

# simulation against the grain

6666666666666666

por nicolas gourault

*Simulation against the grain* é a primeira exposição de Nicolas Gourault em Portugal. Composta por cinco peças, que vão desde curtas-metragens a instalações multimédia e simulações de computador em tempo real, esta exposição baseia-se no tempo para explorar conflitos e resistências na era do “capitalismo de vigilância” (Shoshana Zuboff). Cada peça partilha uma abordagem prática e experimental com recurso a ferramentas de criação de imagens digitais. Ao longo da exposição é recorrente a tensão entre imagens vernaculares da cultura de massas – como filmagens encontradas ou de arquivo – e tecnologias mais avançadas, que utilizam as imagens de uma forma nova e mais operacional. Desta forma, *Simulation against the Grain* explora as relações de poder inerentes à tecnologia e tenta construir contra narrativas, por vezes irónicas ou trágicas, através da utilização de testemunhos e da criação experimental de imagens.

Sediado em Paris, Nicolas Gourault (1991) interessa-se pelo processo através do qual as imagens digitais são criadas. O seu trabalho deambula entre a arte visual e a cultura visual, ligando estas dimensões às preocupações políticas

22 set – 18 dez 2023  
galeria um

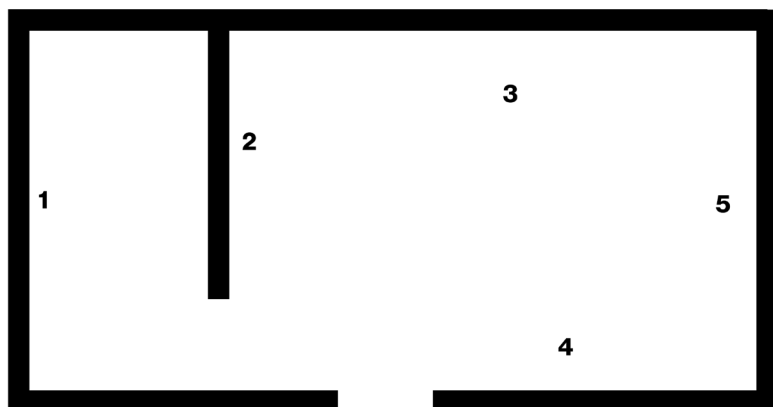
m/6

apoio  
novembre numeriques  
mais frança – um  
programa organizado  
pelo institut français  
e ambasad de france  
au portugal

a galeria um tem  
o apoio da EDIGMA  
e SABSEG Seguros

através do uso documental e crítico dos *new media*. Através de ferramentas de produção de imagem, Gourault explora as formas de alteridade que persistem dentro de espaços controlados. Os seus trabalhos têm sido exibidos em locais como o Centre Pompidou, o ZKM ou o Ars Electronica, mas também em festivais de cinema como o Cinéma du Réel, o Festival dei Popoli ou o IndieLisboa.

*'Simulation against the grain', from French artist and filmmaker Nicolas Gourault, presents five time-based artworks ranging from more narrative short films to multimedia installation and realtime computer simulation.*



- 1 – vo
- 2 – faces in the mist
- 3 – turba
- 4 – spoglie
- 5 – this means more

## vo (2020)

O desenvolvimento de veículos automatizados tem gerado muitas expectativas na última década, tanto em termos dos avanços tecnológicos como de especulação financeira. Ainda assim, o entusiasmo à volta da automatização oculta o papel dos trabalhadores humanos que são contratados para tarefas subalternas e desagradáveis e que se revelaram impossíveis de automatizar. *VO* centra-se na “ironia da autonomia”, ou seja, na reviravolta inesperada pela qual os seres humanos, que deveriam ser substituídos por máquinas, são reintegrados no circuito para as controlar.

Um acidente mortal entre um carro autónomo e um peão dá início a uma investigação sobre o papel dos trabalhadores humanos na formação de carros sem condutor. Testemunhos de Operadores de Veículos (VO) guiam-nos através de um

produzido por le  
fresnoy, studio  
national des arts  
contemporains

turno noturno em que a paisagem se confunde com os dados recolhidos pelos sensores do carro.

### **faces in the mist (2017)**

Na religião romana, os áugures eram sacerdotes que procuram captar mensagens enviadas pelos deuses. Em *Faces in the Mist*, um programa de reconhecimento facial é usado para detetar padrões num fluxo disforme de nuvens gravadas em direto a partir de *webcams* nas redondezas. A memória do algoritmo foi preenchida com figuras históricas envolvidas na previsão e manipulação do clima, desde matemáticos que propuseram equações para prever o tempo até políticos que queriam usar as nuvens como arma. Tal como os augúrios buscavam no céu sinais para interpretar o futuro do mundo, a busca aparentemente absurda de identificação deste robot apropria-se de um processo humano, a vontade de dominar o caos através da ciência e da imaginação. Percorrendo compulsivamente as nuvens, o robot reconstrói um *hall of fame* a partir dos rostos pelos quais está obcecado.

feito em colaboração  
com antoine chapon

### **turba (2021)**

*Turba*, nome cuja origem provém de uma palavra latina que combina os significados de multidão e problema, apodera-se um *software* de simulação de multidão para gerar agitação em imagens de anúncios publicitários. Os avatares que compõem esta massa digital são retirados de imagens de arquivo de invasões de campos, um fenómeno que costumava ser comum no passado, mas que se tornou tabu numa altura em que os adeptos indesejados são proibidos de entrar nos estádios. O arquivo é composto por material recolhido a partir de todas as fontes publicamente disponíveis e abrange vários continentes ao longo do último século. Pessoas de todas as origens, no espaço e no tempo, estão assim reunidas num espaço utópico. Esta obra tem como objetivo recuperar o imaginário contemporâneo da turba para trazer de volta aqueles que dele foram expulsos.

encomendado  
pelo cnap e jeu de  
paume, no âmbito da  
comissão nacional  
"imagem 3.0  
programação por  
françois zajega

agradecimentos inès  
sieulle, guillaume rivet

### **spoglie (2018)**

*Spoglie* é composto por vídeos partilhados no YouTube por turistas que visitam os vestígios arqueológicos de Pompeia,

um dos principais destinos turísticos da Europa. Do “Grand Tour” aristocrático do século XVIII, até à ascensão do turismo de massas no século XX, o local marcado pela erupção do Monte Vesúvio continua a atrair milhões de pessoas. A pressão do turismo é simultaneamente uma bênção e uma maldição; de um lado estão os interesses económicos de um lugar muito lucrativo, do outro há a ameaça da destruição dos vestígios.

No local arqueológico, é estabelecido um protocolo para se livrar dos corpos estranhos e recuperar a imagem idealizada de ruínas inalteradas. Este objetivo é alcançado através da apropriação indevida do mesmo tipo de *software* de pós-produção que é habitualmente utilizado na indústria do entretenimento para apagar elementos visuais acidentalmente registados e considerados como estragando a imagem final. No início, apenas os vestígios indiretos dos corpos são deixados intactos, mas rapidamente a massa invisível reaparece rasgando as imagens.

### **this means more (2019)**

Imagens de simulações de multidão são confrontadas com testemunhos de adeptos do Liverpool F.C., que recordam um acontecimento trágico: o desastre do estádio de Hillsborough, em 1989, que mudou a natureza do futebol.

A tecnologia de simulação de multidões, destinada a gerir o fluxo de multidões ou a produzir imagens de uma multidão dócil para fins publicitários, serve de ferramenta arqueológica para explorar a memória dos adeptos. O futebol sempre teve uma relação com a multidão e os estádios tanto são um espaço público de cultura desconsagra como um aparelho de controlo. Numa altura em que os adeptos da classe trabalhadora estão a ser proibidos de entrar nos estádios, devido a pressões financeiras e de segurança, *This Means More* utiliza uma ferramenta visual contemporânea para explorar a história desta exclusão. Sendo o estádio um microcosmos da sociedade, a sua evolução está relacionada com as mudanças sociais que ocorreram nos últimos trinta anos.

produzido por le  
fresnoy, studio  
national des arts  
contemporains



Teatro Circo de Braga  
EM, S.A.

