

Arte virtual em Eduardo Pla: análise da videoinstalação *Ilusión Urbana*

Rodrigo Cássio Oliveira¹

Resumo

Este trabalho analisa a videoinstalação *Ilusión Urbana*, de Eduardo Pla, realizada em 1997 e apresentada no Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires. *Ilusión Urbana* é um exemplar do período digital na carreira do artista argentino, que se estendeu entre os anos de 1983 e 2001. Esse é justamente o momento em que Pla consolidou as suas pesquisas precursoras sobre a relação entre arte e tecnologia, incorporando ao seu trabalho novos suportes e técnicas que viriam a caracterizar a arte tecnológica nas décadas seguintes. Na obra que analisamos destacam-se questões relativas à diferença entre realidade e virtualidade, posicionando Pla em discussões teóricas proeminentes no final do século XX, e que hoje podem ser vistas como matrizes da problematização contemporânea no campo da comunicação e das novas tecnologias. *Ilusión Urbana* consiste em uma instalação concebida para 32 monitores de vídeo que, montados em formato retangular à altura do chão, compuseram uma tela na qual se imbricam a água, o corpo humano e a televisão. Esse conjunto de elementos simbolizados na instalação permite que os conceitos de realidade e virtualidade sejam relacionados em uma reflexão interessada pelos aspectos formais que produzem a experiência estética com a obra.

Palavras-chave

Arte digital, videoinstalação, virtualidade, arte tecnológica

¹ Rodrigo Cássio Oliveira é professor adjunto da Universidade Federal de Goiás, atuando no curso de Publicidade e Propaganda (FIC) e no Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Performances Culturais (FCS). Coordenador do GEFAT – Grupo de Estudos Forma, Arte e Tecnologia do Media Lab / BR. Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de Minas Gerais. E-mail: rodrigocassioufg@gmail.com Website: www.rodrigocassio.com Este trabalho foi realizado com o apoio da Asociación de Universidades Grupo de Montevideú (AUGM), por meio de concessão de auxílio-viagem para atuação como professor visitante na Universidade de Buenos Aires, em maio de 2017.

Arte virtual de Eduardo Pla: análise de la videoinstalação Ilusión Urbana

Resumen

Este artículo analiza la videoinstalação *Ilusión Urbana*, de Eduardo Pla, realizada en 1997 y presentada en el Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires. *Ilusión Urbana* es un ejemplar del período digital en la carrera del artista argentino, que se extendió entre los años 1983 y 2001. En esa fecha, Pla consolidó sus investigaciones precursoras sobre la relación entre arte y tecnología, y incorporó a su trabajo nuevos soportes y técnicas que vendrían a caracterizar el arte tecnológico de las décadas siguientes. En la obra que analizamos se ubican preguntas sobre la diferencia entre realidad y virtualidad, lo que impulsa Pla en discusiones teóricas prominentes a finales del siglo XX, y que hoy pueden ser vistas como matrices de la problematización contemporánea en el campo de la comunicación y nuevas tecnologías. *Ilusión Urbana* es una instalación diseñada para 32 monitores de vídeo que, montados en formato rectangular a la altura del suelo, compusieron una pantalla en la que se imbrican el agua, el cuerpo humano y la televisión. Este conjunto de elementos simbolizados en la instalación hace posible que los conceptos de realidad y virtualidad se relacionen en una reflexión interesada por los aspectos formales que producen la experiencia estética con la obra.

Palabras clave

Arte digital, videoinstalación, virtualidad, arte tecnológico

Imagem digital e realidade

Em entrevista concedida em agosto de 2010, Eduardo Pla foi perguntado sobre a diferença entre o real e o virtual, ao que respondeu: “Na realidade tudo é virtual. A imagem em si mesma é um engano, o importante é o que está por trás, ou seja, quem é você, e não a imagem. A imagem é uma armadilha. Por exemplo, toda essa gente que faz cirurgias e muda sua imagem, termina sendo um personagem inventado, que ao mesmo tempo são eles e não são eles. Então a imagem é uma armadilha e tudo é virtual”³.

No contexto desta fala, Pla se referia especialmente à videoinstalação *Historia de un Malentendido*, de 1994, apresentada nas Jornadas Internacionais da Crítica no Centro Cultural Recoleta, em Buenos Aires. Esta foi uma das primeiras obras realizada por Pla na Argentina, após o seu retorno da Europa, onde viveu por dezesseis anos.

Historia de un Malentendido, ilustrada pelo comentário de Pla sobre o conceito de virtualidade, tem um papel importante na constituição de uma nova fase na carreira do artista argentino, em que a sua atuação como diretor de arte em estúdios de desenho é seguida pela retomada de investigações estéticas no campo da arte não industrial.

A videoinstalação de 1994 é composta de um vídeo programado para mostrar diferentes rostos de seres humanos e animais (homens e mulheres de diferentes culturas e idades, animais de diferentes raças, faces talhadas em estátuas antigas, per-

sonagens como o papai noel etc.). Os rostos se sucedem na tela sobre um fundo preto, passando por metamorfoses – o que os revela como um único corpo com múltiplos rostos em constante mutação. “Ao mesmo tempo são eles e não são eles”, como diria Pla em 2010, referindo-se ao procedimento da cirurgia plástica como uma analogia para entender a sua obra.

Nesse passo, Pla se inscreve em uma linha de autores cujos trabalhos remetem a um momento anterior aos anos 1990, em que a impermanência já mostrava ser uma característica elementar da imagem digital⁴:

Imagem eletrônica é, antes de mais nada, *metamorfose*, conforme demonstraram Nan June Paik e Wolf Vostell, quando, ainda nos anos 1960, inventaram a arte do vídeo distorcendo e modificando a imagem convencional da televisão (MACHADO, 1997, p. 248).

A ideia de que a imagem é um engano ou uma armadilha, para usar palavras que o próprio artista usou para defini-la, endossa a interpretação de *Historia de un Malentendido* como uma reflexão sobre a manipulação das imagens digitais. A obra fez parte de um movimento de guinada na carreira de Eduardo Pla, que colocou a problematização da imagem digital no centro da sua criação artística. Por esse motivo, grande parte da sua produção nos anos seguintes deu continuidade ao problema levantado naquela videoinstalação de 1994.

Essa reorientação de Pla para o emprego artístico da tecnologia se destaca por suas contribuições precursoras, uma vez que muitas de suas obras que levantaram questões sobre a natureza da imagem digital acompanharam a emergência das mesmas questões em teorias que, um pouco mais tarde, firmariam-se como o *corpus* teórico da pesquisa acadêmica do campo.

A relação entre os conceitos de real e virtual, por exemplo, está também no centro das questões suscitadas pela videoinstalação *Ilusión Urbana*, que analisamos neste trabalho. Apresentada no Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires, em 1997, esta obra confronta diretamente a noção de virtualidade que as imagens digitais puseram em foco no debate teórico daquele momento, tendo sido produzida com monitores de televisão conjugados.

Antes de passarmos a uma discussão da obra, no entanto, convém revisitar brevemente algumas compreensões sobre os conceitos de real e virtual que já estavam presentes ou eram latentes quando da concepção de *Ilusión Urbana*, conectando a análise da videoinstalação a uma fundamentação filosófica que nos parece importante para realizá-la satisfatoriamente.

Real e virtual como categorias filosóficas

Se a distinção entre o real e a aparência é um dos tópicos fundadores da história do pensamento filosófico, remetendo prontamente a Platão – mas antes ainda a pré-socráticos como Heráclito –, a contraposição entre o real e o virtual é um assunto muito mais recente.

Data de 1995 a obra em que Pierre Lévy se esforçou para explicar os processos de *virtualização* em curso na sociedade contemporânea por meio de uma aproximação dos conceitos de real e virtual às noções aristotélicas de ato e potência⁵. Para Lévy (1996, p. 16), “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual”.

Isso significaria que, “contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer: a atualização” (LÉVY, 1996, p. 16). Nesse sentido, assim como toda coisa em ato leva consigo a sua potência, as entidades carregariam consigo as suas virtualidades.

Se a atualização implica as possibilidades de ser, a virtualização seria o seu inverso, implicando a passagem do atual ao virtual, o que atribui ao conceito de virtualidade um aspecto fundamentalmente dinâmico. Para Lévy, portanto, não é suficiente pensar o virtual como um modo de ser, mas sim também como a transformação entre modos de ser diferentes.

Nossa análise de *Ilusión Urbana* lança mão de uma ideia distinta de virtualidade, partindo do entendimento de que o retorno a Aristóteles, proposto por Lévy, não foi mais conclusivo, para localizar as origens remotas do conceito de virtual, que a releitura de Platão proposta por Arlindo Machado. Em *O Sujeito na Tela*, Machado nota que “a primeira ‘experiência’ de realidade virtual ocorreu há mais de dois mil anos, muito antes do cinema, do computador, da *data glove* e do *EyePhone*. Ela teve lugar na imaginação de Platão” (MACHADO, 2007, p. 187).

Não é uma pequena vantagem em relação a Lévy que, ao fazer esse deslocamento para a filosofia grega antiga, Machado tenha proposto uma interpretação do Mito da Caverna⁶, e não simplesmente uma analogia de conceitos (inclusive porque, como observamos, os conceitos de realidade e aparência não significam, naquele contexto, aquilo que os contemporâneos designam de real e virtual). Atento à possibilidade de associar os fantasmas da caverna platônica ao conceito de simulacro, Machado ressalta que a caverna não é propriamente uma alegoria *do* mundo sensível, mas um espaço liminar, uma fronteira, uma passagem *entre este mundo* e o mundo inteligível:

A caverna de Platão, de fato, situa-se nesse lugar fronteiro, nessa zona limítrofe que separa a aparência da essência, o sensível do inteligível, a imagem da Ideia, o simulacro do modelo. Ali é o lugar de um desabamento, o “mundo sensível”, para onde descemos, ou onde literalmente caímos, enquanto animais dominados pelas pulsões (MACHADO, 2007, p. 189).

O conceito de simulacro, citado no trecho acima como uma maneira de designar as sombras da caverna platônica, traz à tona um dos aspectos fundantes da imagem digital: ela não deve mais ser entendida como cópia *de um* original, mas sim como uma cópia *sem* original. Há uma vasta literatura filosófica, produzida nas últimas décadas, que procura dar conta desta definição. Nas referências que nos parecem mais relevantes, trata-se invariavelmente de distinguir os simulacros a partir das transformações que Walter Benjamin identificou, nos anos 1930, com a sua descrição do *modus operandi* da reprodutibilidade técnica⁷.

Assim, ao mesmo tempo que aprofunda o desprendimento das imagens digitais em relação a um original, a noção de simulacro estabelece um importante rompimento com o princípio de identidade das concepções tradicionais de representação. Mario Perniola descreve essa ruptura como uma resolução do conflito histórico entre a *iconofilia* e a *iconoclastia*.

Para os iconófilos, a imagem é capaz de representar um original ontologicamente distinto de si mesma, uma vez que ela funciona ao modo de uma porta, uma via de acesso, uma ligação metafísica. "O original, a ideia platônica, é, para os iconófilos, passível de evidência sensível", escreve Perniola (2000, p. 128). Os iconoclastas, por sua vez, entendem que a diferença ontológica é um empecilho categórico, que inviabiliza qualquer chance de conexão com o original.

Embora sejam correntes rivais na história da cultura e do pensamento ocidental, iconófilos e iconoclastas acabam se assemelhando pelo pressuposto comum de que *há um* original representado pela imagem, discordando estritamente em relação à possibilidade de que ele seja acessado por meio dela. É neste sentido que o simulacro impõe, a este dilema sobre a representação, uma alternativa que escapa tanto da leitura iconófila como da leitura iconoclasta:

O simulacro é a imagem sem identidade: ele não é idêntico a nenhum original exterior e não possui uma originalidade autônoma própria. O seu valor não possui valor algum; o seu engano é patente; o seu caráter conflituoso é indolor. Ele marca o momento no qual a ficção deixa de ser niilista sem, no entanto, restaurar a metafísica, no qual o conflito deixa de ser dissolvente sem restabelecer a unidade (PERNIOLA, 2000, p. 141).

Em sua discussão do conceito de virtual, Arlindo Machado sublinha a sutileza da alegoria criada por Platão na *República*, chamando a atenção para o fato de que as sombras projetadas no interior da caverna são simulacros não de seres humanos, mas de estátuas de homens e animais. Por essa razão, de acordo com o idealismo platônico, elas seriam representações de representações, em um nível ainda mais distante do original, ou, no caso, das ideias:

Esse detalhe é vital para o funcionamento da sua crítica [de Platão] à razão dos sentidos: se as sombras percebidas no interior da caverna fossem produzidas por modelos reais, elas teriam o poder de apontar para algo “verdadeiro”, nem que fosse a título de índice de uma realidade que vibra lá fora (MACHADO, 2007, p. 192).

Mas o *verdadeiro*, no Mito da Caverna, está do outro lado de onde estão as estátuas e suas sombras, ou seja, na luz que entra através da fenda, pelas costas dos prisioneiros que não a podem ver, senão quando são libertados pela razão que pode lhes conduzir até a Ideia.

Pelo que vimos, o engano das imagens, acusado por Eduardo Pla em seu comentário sobre *Historia de un Malentendido*, está fundamentado na mesma concepção de virtualidade e simulacro discutida nas obras de Arlindo Machado e Mario Perniola. Ao contrário do que afirma Lévy, a virtualidade não seria o ponto de chegada provisório de um processo incessante de transformação do real, mas sim uma zona liminar que dá acesso aos simulacros. Estes, determinando a condição específica das imagens digitais, já não dependem do lastro de verdade que um original forneceria.

Em outras palavras, isso equivale a dizer que o mundo real já não é *espelhado* nas imagens digitais. Isso ocorre não por uma simples negação da realidade, como se fosse possível o seu desaparecimento (uma tese enganosa que a intervenção apocalíptica de alguns autores pós-modernos pode produzir). Ao romper o elo com os originais, as imagens angariam um *status* ontológico na mesma estatura da realidade, mas sem a pretensão de serem, por isso, originais.

Para dizer com Perniola (2009, p. 32): “O caráter enigmático da arte e da filosofia se funda não sobre o distanciamento delas em relação ao mundo real, mas, justamente ao contrário, sobre o fato de que a essência da realidade é enigmática”.

Uma metáfora da imersão

Ilusión Urbana consiste em uma instalação concebida para 32 monitores de vídeo que, montados em formato retangular à altura do chão, compuseram uma tela na qual se imbricam a água, o corpo humano e a televisão.

Como se pode ver na planta desenhada por Eduardo Pla (Figura 1), os monitores de televisão são conjugados de modo a simular uma piscina, o que é reforçado pelo fato de que são respeitadas as dimensões originais do corpo do mergulhador, personagem único que preenche grande parte da imagem com seu salto, até o total desaparecimento depois do encontro com a água.

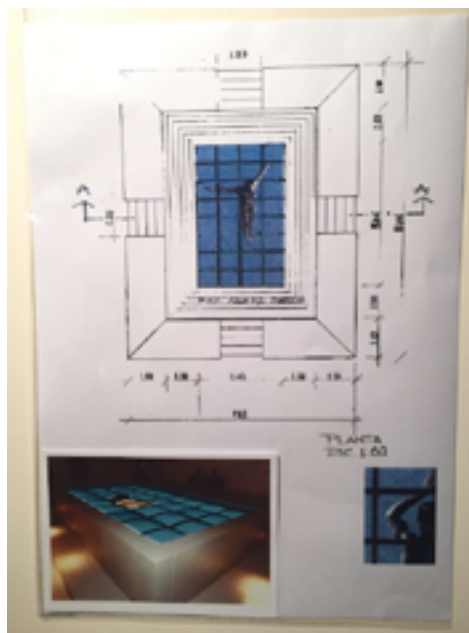
No contato com a obra ativada, o público observa em *slow motion* o corpo aeróbico do mergulhador, cujo movimento é executado com rigorosa perfeição. O corpo é destacado por um contorno luminoso, o que lhe confere um aspecto sublime e so-

MAIO
9-11
UFG/BR

bre-humano, o qual não impede, contudo, que o seu encontro com a água resulte em um mergulho normal, muito bem sucedido (Figura 2).

Dois detalhes importantes são percebidos com a obra ativada. O azul que domina a tela e interpretamos como água, por razões contextuais, pode também ser entendido como o céu, na medida em que constatamos a presença de nuvens dispostas em perspectiva. Ao mesmo tempo, a *imersão* do mergulhador não produz ondas realistas que remeteriam ao movimento da água após um mergulho, mas sim um movimento de espiral aritmética, dissipada a partir do ponto em que houve o contato do corpo do mergulhador com a água.

Imagem 1: Planta da videoinstalação *Ilusión Urbana*.

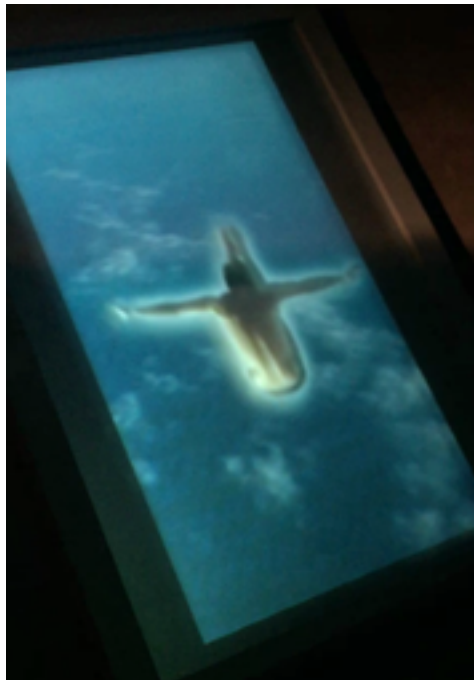


Fonte: Espacio Pla, Buenos Aires, 2017.

Merlina Rañi, curadora responsável pela mostra *Historia de un Malentendido* (realizada no Espacio Pla, em Buenos Aires, no primeiro semestre de 2017), chama a atenção para a possibilidade de interpretar *Ilusión Urbana* a partir da crítica ao alto nível de compromisso com que os indivíduos se relacionam com a televisão⁸. Nessa leitura, o que se põe em questão é o próprio meio televisivo, levando ao entendimento de que o mergulhador é uma alegoria dos espectadores, assim como a atenção dirigida para o aparelho pode ser considerada o objeto da metáfora do próprio mergulho (o caráter hipnótico das ondas em espiral aritmética corroboram essa leitura). Com efeito, essa abordagem da televisão era comum nos anos 1990, e representa uma parcela

relevante das intervenções de autores que refletiram sobre o meio de comunicação naquela década.

Imagem 2: Projeção do mergulho em *Ilusión Urbana*.



Fonte: Espacio Pla, Buenos Aires, 2017

Queremos sublinhar, no entanto, outra leitura que complementa a interpretação de Rañi, e que, a nosso ver, pode aclimatar melhor, em *Ilusión Urbana*, a discussão sobre o real e o virtual levantada até aqui. A sua chave é o conceito de *imersão*, cujo debate perpassa a teoria do simulacro.

Na definição de Janet Murray (2003, p. 102), “imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água”. Por evidente, o ato do mergulhador em *Ilusión Urbana* pode ser entendido como uma metáfora da imersão, o que dá margem ao reconhecimento do universo onírico mostrado na obra como sendo um espaço liminar, composto a partir da vinculação entre o céu e a água pela recorrência da cor azul. Trata-se, assim, de uma imagem essencialmente *não representativa*, porque classificável como um simulacro. Segundo Murray (2003, p. 102):

Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão dife-

rente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial.

A construção da liminaridade em *Ilusión Urbana*, na medida em que convoca os conceitos de virtual e simulacro com uma metáfora da imersão, também explicita o conceito de corpo. O contorno luminoso que destaca o mergulhador é um realce que chama a atenção para o que Murray assevera no final da citação acima: a apreensão não apenas da nossa atenção (algo que a televisão já fazia), como também de todo o nosso sistema sensorial (algo que o advento da realidade virtual veio a fazer).

Com isso, Pla põe em questão características do corpo sensório-perceptivo do ciberespaço. A principal delas, a nosso ver, é a *atividade* do receptor, que em breve seria renomeado de *interator* ou *agente* no âmbito das teorias. Essa atividade pode ser percebida em *Ilusión Urbana* pelo ato deliberado do mergulhador, com seu extremo controle sobre o próprio corpo, aludindo que o seu gracioso dinamismo resulta de ação, e não de reação; de volição, e não de submissão. Ao discorrer sobre o corpo no ciberespaço, Santaella destaca que

os órgãos sensórios não são apenas canais de sensações, receptores passivos que respondem, cada qual, à sua forma de energia apropriada, mas constituem-se também em sistemas perceptivos complexos que, além de ativos, são inter-relacionados, fornecendo ao organismo informação contínua estável que torna a vida adaptativa possível (SANTAELLA, 2004, p. 38).

A título de conclusão, vale a pena notar que a presença de espaços liminares nas obras de Eduardo Pla pode ser apontada já no início da sua trajetória artística, como em sua adaptação para o cinema, em 1974, do clássico *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll.

A metalepse que vincula os mundos de Alice, figurada no espelho pelo qual a personagem transita, é um recurso entre outros que colocam a obra de Pla em face de uma poética neobarroca, no sentido particular com que Severo Sarduy pensou esse conceito⁹. Outro exemplo instigante, nesse sentido, é a escultura *El Ojo*, de 2008, em que a aplicação de anamorfose resulta em uma esfera (a figura mais característica de Pla) de acrílico, pela qual um olho metálico sempre nos olha, a despeito da posição em que nos encontramos em relação a ele.

De todo modo, a análise destes trabalhos, bem como do conjunto da obra de Eduardo Pla, é um projeto que, embora fique sinalizado pelos conceitos que mobilizamos, ultrapassa os limites desse artigo. Como parte desse todo, *Ilusión Urbana* deve ser vista como uma videoinstalação que condensa uma série de questões emergentes nas reflexões sobre arte e tecnologia, sobretudo a que floresceu desde os anos 1990,

abarcando a discussão dos conceitos de real e virtual por meio de uma metáfora da imersão e da simulação imagética.

Nota(s)

³ “Es que en realidad todo es virtual. () La imagen en sí misma es un engaño, lo importante es lo que está detrás, es decir quién sos vos, no la imagen, la imagen es la trampa. Por ejemplo toda esta gente que se hace operaciones y se cambia la imagen y terminan siendo un personaje inventado, que a su vez son ellos y no lo son. () Entonces la imagen es una trampa y todo es virtual.” (PLA, Eduardo. *Entrevistarte*, julho/agosto de 2010.)

⁴ Imagem digital, numérica, de síntese ou eletrônica (como na citação seguinte de Arlindo Machado), entre outras definições.

⁵ Cf. Aristóteles, 2002.

⁶ Cf. Platão, 2014, Livro VII.

⁷ Cf. Benjamin, 1994.

⁸ Dados coletados no texto de apresentação de *Ilusión Urbana* na mostra mencionada, em maio de 2017, no Espaço Pla (com montagem parcial da obra).

⁹ Cf. Sarduy, 1999, em particular as obras *La Simulación* (1984) e *Nueva Inestabilidad* (1987).

Referências

ARISTÓTELES. **Metafísica**. São Paulo: Loyola, 2002, v. 2.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____ . **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

EDUARDO PLA utiliza la computadora para hacer obras de arte en distintos soportes. **Entrevistarte**, jul./ago. 2010. Entrevista concedida a Luciano Giusti. Disponível em: <<http://entrevistarte.blogspot.com.br/2010/07/la-imagen-es-una-trampa.html>>.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas (SP): Papyrus, 1997. (Coleção Campo Imagético)

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PERNIOLA, Mario. **Enigmas**: egípcio, barroco e neobarroco na sociedade e na arte. Chapecó (SC): Argos, 2009.

_____. **Pensando o Ritual**: Sexualidade, Morte, Mundo. São Paulo: Studio Nobel, 2000.

SIIMI/2018

V simpósio internacional de
inovação em mídias interativas

V international symposium on
innovation in interactive media

MAIO
9-11
UFG/BR

PLATÃO. **A República**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2014.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e Comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SARDUY, Severo. **Obra Completa**: edición crítica. Organização de Gustavo Guerrero e François Wahl. Madrid; Buenos Aires: ALLCA, 1999.
