seu referente, como é o caso da Instalação apresentada, em 2004 pelo artista Paulo Bruscky (1949), na Bienal de Arte de São Paulo, obra na qual o artista transfere, para um dos pavilhões do evento, seu *atelier* originalmente localizado na cidade de Recife.

Ao olhar e entrar nessa Instalação, o espectador penetra na organização mental do artista, no emaranhado de objetos que coleciona e guarda para um possível aproveitamento posterior em seu trabalho, assim como os pintores que o precederam. Parece que o olhar, o desenhar, o registrar não bastam, existe a necessidade de proximidade entre os objetos e o artista.

Sob essa ótica, esses meios efetivam-se como presenças significativas junto ao público e integram uma rede de simulação que fornece ao espectador “a impressão mais intensa possível de estar no local onde as imagens estão” (GRAU, 2007, p.31 e 32). Por isso, segundo ele, essa ilusão deve se dirigir para os múltiplos sistemas de natureza fisiológica que compõem a apreensão do mundo e incluem, além da visão, também os sentidos de natureza tátil e auditiva, que mediam a realidade constituída no nosso cotidiano.

Na Videoinstalação da artista Kátia Maciel (1963), a imagem de uma janela com oito quadros de vidros potencializa um jogo entre a paisagem no entorno e o espectador. As árvores aparecem e desaparecem nos vidros emoldurados, intensificando um conceito de indeterminação no que, a princípio, parece permanente como a natureza. Assim, cada pedaço envidraçado funciona como tela em montagem, sempre se modificando, simultaneamente (Ilustração 6), aproximando e afastando a visualidade de uma janela real.

Ilustração 6 Katia Maciel - *Desarvorando* Videoinstalação

Apesar de estarem separados cronologicamente por, pelo menos, um século, tanto o Panorama quanto a Videoinstalação estão nos limiar da conjunção entre arte e as tecnologias de produção imagética. No caso do Panorama, inicialmente com a fotografia e depois com o cinema; no caso da Videoinstalação, inicialmente com o vídeo e atualmente com a utilização das imagens de síntese de base digital.

Essas tecnologias provocaram uma transformação imensa não só nos modos de produção dessa imagem, que deixou de ser eminentemente manual, mas, sobretudo, no modo de sua recepção, diretamente relacionados às transformações vivenciadas pelos avanços científicos e tecnológicos de uma sociedade campesina, para outra, burguesa e industrial no limiar entre os séculos XVIII e XIX, assim como na passagem de uma sociedade industrial para pós-industrial e pós-moderna, que se encaminha para uma era digital.

O Panorama amplia a sensação ilusória do espectador de estar não só em frente, mas também incluído nesse espaço. Para alcançar essa meta, utiliza-se de artifícios técnicos, já consagrados para simulação da realidade, desenvolvidos a partir do Renascimento, como a perspectiva e a volumetria que reproduzem o olhar sobre a natureza e o mundo.



Ao se utilizar principalmente da pintura como técnica de sua execução, o Panorama não se furta a um diálogo com o meio mecânico, recém-desenvolvido à época como a fotografia, a qual influencia não só a visualidade, mas também os recortes de constituição e pontos de vistas de sua principal temática – a paisagem, assim como as técnicas de execução das obras.

Essa adesão aos meios tecnológicos se reflete não apenas no caráter icônico do meio, mas também, na construção símile de plataformas de observação, que se apropriam de aparatos tecnológicos de natureza mecânica, inventados a partir da Revolução Industrial. Estes reproduzem efeitos similares ao do lugar da suposta observação, seja esse um mirante ou ainda um deque de um navio a balançar, por exemplo. É a conjugação desses fatores de caráter ambiental agenciados pelo meio que constitui a extensão da faceta ilusória que o Panorama apresenta como nenhum outro meio artístico anterior a ele.

De modo análogo, as Videoinstalações também apresentam uma produção na confluência entre a escultura, a arte ambiental, o aporte sonoro e a videoarte, além de conexões com a ainda experimental realidade virtual desenvolvida pela ciência digital.

Essas produções tendem a isolar o espectador no interior de uma fabulação ficcional – que pode se estender desde a concepção de uma paisagem ilimitada, que se avista a partir de uma plataforma, até o interior de algum cômodo fechado claustrofóbico e escuro.

Os Panoramas se incluem na linhagem de invenções e produções que anteciparam a configuração do espaço cinematográfico, com suas grandes telas e no impacto sensorial que causavam no espectador e também da realidade ampliada dos meios digitais.

No caso dos Panoramas, a ilusão tem, por base inicial, as técnicas de *trompe-l'oeil* e da perspectiva, isto é, as mesmas bases que constituem a pintura da antiguidade e do Quatrocentos, potencializadas ainda por sua dimensão e a forma pela qual a tela é disposta no espaço.

O *trompe-l'oeil* pode ser definido como uma forma de pintura que representa a realidade de maneira verossimilhante, sobretudo alicerçada sobre a ideia de volumetria que reproduz os aspectos táteis dos objetos representados. Como consequência, ela traz, em si, uma feição ilusória que pode enganar e iludir o

espectador, principalmente a partir dos aspectos visuais. O anedotário sobre essa qualidade pictórica remonta à antiguidade clássica, notabilizada pela narrativa da disputa entre os pintores Zeuxis e Parrásio, enquanto o primeiro pintou um cacho de uva que enganou um pássaro; o segundo pintou, na sua parede, uma cortina que enganou o rival, o qual não teve outra alternativa a não ser reconhecer-lhe a supremacia da arte de pintar.

Segundo Miriam Milman, o *trompe-l'oeil* apresenta uma meta mais ambiciosa do que representar o real, seu objetivo é substituí-lo como um sucedâneo artificial da realidade. Assim, o espectador “não deve mais perceber a obra como uma ficção ou uma representação, mas como algo que constitui intrinsecamente o seu entorno.”(2009,s.p.) .<sup>1</sup>

Nesse sentido, o *trompe-l'oeil* é tão mais potente quanto mais ele se torne indistinguível do real, um simulacro no sentido platônico do termo, capaz de confundir o contingente com o representado. Essa tentativa de substituição do real por uma imagem plana que simule os aspectos táteis dos objetos é o que determina a qualidade da técnica do *trompe-l'oeil*. Nessa medida é que o espectador, para se assegurar de que aquilo que vê é plano e real, sente a necessidade de tocar a tela. Assim, essa dúvida ou imprecisão, longe de estar relacionada à concepção de engano ou farsa, testemunha o aspecto contingente do mundo que nos rodeia e apresenta exigências não só em relação às possibilidades do artista de reproduzir esse universo material, mas também do espectador de, através dele, buscar “a decifração de significados ocultos e escondidos.” (IBID, loc.cit)

Essa ambiguidade existente nessa forma de representação artística está na raiz da desconfiança daqueles que, seguindo a tradição platônica, veem o *trompe-l'oeil* como simulacro, baseados na concepção de uma cópia, cuja única intenção é promover um prazer baseado na aparência, isto é, uma forma exterior dada e vista em sua superfície destinada a esconder a verdade. A fascinação está na raiz de outra atitude nascida do reconhecimento das imagens pintadas, da admiração por sua similitude com um objeto real e finalmente como um jogo entre o espectador e o artista, no qual esse último tem plena consciência da impossibilidade do que vê, segundo Grau,

Os conceitos de *trompe-l'oeil* ou de ilusionismo ajudam a fazer uso de representações que parecem fiéis às impressões reais, reforçam a pretensão de que as superfícies bidimensionais são

tridimensionais. O fator distintivo no *trompe-l'oeil*, no entanto, é a fraude ser sempre perceptível; na maioria dos casos, como o meio está em discrepância com o que é retratado, isso é percebido pelo observador em segundos, ou até mesmo frações de segundos. (2007, p.33 e 34)

Apesar da percepção em nível consciente, do caráter ilusório da representação, os efeitos visuais impregnam a consciência do espectador, mesmo que por alguns instantes, pois apagam o real e 'presentificam' a ilusão.

Para Miriam Milman, o *trompe-l'oeil* significa o triunfo da arte sobre a natureza demarcada pelo virtuosismo do artista em reproduzir os objetos e os ambientes naturais e o entorno. De acordo com essa autora, essa técnica impõe alguns repertórios que o artista deve perseguir a fim de que o ilusionismo seja potencializado, principalmente quando seu objetivo é representar um espaço interior. Ela destaca as seguintes características:

Todos os elementos representados devem ser de grandeza natural; deve-se evitar a representação de figuras vivas, pois sua aparência fingida trairá rapidamente este artefato; uma vez que a terceira dimensão é essencial para criar a ilusão do real em arte, não devem ser realizadas representações de espaços demasiadamente profundos ou salientes, porque a relação espacial entre os objetos não deve ser alterada ou deformada ao menor deslocamento do espectador; o quadro deve se integrar ao entorno que representa, o que demanda uma verdadeira *mise en scène* no interior e exterior da obra; nenhum objeto presente no *trompe-l'oeil* de cavalete deve ser seccionado na borda da pintura – o que seria equivalente a um enquadramento que afirmaria a existência de um quadro e não de uma realidade; a ilusão do relevo depende essencialmente da técnica pictórica empregada. A pintura a óleo, os vernizes e as cores são os meios melhor adaptados, pois permitem ao artista tornar invisíveis todos os vestígios do pincel, para que o *trompe-l'oeil* seja crível, a mão do artista e mesmo a sua assinatura devem esconder-se, ou mesmo desaparecer. (2009, s.p)

Dentro das definições de *trompe-l'oeil* apresentadas por Milman, a que mais nos interessa do ponto de vista desta investigação é aquela que define o termo a partir de dois pontos de vista opostos: o da evasão e o da invasão. No primeiro, a feição ilusória elimina a parede e introduz a ideia de um espaço transparente e estendido em direção ao exterior; no segundo, existe a simulação de formas e elementos escultóricos ou arquitetônicos introduzidos no ambiente interior. (MILMAN, 1983, p.14 e 15)

Na evasão, representa-se a concepção de uma janela ou vão pelo qual se entrevê o espaço externo que circunda o aposento, nesses casos, “eles acabam com a parede de fundo, abrindo um novo espaço para o espectador pelo aumento da profundidade. Aqui nós temos uma evasão para além da barreira do plano.”(1983, p.14) Podemos exemplificar esse tipo *trompe-l’oeil* no afresco realizado por Baldassare Peruzzi (1481-1536), na *Villa Farnesina*, em Roma, que estendem a visão do espectador para além das paredes do aposento, nessas imagens, o visitante avista, ‘através’ dela, a cidade com seu casario, as montanhas que compõem a paisagem, a visão do céu do anjos. Essa ilusão combina o interior com as formas da paisagem circundante.

Na invasão, o efeito é o oposto, a ilusão é simulada por formas relacionadas à arquitetura, incluindo, aqui, todos os elementos e objetos a ela afeitos como esculturas em relevo, tapeçaria ou mobiliário, que ‘adentram’ no ambiente ornamentado. Esses componentes funcionam como meio de ampliar o ambiente, simulando um espaço com elementos inexistentes no aposento, enfatizando seu aspecto cenográfico por meio dessa forma específica de *trompe-l’oeil* denominada *Quadratura*.<sup>2</sup> O afresco do artista barroco Andrea Pozzo (1642-1709) exemplifica, de forma contundente, essa forma de ilusão, pois a pintura de colunas, balaustradas, arcos, sacadas e relevos ampliam as dimensões internas do espaço, dando-lhe uma maior solenidade, assim como permitem uma economia de materiais na execução.

Na contemporaneidade esse repertório inclui abismos, fraturas no concreto, desmantelamento das paredes, evidenciado em artistas como John Pugh (1957), Pierre Delavie ou Edgar Mueller ( 1968 ) entre tantos outros.

De acordo com Oliver Grau, no “sentido de uma ilusão de ótica, ou *trompe-l’oeil*, o Panorama é [...] a forma mais sofisticada de um espaço ilusório de 360 graus criado com os meios da pintura tradicional;” (GRAU, 2007, p.93 e 94) isso porque encapsula o espectador no interior de uma ficção imagética, na qual as diferenças entre interior e exterior se desvanecem, “gerando a impressão de estar em um espaço diferente daquele em que realmente se está,” (Ibid, loc.cit.) simultaneamente estendendo o olhar a distância e ampliando o espaço no qual se está imerso.

Esse caráter de realidade paralela, configurado no Panorama, traz, no mínimo, um paradoxo na análise desses meios, realizada no momento de sua execução no século XIX. Enquanto alguns críticos o condenavam por sua feição ilusória

exagerada, vendo nisso “um perigo,”(Ibid, p. 94) tal como na República de Platão, outros aclamavam-no justamente devido a esse efeito de dissimulação de sua real compleição, da provocação do aturdimento do espectador.

Curiosamente, os detratores do Panorama são quem nos aproximam da potência ilusiva do meio. Não obstante a fidelidade da representação visual, segundo Johann August Eberhard,<sup>3</sup> expunham uma incoerência com o aspecto real justamente no oposto de sua exibição, na oscilação e mobilidade do real, o que, de acordo com ele, causava até indisposição física nos frequentadores do meio. Nada ilustra tão bem essa sensação quanto o trecho que se segue:

Eu oscilo entre realidade e irreabilidade, entre natureza e não-natureza, entre verdade e aparência. Meus pensamentos e meu espírito são postos em movimento, forçados a balançar de um lado para outro, com se estivessem girando e sendo sacudidos em um barco. Essa é a única maneira que encontro para explicar a tontura e o enjôo que acometem o observador despreparado para o panorama. (EBERHARD, apud Grau, 2007, p.96)

O aspecto imersivo e ilusionístico da pintura no Panorama era consequência direta do espectador ser totalmente cercado pela pintura, o que levava a não encontrar nenhum local em que não estivesse rodeado pela imagem panorâmica.

Embora tenha sido reconhecido apenas como uma forma de entretenimento, os Panoramas transitavam também pelo chamado mundo da arte, vários artistas consagrados, entre eles, Victor Meirelles no Brasil e André Prévost na França, dedicaram-se a esse meio pictórico, e outros deixaram claro sua admiração pelo caráter de fidelidade da representação.

Apesar de ter sido admitido nos Oitocentos apenas como forma de entretenimento, os Panoramas, ao intensificarem as instâncias perceptivas, alcançaram o reconhecimento de diversos pintores importantes no meio da arte oficial. No anedotário a esse respeito, Oliver Grau cita Jacques Louis David, que teria dito a seus estudantes a seguinte frase: “Se vocês querem ver a verdadeira natureza, corram aos panoramas;” ( 2007, p.96) e ainda Constable que comentava acerca da “fidelidade” à natureza que o Panorama apresentava. (Ibid., loc.cit)

Como um meio de arte híbrido, já no século XIX, os Panoramas utilizavam vários elementos para constituir sua ilusão, entre os quais, a perspectiva, assunto sobre o

qual já nos estendemos anteriormente e que tanto quanto o *trompe-l'oeil* configura e reconstitui o espaço da representação.

O século XIX incorporou outro instrumento para execução de mecanismos de constituição ilusória, a fotografia. De natureza mecânica, possui um registro indicial que Edmond Couchot chamará de “apoteose da representação”. (COUCHOT, 1999, p. 44) Não obstante os Panoramas serem pintados, a fotografia oferecia-se como material para estudo, pois fornecia um modelo e um ponto de vista ótico do local a ser representado.

A máquina fotográfica é a origem de todos os aparatos mecânicos, inclusos na produção de imagem de origem tecnológica. Nessa perspectiva, vai ser utilizada também pelos meios contemporâneos, como a Instalação, a Videoinstalação, na tentativa de reconstituição do real.

As Instalações e as Videoinstalações são também formas de arte híbrida que se constituem a partir de ideias de simulacro e de realidade virtual. Utilizam basicamente objetos reais ou da realidade simulada na construção de seus aparatos ilusionísticos. Segundo Oliver Grau, esses meios maximizam a ilusão misturando meios tradicionais, como o *trompe-l'oeil* e a perspectiva e as novas imagens sintéticas para atuar, de modo multissensorial, sobre o espectador, adaptando os artefatos artísticos à fisiologia humana.

Os recursos ultrapassam a questão visual, pois a ela se juntam soluções que apelam para

todos os sentidos de modo que a impressão de estar de fato em um mundo artificial seja completa. [...] De acordo com esse programa de técnicas de ilusão, um conjunto de recursos, como som estereofônico simulado, impressões tácticas, sensações termo-receptivas e até mesmo sinestésicas, transportará o observador na ilusão de estar em um espaço complexo estruturado de um modo natural, produzindo a sensação de imersão máxima. [...] (GRAU, 2007. p.31-32)

A questão da simulação nas Videoinstalações se relaciona às possibilidades que esse meio apresenta de conjugação com as novas mídias digitais. Segundo Couchot, essas mídias apresentam uma relação diferenciada porque suas imagens não se constituem a partir do real como as imagens óticas. As imagens digitalizadas são produto de programas computacionais, de números e não do real observável.

Nesse sentido, subverte-se a ordem histórica de construção imagética, fundada desde a estética clássica, a imagem digital se transforme em simulação do real. (COUCHOT, 1999, p. 45) Analisando a imagem numérica, esse autor assinala que

Se alguma coisa preexiste ao *pixel* é a imagem programa, isto é, linguagem e números, e número mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo nele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética.

A imagem não é mais projetada, mas ejetada para o real. [...] A realidade que a imagem numérica dá a ver é [...] uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica [...] cuja única realidade é virtual. (1999, p.42)

De acordo com o autor, as questões pertinentes à imagem numérica têm relação com os projetos de análise realizados pelos artistas e por empreendedores do campo da imagem e do som. A radicalização dos procedimentos da arte europeia do final do século XIX na busca dos seus meios constitutivos ajudou a consolidar o processo de dismantelamento da forma e avançar no sentido de otimizar esse conhecimento.

A forma foi segmentada, atomizada ao limite. Esse procedimento que desmembrava a imagem ao seu elemento constitutivo mínimo foi o ponto chave para as pesquisas que levaram à constituição do *Pixel* e a sua estruturação em linguagem binária utilizada nos meios computacionais. Assim, toda imagem digital, qualquer que seja sua natureza, passa por esse processo de decomposição para ser redefinida no ambiente virtual.<sup>4</sup>

Sob essa perspectiva, as Videoinstalações, ao trabalharem com a concepção de simulação, constroem algo que não é mero reflexo de um objeto real, fundam, efetivamente, uma realidade existente apenas na fruição da arte, uma fruição, agora, ativa e interessada que se contrapõem à ideia de prazer desinteressado.

## Notas

<sup>1</sup> MILMAN, Miriam. Lê trompe-l'oeil: Réalité? Illusion? Virtuosité? Une interview de Mirian Milman <http://www.meublepeint.com/trompe-loeil-miriam-milman.htm>, consultado em 30 de dezembro de 2009, "Le spectateur ne doit plus percevoir l'œuvre comme une fiction ou une représentation mais comme faisant une partie intrinsèque de son environnement" tradução da autora. 1/12/2009

<sup>2</sup> Segundo Miriam Milman, a Quadratura é um meio para criação da ilusão tridimensional através da projeção de elementos arquitetônicos. O uso desses elementos para ampliar visualmente o espaço interior tem sido uma constante na pintura de decoração mural. Segundo ela, um dos motivos para essa forma de pintura estaria relacionado com a economia.

<sup>3</sup> Filósofo alemão escrevia sobre o Panorama e, em 1805, apresenta seus efeitos em um manual de estética. Ver Grau. Op. Cit. p. 94 e 95.

---

<sup>4</sup> Por outro lado, ao pensarmos na pintura, nas imagens criadas por esse meio da arte, a tinta e o pincel também preexistem à imagem pintada sobre a superfície pictórica. Dito de outra forma, existe algo de preexistente à configuração imagética.

### Referências Bibliográficas

COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação: Evolução das técnicas e das Artes da figuração. Tradução de Rogério Luz in Imagem e Máquina. A era das tecnologias virtuais. Org. André Parente. São Paulo: Editora 34, 1999.

FILOSTRATO. *Imagenes*. Madrid: Ed. Siruela, 1993

GRAU, Oliver. Arte Virtual da ilusão à imersão. São Paulo: Editora Unesp: Editora Senac São Paulo, 2007.

MILMAN, Miriam. Trompe-l'oeil Painting: the illusions of reality. New York: Rizzoli International Publications, 1983

\_\_\_\_\_. MILMAN, Miriam. Le trompe-l'oeil: Réalité? Illusion? Virtuosité? Une interview de Mirian Milman. <<http://www.meublepeint.com/trompe-loeil-miriam-milman.htm>>, consultado em 30 de novembro de 2009.

PETERS, F. E. Termos Filosóficos Gregos. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1983

PLATÃO. *A Republica*. São Paulo, Ed. Martin Claret, 2000.

### Cristina Pierre de França

Designer e Licenciada em Educação Artística, com Habilitação em História da Arte pela UERJ. Mestre e Doutora em História e Crítica da Arte pela EBA-UFRJ. Professora de Artes Visuais do Colégio Pedro II e da Rede FAETEC. Pesquisa em Arte Brasileira.