

An Immersive Journey Through Abstraction



Introspection

Art Installation by Christophe and Olivier Defaye

3 – 6 August 2026

@ Hibino Media Technical, Tokyo

Architectural reveries
in tribute to the great masters of abstract art

Kazimir Malevitch

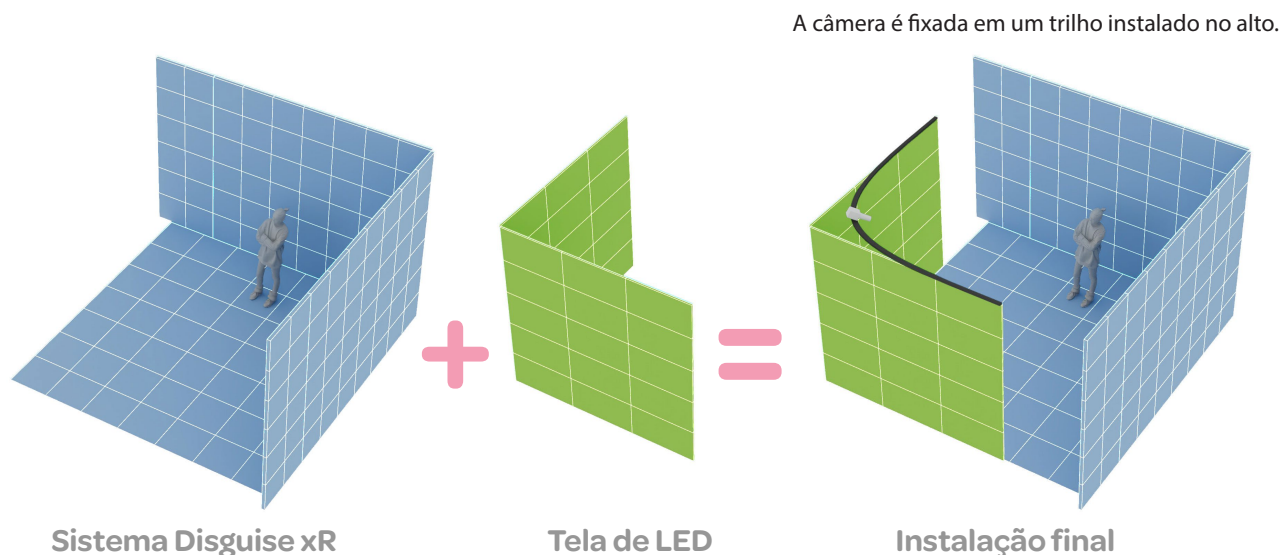
Wassily Kandinsky

Piet Mondrian

Origem do projeto

A instalação "Introspection" nasceu do encontro entre Hideki Ōkawara e Ken Higuchi, responsáveis pelo desenvolvimento de novas aplicações da **tecnologia xR (1)** na Hibino Media Technical – sobretudo na forma de ambientes virtuais nos quais os visitantes se movimentam –, e Olivier Defaye e Christophe Defaye, fundadores do estúdio criativo AOKIStudio, em busca de tecnologias inovadoras para imaginar novas formas de instalações artísticas.

Os primeiros testes da tecnologia xR levaram Olivier e Christophe a propor combinar essa tecnologia com outras telas de LED, de modo a permitir que as pessoas filmadas, integradas em tempo real a um ambiente virtual, pudessem se ver a si mesmas simultaneamente nesse ambiente – e a imaginar, talvez, nesse sentido, **novas experiências artísticas imersivas (2)**: experiências nas quais deixamos de ser apenas espectadores externos a um ambiente virtual que observamos, e passamos também a ser atores dentro de um ambiente que vivenciamos.



(1) A tecnologia xR

xR é uma tecnologia desenvolvida desde 2020 pela empresa Disguise, que permite criar ambientes virtuais combinando imagens digitais, telas de LED e sistemas de rastreamento de câmera, a fim de integrar em tempo real pessoas ou objetos em espaços interativos.

Na televisão, ela permite criar estúdios inteiramente virtuais, nos quais os apresentadores ao vivo se movimentam em cenários gerados em tempo real. No cinema e na publicidade, ela substitui frequentemente o fundo verde por paredes de LED, permitindo que os atores vejam diretamente seu cenário virtual durante as filmagens.

(2) Novas experiências imersivas

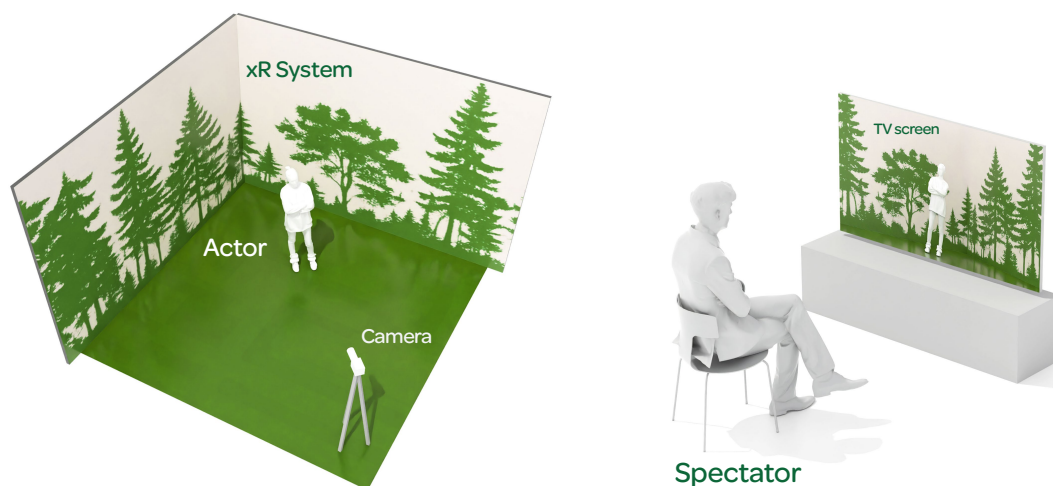
As principais tecnologias empregadas nas instalações imersivas são a projeção de vídeo, as telas de LED e os óculos de VR. Cada uma dessas tecnologias transforma a percepção do espaço real à sua maneira, mas o ponto em comum é que os espectadores descobrem o ambiente virtual a partir de seu próprio ponto de vista e não veem a si mesmos.

Combinar a tecnologia xR com telas de LED permite que as pessoas filmadas sejam, por um lado, integradas em tempo real a um ambiente virtual e, por outro, se descubram em tempo real nesse ambiente, como em um espelho.

Trata-se de um novo uso da tecnologia xR: os espectadores das imagens produzidas por essa tecnologia deixam de ser espectadores de programas de televisão ou de filmes de cinema, e passam a ser os espectadores da própria instalação imersiva.

Uma nova aplicação do Disguise xR

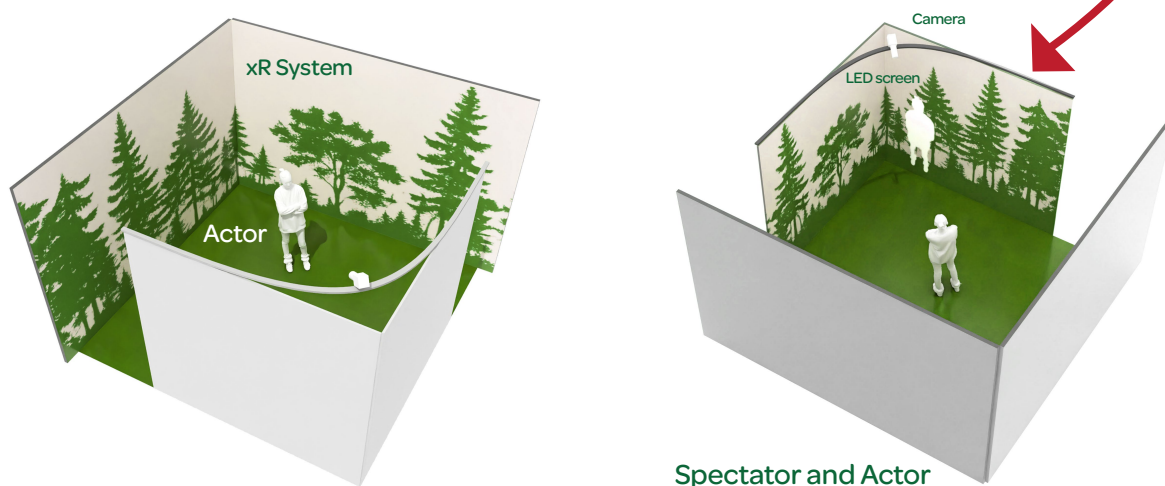
Uso típico do sistema xR da Disguise



No uso convencional da tecnologia xR, um ator filmado em estúdio diante de uma parede xR é integrado em tempo real a um ambiente virtual. Os espectadores que assistem de casa acompanham a apresentação em tempo real.

A tela que exibe o ator integrado em tempo real a um ambiente virtual deixa de ser um televisor assistido à distância pelo espectador, e passa a ser uma tela de LED gigante posicionada diretamente diante do ator-espectador.

Novo uso do sistema xR da Disguise



Ao combinar a tecnologia xR com telas de LED posicionadas diante do público, os visitantes, integrados em tempo real a um ambiente virtual, tornam-se ao mesmo tempo espectadores e atores da experiência.

Conceito

Descobrir-se a si mesmo em tempo real em um espaço virtual, distinto do espaço real em que estamos, convida o espectador a refletir sobre a influência das novas tecnologias em nossas percepções, nossos comportamentos, nossas relações sociais e nossa relação com o mundo real – em particular sobre a fronteira cada vez mais tênue entre espaço real e espaço de representação.

*Indissociabilidade entre o prazer de uma experiência e o prazer de representar essa experiência
Desaparecimento da fronteira entre experiência real e experiência representada*

Com efeito, as novas tecnologias – a fotografia digital, os smartphones, as redes sociais ou ainda as IAs generativas – por vezes nos levam a privilegiar as representações de nossa experiência em detrimento da experiência em si e do espaço real vivido. Assim, o prazer de uma experiência torna-se indissociável do prazer de sua representação e do prazer de compartilhá-la com os outros.

Além disso, os espaços realmente vividos tendem a se apagar em favor dos espaços representados.

Por exemplo, já não sabemos muito bem se o plano de fundo de um retrato fotográfico ou de uma videoconferência é real ou virtual; acabamos por não mais nos perguntar sobre a presença real em um espaço, nem mesmo sobre a realidade desse espaço.

De que maneira as novas tecnologias modificam a fronteira entre nossa existência nos espaços realmente vividos e nossa existência digital nos espaços de representação?

Que experiência fazemos de um espaço, de nosso corpo e do corpo dos outros quando somos confrontados com nossa própria representação em tempo real em um espaço no qual não estamos fisicamente presentes? O espaço real se apaga em favor do espaço representado?

Temos a sensação de existir mais no espaço representado do que no espaço real – de não estarmos simplesmente diante de uma tela que nos representa, mas de entrarmos nessa tela e nos tornarmos parte integrante do espaço de representação?

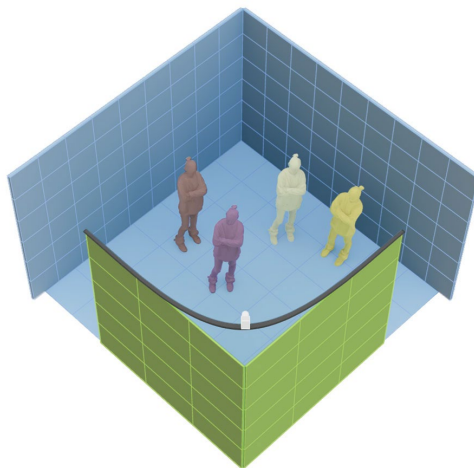
Instalação

A instalação propõe aos visitantes que se coloquem em cena simultaneamente em um espaço real e em um espaço virtual. Para isso, os visitantes são convidados a circular por um espaço quadrado de 20 m² inteiramente vazio, mas cercado por paredes-telas de LED (3 m de altura). Uma câmera filma os espectadores, que descobrem sua imagem em tempo real, como em um espelho, nas paredes-telas de LED do ambiente – porém integrada a um espaço virtual em perpétua transformação.

Os visitantes são convidados a se filmar com o próprio smartphone ou câmera, seja filmando a tela diante deles – que os representa no espaço virtual –, seja fazendo uma selfie no espaço real, com essa tela ao fundo.

Eles também são naturalmente levados a se observar uns aos outros e a se filmar mutuamente, tanto no espaço real quanto no espaço virtual. A instalação não é um objeto estático, mas uma experiência performativa e participativa.

O conteúdo audiovisual da instalação se apresenta na forma de um loop de 5 minutos. Os visitantes podem permanecer no espaço pelo tempo que desejarem, sentar-se, deitar-se ou simplesmente percorrê-lo.



Conteúdo artístico

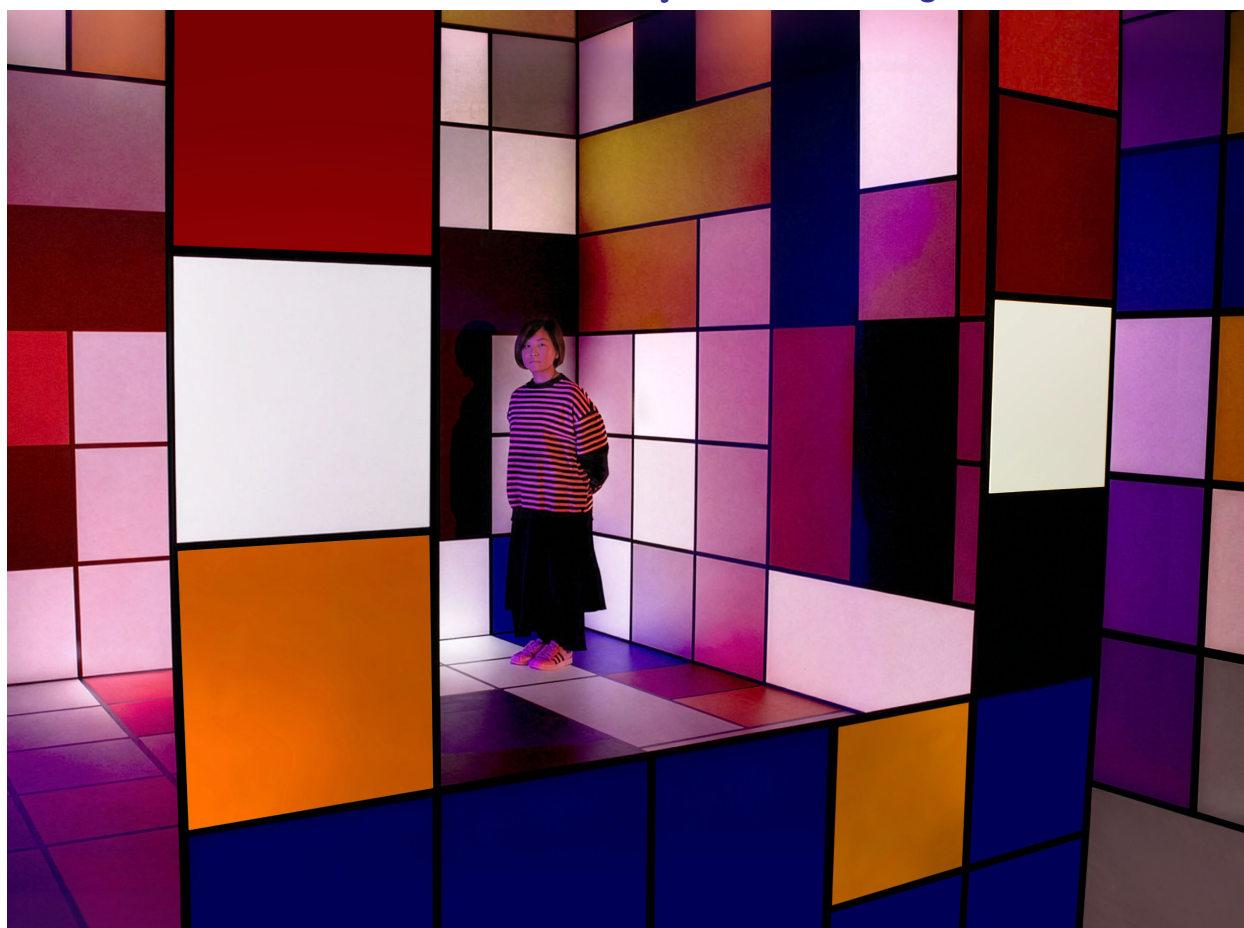
Uma homenagem aos grandes mestres da arte abstrata

A proliferação, em nosso ambiente cotidiano, de imagens ao mesmo tempo sofisticadas e supérfluas nos levou a buscar universos visuais mais simples.

A instalação imersiva propõe, assim, prestar homenagem a três grandes mestres da pintura abstrata (Kazimir Malevich, Wassily Kandinsky e Piet Mondrian) e interpretar seus universos respectivos sob a forma de devaneios arquitetônicos.

Esses devaneios arquitetônicos não são nem uma reprodução nem uma colocação em movimento das obras-primas da arte abstrata, mas uma forma de introspecção dos universos pictóricos – no sentido de explorar suas lógicas, suas estruturas, seus mecanismos internos e suas potencialidades imersivas, a fim de transformá-los em ambientes e em experiências a serem vividas.

Instalação em homenagem a Piet Mondrian



O espectador descobre nas paredes-telas de LED sua imagem integrada em tempo real ao espaço virtual.

A instalação em homenagem a Piet Mondrian propõe ao espectador circular por um espaço composto de formas geométricas retangulares e de cores primárias (vermelho, azul, amarelo), próprias ao universo visual do artista.

O espaço, aparentemente bidimensional, transforma-se progressivamente em um espaço tridimensional. As linhas e as superfícies, em perpétua transformação, parecem prolongar-se para além do espaço físico e criam a impressão de uma arquitetura infinita, na qual o próprio espectador se torna um elemento da composição.

Installation 1: Black Square in White Space



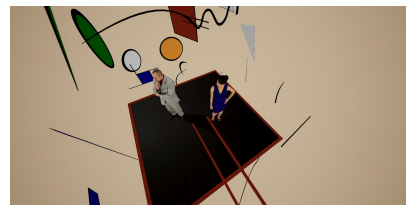
Black Square in White Space é uma instalação em homenagem a **Black Square on White Background**, pintura emblemática da arte abstrata realizada pelo pintor russo Kazimir Malevich em 1915, cuja simplicidade provoca uma ruptura radical na história da arte e libera a pintura de toda representação do real.

Na instalação, um quadrado preto em um espaço branco gravita ao redor do espectador. O quadrado desaparece quando se desloca atrás do espectador, mas permanece visível quando se desloca à sua frente. Esse efeito embaralha a fronteira entre imagem projetada e presença física, perturba as referências do espectador e o interroga sobre sua própria presença: estou diante de uma imagem projetada em uma tela, ou estou eu mesmo dentro da tela?

A câmera da instalação é fixada no alto, no ângulo formado pelas duas paredes-telas de LED – um aceno à dimensão mística da obra de Malevich, que apresentou seu quadro pendurado no alto, no canto das paredes da sala de exposição, lugar tradicionalmente reservado aos ícones religiosos nas casas russas. Como na exposição de 1915, os espectadores da instalação são assim convidados a erguer os olhos.

O universo sonoro da instalação, composto por um trecho do filme « Drôle de drame », de Marcel Carné (1937), que contém a célebre fala escrita por Jacques Prévert e interpretada por Louis Jouvet – « bizarre, bizarre... » –,

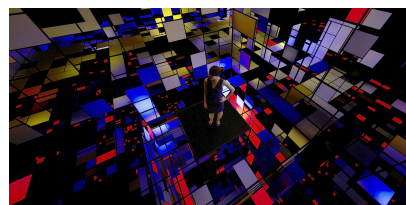
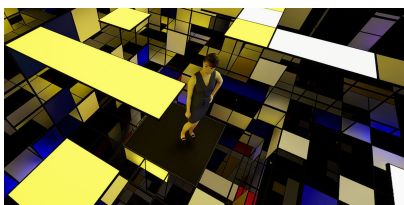
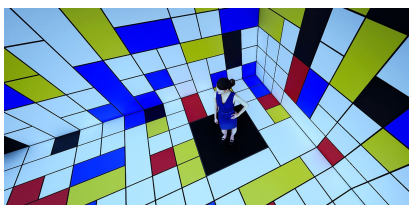
Installation 3: Waltz of Shapes



Waltz of Shapes é uma instalação em homenagem a Wassily Kandinsky e a suas obras abstratas, como **Composition VIII** (1923). Os espectadores, no centro de um móvel em perpétuo movimento, tornam-se eles próprios elementos da instalação.

O universo sonoro da instalação é composto pela canção francesa « Mon homme », escrita em 1920 por Albert Willemetz e interpretada por Mistinguett.

Installation 2: Space with yellow, red, black, blue and grey



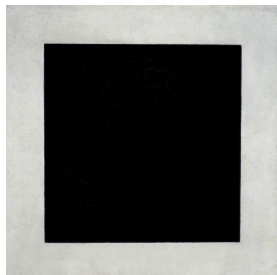
A instalação **Space with Yellow, Red, Black, Blue and Grey** é uma homenagem a Piet Mondrian e a obras suas como **Composition with Yellow, Red, Black, Blue and Gray** (1920), compostas de linhas verticais e horizontais, formas geométricas retangulares e cores primárias.

O universo visual de Piet Mondrian evoca uma organização arquitetônica, como se cada composição fosse apenas um fragmento de uma estrutura muito mais vasta, e nos convida a imaginar que espaço infinito poderia revelar-se por trás das formas geométricas caso cada uma delas viesse a desaparecer, uma após a outra.

O universo sonoro da instalação é a peça para piano « Oiseaux tristes », composta por Maurice Ravel em 1904. Ravel declarava ter querido evocar « pássaros perdidos numa floresta sombria ».

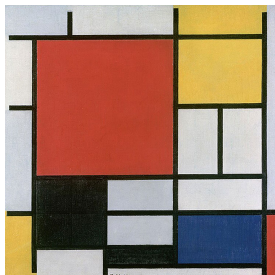
Introspection é uma instalação imersiva criada em homenagem aos grandes mestres da pintura abstrata.

Kazimir Malevich



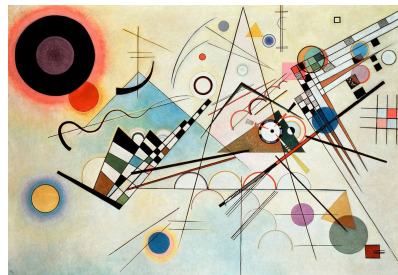
Black Square, 1921

Piet Mondrian



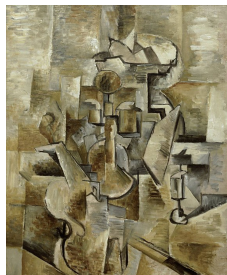
Composition, 1921

Wassily Kandinsky



Composition VIII, 1923

Georges Braque



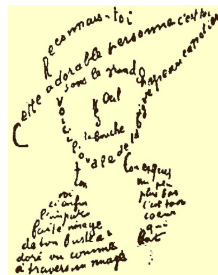
Violin and Candlesticks, 1910

Sonia Delaunay



Prismes électriques, 1914

Guillaume Apollinaire



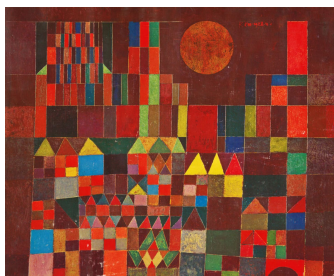
poèmes à Lou, 1915

El lissitzky



Proun 19D, 1922

Paul Klee



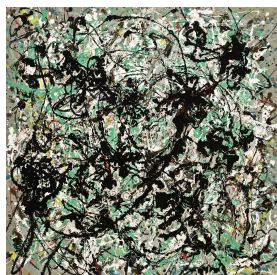
Castle and Sun, 1928

joan miró



The morning star, 1940

Jackson Pollock



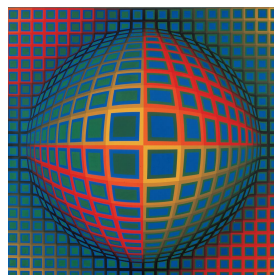
Numéro 15, 1950

Henri Matisse



La Gerbe, 1953

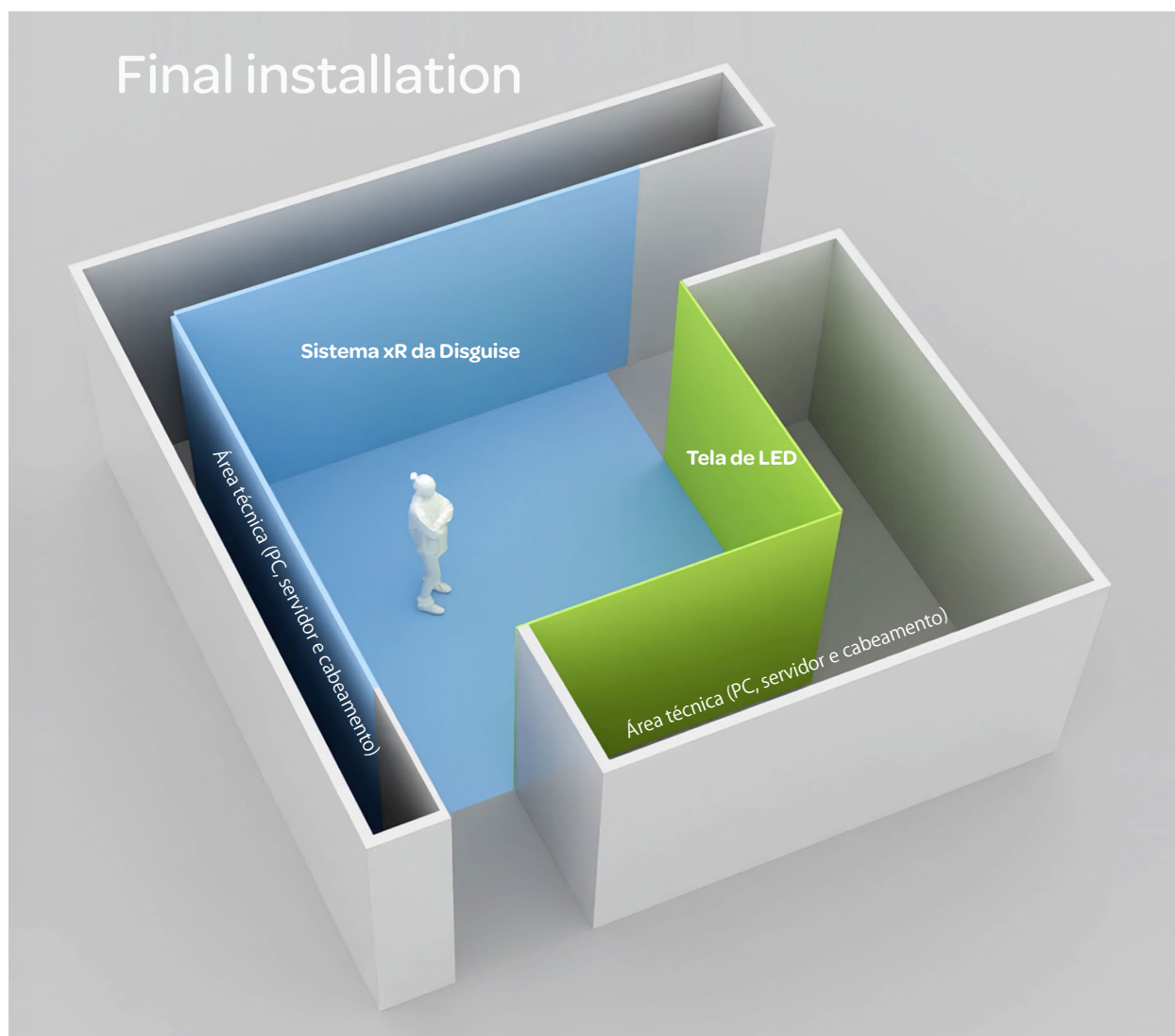
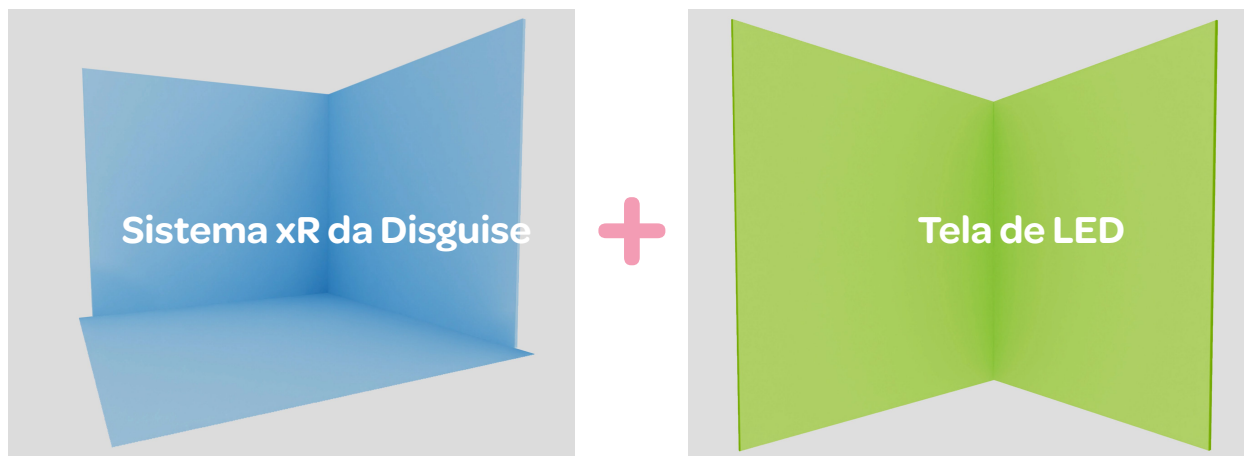
Victor Vasarely



Vega-Nor, 1969

Exemplos de implementação

Exemplos de instalações em espaços reais, incluindo as paredes e as áreas técnicas (PCs, servidores e cabeamento)



Museu virtual com Disguise xR

Uma homenagem aos grandes mestres da arte abstrata

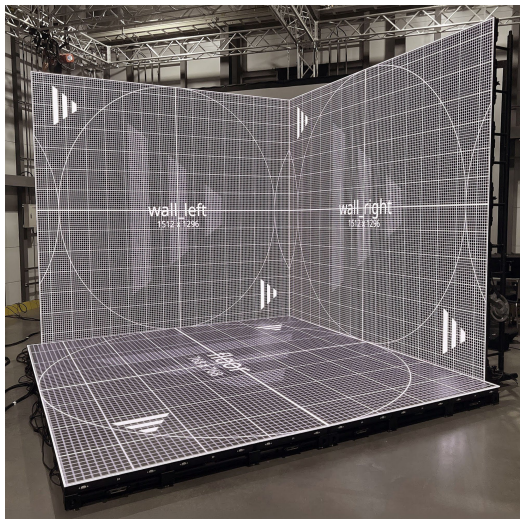
O sistema xR da Disguise, associado a duas paredes de LED de retorno de vídeo nas quais os espectadores-atores se descobrem, forma um módulo destinado a exposições itinerantes. Esse módulo também pode ser associado a outros módulos equivalentes para criar uma instalação de diferentes dimensões.



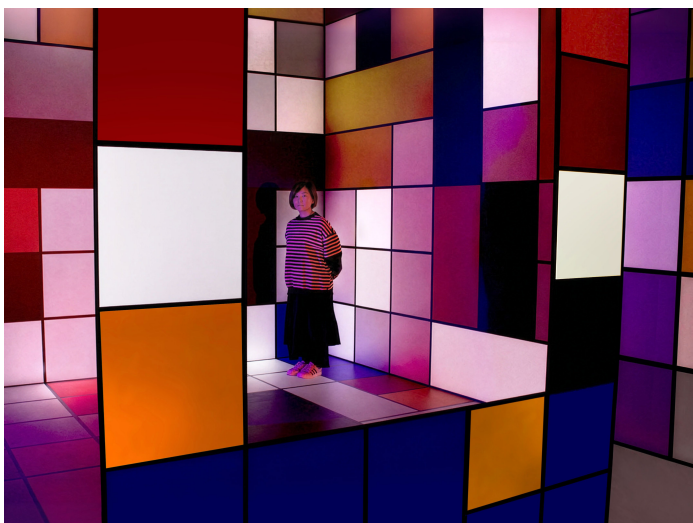
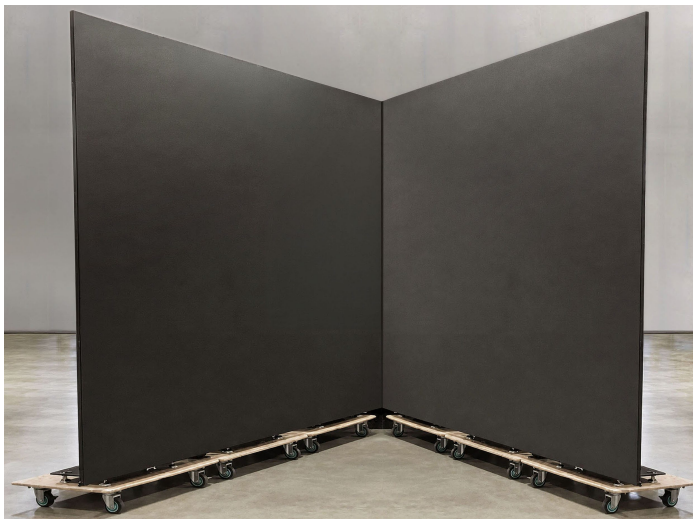
Em maior escala, um museu concebido como uma biblioteca dedicada à arte moderna, pontuada por instalações artísticas imersivas. Cada espaço revela uma experiência artística única, propondo uma viagem pelo mundo da arte moderna. Um percurso não linear, mas antes labiríntico, no qual os visitantes terão prazer em se perder, ver e rever as instalações. O universo sonoro, assim como o mobiliário, pertencem todos à mesma época dos artistas destacados na exposição.

Testes técnicos

Sistema xR da Disguise



Tela de LED



O visitante, no centro do espaço xR real, se descobre na tela de LED, integrado ao espaço virtual e cercado por objetos que não existem no espaço real.

Credits

Art Installation

Christophe Defaye, Olivier Defaye

System Architecture & Experience Engineering

Media Innovation Unit at Hibino Media Technical (<https://www.media-t.co.jp>)

Project Producer: Kneji Ogino / **Technical Director:** Hideki Okawara / **Experience Engineers:** Ken Higuchi, Tomohiro Hongo

Content Production

AOKIstudio (<https://aokistudio.co.jp>)

Content Producers: Makiko Aoki, Shigehiro Suwa / **Special Thanks:** Tatsuro Mitsui, Hirotaka Yamamori, Takamune Kawaai