

# Anais do XXX Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte

Arte > Obra > Fluxos

Local: Museu Nacional de Belas Artes,  
Rio de Janeiro,  
Museu Imperial, Petrópolis, RJ  
Data: 19 a 23 de outubro de 2010

Organização:  
Roberto Conduru  
Vera Beatriz Siqueira

texto extraído de

**Arte e imagem:  
contextos,  
migrações,  
contaminações**

## Deslocamentos do trompe-l'oeil à virtualidade

Cristina Pierre de França  
UFRJ

### Resumo

Num momento em que tanto se discute a realidade virtual, o ponto central desta investigação se localiza na questão da ilusão e no modo como esta se institui em produções artísticas de feição ambiental, compreendidas como formas de arte que se organizam em escala arquitetônica, no sentido de abrigar um ser humano em seu interior. Estas apresentam um caráter transitório, pois se caracterizam pela provisoriidade física, em virtude da possibilidade de serem desmontadas e transferidas de local.

### Palavras chave

Ilusão, Trompe l'oeil, Imersão

### Abstract

At a time in which virtual reality is broadly discussed, the focus of this research lies on the issue of illusion and the way it establishes itself in the artistic feature of the environment, understood as art forms that organize themselves into architectural scale, in the sense of sheltering a human being inside of them. The vast majority of these art forms have a transitional and indefinite character identified by physical temporariness owing to the possibility of being dismantled and moved.

### Keywords

Illusion, Trompe l'oeil, Immersion

Este texto apresenta um interesse em discutir o lugar da ilusão e sua constância na constituição da arte.

Nas obras de arte, a ilusão está sempre dialogando e questionando a existência do real, como um dado permanente e exclusivo de asserção no mundo. Esse processo é tanto mais perturbador na medida em que, todo o tempo, o espectador está ciente de seu caráter de simulação de alguma realidade. Esse aspecto é perceptível, sobretudo, nas artes que se constituem na confluência espaço-temporal, como o teatro ou o cinema e, ainda, nos meios de arte como as Instalações e Videoinstalações. Na recepção dessas obras, pelo menos por alguns instantes, o espectador é tragado pelo trabalho artístico, que o incorpora a seu *modus operandi*. Essa conformação se conjuga a partir da simbiose entre a fisiologia e os mecanismos perceptivos, alterando a apreensão do 'real'.

Os Panoramas - pinturas expostas em prédios circulares e obscuros, construídos nos séculos XVIII e XIX especificamente para esse fim - e as Videoinstalações - meios artísticos que constituem um ambiente fechado, desde a segunda metade do século XX - privilegiam e tensionam, de forma mais radical, o aspecto ilusório da obra de arte. Podem ser categorizados como meios transitórios na constituição da ilusão ao investir sobre a exacerbação da questão fantasmagórica, agenciando não só seu caráter mimético visual, baseado na construção da imagem, mas também outras configurações perceptivas no âmbito do tato, do olfato ou da audição. Esses sentidos solicitam do espectador uma recepção de feição sinestésica que desencadeia uma série de efeitos, inclusive de natureza fisiológica.

Esse processo se constitui a partir da apreensão do visível e do uso de mecanismos como o *trompe-l'oeil*, a perspectiva e o *faux terrain*, no caso dos Panoramas, e a imagem digitalizada, por vezes em 3D, no caso das Videoinstalações.<sup>AF</sup>

Para além do significado corrente de ilusão relacionado ao engano, o termo remete a um sentido particular no campo da arte, que desvela uma autonomia em relação à realidade. O real se funda na concretude de fatos que apresentam um caráter de generalidade, enquanto que a acepção ilusória subverte os conceitos generalistas, pois se sustenta na ideação vivenciada pelo indivíduo em sua particularidade.

Assim, procuramos identificar como esses meios artísticos investem na ampliação das configurações ilusórias, caracterizando um estado imersivo.

Na arte, a imersão seria um estado amplificado, maximizado da ilusão e do poder da *mimesis*, uma vez que agencia estados mentais e corporais, introduzindo o espectador mais intensamente na cena representada na obra. Esse espaço imagético, em última instância, pode ser divisado como caminho para uma visualidade expandida.

Assim, estão em jogo duas operações: a primeira seria de fusão entre a realidade atualizada e a representada, fundindo o espaço imaginário e o real; a segunda seria do esmaecimento dos aspectos do mundo contingente e a emergência das qualidades intrínsecas da representação que artificialmente criam uma realidade paralela.

Tanto os Panoramas quanto as Videoinstalações operam fortemente nesse sentido. A absorção que fazem do espectador não se funda apenas na

introdução do visitante na cena apresentada ou retratada, opera também sobre aspectos fisiológicos que dependem da proposição do artista ao agenciar certos estados e situações.

Na atualidade, pensa-se na virtualidade associada à problemática da imagem digital, entretanto, essa potencialidade da imagem de construir uma realidade diversa daquela que se vive é uma constante na arte e na natureza humana em todos os seus períodos. A questão do duplo apontada por Clément Rosset<sup>1</sup> e da ficcionalidade da vida identificada por Jean-Marie Schaeffer<sup>2</sup> é uma permanência que, longe da ideia platônica de um atributo apenas de caráter sensorial, constitui uma maneira de construção de sentido perene em todas as culturas.

Ernst Gombrich<sup>3</sup> assinala que o primeiro ponto do caráter ilusório é determinado por sua natureza dupla: configurada simultaneamente na junção da habilidade manual e do pensamento plástico do artista e pela imaginação do espectador. Dito de outra forma, essa ilusão se constitui tanto no objeto artístico quanto na mente de seu apreciador, que coparticipa da imagem criada pelo artista. Essa parceria não só está relacionada à interpretação, mas também é auxiliada pela fisiologia perceptiva que conclui e completa imagens imprecisas, tênues e obscuras. No caso da pintura, conclui-se que fatores como distância entre a obra e o espectador e a utilização de formas difusas como manchas agem como sugestões, evocações e reminiscências da memória, ativadas por lembranças que dependem da capacidade de reconhecer, nelas, fatos ou imagens mentais armazenados que possam ser distinguidos, favorecendo o jogo imaginativo e ilusório.

Os Panoramas se incluem na linhagem de invenções e produções que anteciparam a configuração do espaço cinematográfico com suas grandes telas. Neles, a ilusão tem, por base inicial, as técnicas de *trompe-l'oeil* e da perspectiva, 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 alicerçado sobre a ideia de volumetria e da reprodução dos aspectos táteis dos objetos. Segundo Miriam Milman<sup>4</sup>, 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, na medida em que está diretamente relacionado a uma extensão do entorno no qual o espectador se encontra. O *trompe-l'oeil* é tão mais potente quanto mais 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 e tridimensionais dos objetos é o que determina sua qualidade técnica. Assim, muitas vezes, o espectador sente a necessidade de tocar na tela para se assegurar de sua planalidade.

1 ROSSET, Clément. O Real e o seu Duplo. Porto Alegre: L&PM, 1988.

2 SCHAEFFER, Jean-Marie. Pourquoi la fiction ? Paris: Seuil, 1999.

3 GOMBRICH, E.H. *Arte e Ilusão*. Tradução de Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1986.

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

Segundo Oliver Grau, a fascinação do espectador nasce do reconhecimento das imagens pintadas, da admiração por sua similitude com um objeto e finalmente com o jogo entre o artista e o espectador, no qual esse último tem plena consciência da impossibilidade do que vê.

Ainda de acordo com esse teórico, o *trompe-l'oeil* utilizado no Panorama ao qual se juntavam a questão da perspectiva e a do *faux terrain* era a forma mais sofisticada, até então, de criação do espaço ilusório, isso porque encapsulava o espectador no interior de uma ficção imagética, na qual as diferenças entre interior e exterior se desvaneciam.

A perspectiva é um dos mecanismos ou estratégias, como Ernst Gombrich prefere denominar, mais poderosos na produção da ilusão. Apresenta um ponto de vista peculiar aproximado da visão ordinária no agenciamento dos aspectos fisiológicos de apreensão do mundo. Fundada nessa aceção, toda a produção imagética desde o Renascimento utiliza a metáfora da janela proposta por Leon Baptista Alberti ainda no Quatrocentos. A partir dessa concepção, toda a construção fica contida, de forma ideal, num espaço cúbico, ordenado e racional, que controla todas as relações entre as várias formas inseridas nesse *topos* representado.

Sob essa ótica, a perspectiva se constitui na representação do espaço de maneira racional, construída a partir de regras matemáticas que não se configuram na natureza mutável, mas na concepção de um mundo imóvel e estático, paralelo ao mundo real e, portanto, antinatural.

Para Erwin Panofsky<sup>AF</sup>, grande parte da construção da perspectiva na era moderna se deve a um pensamento que consubstancia essa espacialidade e que difere da concepção espacial da antiguidade. Enquanto a compreensão espacial, no período clássico, era descontínua, isolando cada corpo em sua essencialidade, na modernidade, o espaço é concebido a partir da ideia de contiguidade e de relação espacial não só entre as várias medidas que compõem cada objeto representado, mas também a partir da sua relação com os outros artefatos inclusos nesse espaço – de maneira a criar um sistema que o configure.

No jogo entre esses diversos objetos, nas relações de medidas que culturalmente se aproximam do próprio ato de ver, constitui-se a ilusão perspectiva, que se configura, também, em relação à atmosfera que circunda cada um dos artefatos representados na obra. É dessa instância que se podem fazer as distinções entre as grandezas para simular proximidade ou afastamento e se apresenta como absolutamente natural um sistema de representação racionalizado e operado para nos trazer uma otimização ilusória do espaço.

Nesse sentido, quando se tem a perspectiva aliada a uma superfície curva, como nos Panoramas ou ainda no teto dos planetários, a ilusão é potencializada, porque se apresentam duas ilusões. A primeira, que a vista do alto, é circular ou de que o céu é redondo; a segunda é que elas se parecem mais reais.

O termo *faux terrain* foi cunhado para designar objetos tridimensionais que se incorporam ou parecem se materializar a partir da superfície da pintura e se localizam entre essa e o espectador, nesse sentido, sustêm a ilusão da existência de uma terceira dimensão. Geralmente, esses artefatos estão próximos ao chão, e o visitante não nota a diferença entre o pictórico e o real. Assim, por extensão,

não percebe a transição entre as duas dimensões que tendem a ser confundidas. Apesar do uso no Oitocentos, Grau afirma que a origem desse estratagema ilusionista remonta ao Barroco, no contexto religioso, e pode ser exemplificada em obras em que se misturavam afrescos, pinturas e esculturas, de modo que esses se mesclavam no cenário soturno que atraía o peregrino para o conteúdo emocional ao qual era exposto.

Em suas considerações sobre esse *faux terrain* barroco, Grau afirma que sua intenção era de não deixar nada à imaginação, de modo que a realidade imagética tivesse uma proximidade quase que absoluta com o real. Nesse sentido, a *mimesis* marcava sua presença duplicando o real.

Essa duplicação passava, no caso do Panorama, pela questão da dimensão ampliada nas representações e pela utilização de verdadeiras grandezas no *faux terrain* para ampliar o caráter ilusório das representações.

Nos Panoramas, os processos utilizados para obter a imagem mais fidedigna se estendiam desde a observação direta até o uso da fotografia, a qual possui um registro indicial que corresponde ao ápice da representação, segundo Edmond Couchot<sup>AF</sup>. Assim, a fotografia oferecia-se como material para estudo, pois fornecia um modelo e um ponto de vista ótico do local a ser representado.

As Instalações e as Videoinstalações são também formas de arte híbrida que se constituem a partir da tensão ou do reposicionamento da ideia de simulacro e de realidade virtual. Nessa perspectiva, vamos encontrar alguns trabalhos que 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 os sentidos em sua totalidade, aproximando-se da esfera sensível de apreensão do mundo.

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.

De acordo com o autor, as questões pertinentes à imagem numérica têm relação com os projetos de análise realizados pelos artistas e também por empreendedores do campo da imagem e do som.

A radicalização dos procedimentos da arte europeia do final do século XIX, na busca da pureza e da essencialidade da forma, foi um dos pontos de partida para as pesquisas que levaram à constituição do *Pixel* e a sua estruturação na 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. Entretanto, aqui, gostaríamos de fazer um paralelo com a pintura, criada a partir do uso da tinta e do pincel, que também preexistem à imagem pintada sobre a superfície pictórica, e compõem-se de

material diverso da imagem propriamente dita. A diferença é que essa produção apresenta uma fisicalidade, enquanto que a imagem de síntese apresenta uma virtualidade latente, em seu sentido estrito, segundo o conceito apresentado por Pierre Lévy<sup>6</sup> com potência de vir a ser.

Sob essa perspectiva, as Videoinstalações de base digital, ao trabalharem com a concepção de simulação, constroem algo que não é mero reflexo de um objeto real, fundam efetivamente uma realidade existente.

Apesar de estarem separados cronologicamente por, pelo menos, um século, tanto o Panorama quanto a Videoinstalação estão no limiar da conjunção entre a 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.

A grande transformação no meio videográfico se inscreve na mudança que ainda está em curso em todas as formas de produção imagética, as quais se desenvolveram mais enfaticamente por volta da década de 1970. Nesse período, os artistas começaram a usar tecnologia digital, que, simultaneamente, opera com a produção, o processamento, o armazenamento e a difusão da imagem. Uma revolução semelhante à invenção da máquina fotográfica, pois também aqui há uma mudança no estatuto da imagem, que deixa a base indicial da fotografia, do cinema, da televisão e do vídeo e se constitui a partir de bases matemáticas, segundo vários estudiosos como André Parente, Diana Domingues, Arlindo Machado e ainda Edmond Couchot, entre outros.

Essa transformação se configura pela utilização das imagens de síntese não só em um local específico, a elas se reúne uma série de dispositivos, como luvas, capacetes, entre outros, que objetivam aprofundar o caráter ilusório das imagens, realizando não só o engano do olhar, mas, sobretudo, o engano dos sentidos.

#### **Referencias 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.
- GRAU, Oliver. **Arte Virtual da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora Unesp: Editora Senac São Paulo, 2007.
- GOMBRICH, E.H. **Arte e Ilusão**. Tradução de Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1986.
- LEVY, Pierre **O que é Virtual?** São Paulo, Ed. 34, 1996.
- MILMAN, Miriam. **Trompe-l'oeil Painting: the illusions of reality**. New York: Rizolli International Publications, 1983.
- PANOFSKY, Erwin. A perspectiva como forma simbólica. Lisboa: Edições 70. 1993
- ROSSET, Clement. O Real e o seu Duplo. Porto Alegre: L&PM, 1988.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. **Pourquoi la fiction ?** Paris: Seuil, 1999.