

770
S187f

ETIENNE SAMAIN

ORGANIZADOR

O fotográfico

SEGUNDA EDIÇÃO

DEDALUS - Acervo - MAC



21500006602



EDITORA HUCITEC





Holo x foto: grafias

Julio Plaza*

Resumo

Estudo das relações ontológicas entre os dispositivos fotográficos e holográficos.

Abstract

A study of the ontological relationship between photographic and holographic devices.

Résumé

Étude des relations ontologiques entre les dispositifs photographiques et holographiques.

* O artista multimídia Julio Plaza (1938-2003) foi professor do Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Autor com Mônica Tavares de *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais* (São Paulo: Hucitec, 1998).

Um Aleph é um dos pontos do espaço que contém todos os pontos.¹

E se o mundo não fosse, em absoluto, feito de objetos? E se “ele” fosse um holograma?²

Do código holográfico

Novas tecnologias supõem novas imagens. A imagem produzida pela holografia difere substancial e radicalmente (de raiz) de todas as imagens clássicas e, sobretudo, das fotográficas. Essa tecnologia se utiliza do raio Light Amplification by Stimulated Emission of Radiations (Laser), que proporciona a luz coerente, monocromática e direcional, cujas ondas se caracterizam por oscilar com a mesma frequência e em idêntica fase. A holografia (com o laser) se estabelece como ciência e técnica de registro e uso de toda a informação contida nas ondas de luz transmitidas, refletidas ou difratadas pelos objetos. O código da holografia tem também por base a fotoquímica do filme emulsionado que procede da fotografia.

A holografia consiste em registrar um objeto, não mais com luz ordinária (fotografia), mas com um raio de luz coerente. Esse raio é dividido em dois por meio de um espelho semitransparente. O primeiro, denominado “raio do objeto”, atravessa o espelho e ilumina diretamente o objeto cuja imagem holográfica se deseja registrar. A luz, refletida nesse objeto, projeta-se sobre a placa fotossensível situada diante dele. Simultaneamente, o outro raio, “raio de referência”, dirige-se para a placa para a impressionar junto com a luz do primeiro raio. A convergência de ambos os raios de luz, o de referência e o refletido pelo objeto iluminado, forma uma imagem complexa de interferências, que ficam impressas na placa sensível. Uma vez revelada a placa, mediante técnicas fotográficas normais, obtém-se uma imagem denominada por Gabor³ “holograma”.

A imagem holográfica é uma imagem-inteira (holos = inteiro, grafia = escritura), ou seja, “mensagem completa”, porque contém toda a informação necessária para reconstituir a imagem. Os padrões de interferências na estrutura do holograma constituem o código de informação da imagem, que é necessário depois ser decodificado pela luz para que o holograma possa ser visto pelo observador. Assim, em um segundo momento, quando da restituição da imagem, um novo “raio de referência” ilumina o holograma e atualiza as ondas luminosas originais que foram refletidas pelo objeto “holografado” sobre a placa quando se impressionou o holograma.

¹ Jorge Luis Borges, *O Aleph*, 1949.

² Karl H. Pribram *et alii*, *Cerebro, Mente y Holograma* (Madri: Alhambra, 1980).

³ Denis Gabor, cientista britânico-húngaro que elaborou a teoria da holografia, em 1947.

A holografia é, portanto, um método de fotografia sem lentes no qual o campo ondulatório da luz espalhada por um objeto é registrado em uma placa sensível sob a forma de um padrão de interferência. Quando o registro fotográfico (o holograma) é exposto a um feixe de luz coerente, como um laser, o padrão ondulatório original é reconstituído: uma imagem tridimensional aparece. Assim, o que vemos em um holograma é um código de luz: os padrões de interferência na estrutura do holograma constituem o código de informação da imagem visualizada.

Holograma x fotograma

Pode-se estabelecer uma relação com a fotografia. Os dois meios começaram por representar o mundo "tal como o vemos". Mas o holograma difere da fotografia porque tem um código de transmissão que produz um realismo diferenciado.

A ótica holográfica que procede da estereometria é radicalmente diferente da ótica monocular da fotografia, pois ao ponto de vista único desta sucede a multiplicidade de pontos de vista da holografia. Essa tecnologia não é um sistema projetivo como a fotografia, que reduz a realidade tridimensional a um plano bidimensional. O holograma é um registro feito sem lentes e sem objetivos interpostos entre o objeto e a emulsão sensível. São as dimensões da placa holográfica que determinam a amplitude do campo abrangido. As diferenças essenciais residem no modo de registrar a informação visual e de a perceber depois.

A holografia (em contraste com a fotografia, em que cada ponto do objeto corresponde a um ponto da imagem) oferece uma organização nova do espaço de representação visual.

Ou seja, ao cortarmos uma fotografia em vários pedaços, o que obtemos são fragmentos da mensagem fotográfica com a conseqüente perda do suporte (que se confunde com a imagem).

Se cortarmos um holograma em vários pedaços, cada porção pode reconstruir a imagem completa do objeto holografado. Isso porque cada ponto do holograma supõe um ponto de vista diferente da imagem, isto é, cada ponto recebe distributivamente a informação total, o que implica o todo, e o todo está em cada ponto. A razão disso é que cada porção do holograma contém todos os pontos luminosos do objeto visíveis no momento do registro. Essa permanência da imagem é possível porque cada porção da placa foi impressionada com a luz de todas as partes do objeto.

O holograma, além de registrar a intensidade da luz e sua freqüência (a cor), como o faz a fotografia tradicional, registra também sua fase, o que permite registrar o volume dos corpos holografados. O efeito tridimensional do holograma se produz porque sua imagem reproduz todas as propriedades óticas dos objetos. Isso se deve à paralaxe. Assim, o efeito tridimensional reproduz as características próprias da percepção natural humana. Dessa forma, as diferenças fundamentais com a fotografia são: *a*) disparidade retiniana binocular de tipo estereoscópico; *b*) acomodação do cristalino à profundidade de campo, pois na holografia o enfoque é relativo à totalidade do campo visual, contrariamente ao que sucede na fotografia, na qual o enfoque é fixo e está determinado pelas condições

em que se tomou; *c*) convergência ocular em função das diferentes distâncias; *d*) efeito de paralaxe, manifestado pela modificação do campo visual ao deslocar o ponto de vista. A paralaxe permite observar um objeto oculto por outro mais próximo à nossa visão, e isso não é possível na fotografia; *e*) a decodificação do holograma com várias fontes de luz, a partir de ângulos diferentes, implicará a obtenção de tantas imagens como fontes luminosas; *f*) como consequência, temos que a imagem holográfica é ubíqua e se distribui na largura e no comprimento da placa holográfica; *g*) a holografia, por outro lado, requer emulsões fotográficas de grão muito fino e de grande poder de resolução em virtude da grande quantidade de informação que deve armazenar. A emulsão de um holograma contém, em efeito, 300.000 vezes mais informação que uma fotografia normal. Essa capacidade de armazenamento de informação constitui-se em um banco privilegiado de ondas de luz e, portanto, de memória.

A holografia é algo a mais que uma técnica "irmã" da fotografia. Ela supõe a superação definitiva da concepção da perspectiva linear e monocular da Renascença e inaugura uma nova cultura icônica. Se na litografia se escondia o jornal ilustrado e, na fotografia, o cinema sonoro, na imagem holográfica escondem-se novos objetos-linguagem.

Holografia: conservação x invenção

Toda tecnologia delimita dois vetores: conservação e inovação: *a*) reprodução ou conservação de informação; *b*) produção, como inovação com as suas estruturas. Isso não é um problema semântico, e sim um problema de ordem conceitual, pois caracteriza a postura do autor diante do aparelho de produção. No primeiro vetor, dá-se ênfase ao caráter reprodutor da tecnologia, como documentação e memória consciente. Ou seja, a reprodução ou transposição de informação existente em outros suportes. Importa destacar aqui o exemplo da holografia na antiga União Soviética, primeiro país a utilizar as técnicas holográficas (de reflexão) para documentação museológica e didática, abrindo um campo para a Antropologia visual e objetual.

Já no segundo vetor, enfatiza-se mais o caráter produtor e criativo. Ou seja, a utilização das estruturas tecnológicas para produzir informações estéticas próprias e inerentes ao novo meio, pois toda técnica implica um modo de apreensão que lhe é próprio e que constrói seu objeto ao mesmo tempo que opera. Dessa forma, numerosos artistas estão atentos às possibilidades criativas que a tecnologia holográfica oferece. Esses artistas não utilizam a tecnologia como memória ou documentação, mas como forma de manifestar uma criatividade estética. Assim, reconhecem mais ou menos conscientemente o caráter fundador da técnica holográfica em relação ao imaginário. Eles estão descobrindo uma nova forma de expressão com essa tecnologia como "escrita" de luz laser.

A holografia como arte

Após as imagens de tradição pictórica, das imagens pré-fotográficas e das imagens fotográficas, surgem as imagens holográficas. As imagens

criadas pela holografia renovam a criação visual, a nossa visão de mundo, criam novas formas de imaginários e também de discursos icônicos. É o universo pós-fotográfico. A holografia combina os caracteres que a pintura e a fotografia aportaram ao mundo das imagens. Da pintura, tem adotado a capacidade de invenção de formas sem referência e, sobretudo, da plasticidade. Da fotografia, tomou a definição e resolução de detalhes. Assim, a holografia hibridiza-se com os multimeios.

O objetivo dos artistas hológrafos é explorar e atualizar o potencial virtual do meio holográfico, unido ao procedimento da singularização que consiste precisamente em “aumentar a dificuldade e a duração da percepção”. Esse procedimento é conseguido por meio dos códigos de transmissão luminosos que emprestam suas qualidades para a criação de imagens. A holografia funciona para esses artistas como um amplificador do imaginário e da percepção. As possibilidades da holografia como abertura a novas áreas artísticas ainda estão em desenvolvimento. Contudo, já podemos dizer que a criatividade e a fantasia dos artistas abrem-se às novas dimensões que a arte fotográfica desconhece.

Poéticas abstratas

Com a holografia, reanimam-se processos criativos a partir de uma matriz heurística própria: a luz auto-referente. A auto-referência da luz explica-se por ser o princípio gerador e também a substância básica da imagem holográfica. O único “material” é a luz interferente. Como não há matéria, a visão holográfica é fantasmagórica (“arte de fazer ver, de fazer aparecer, imagens ou figuras luminosas na escuridão”).

Muitos hológrafos criam imagens abstratas, de pura luz. Essas imagens e poéticas, que operam por analogia ou semelhança, implicam o afastamento do mundo referencial, tornando-se auto-referentes, chegando ao contato com a beleza essencial e, sobretudo, à não distinção entre sujeito e objeto, isto é, à ressonância. As imagens que representam por semelhança caracterizam-se mais pelo sentido de interioridade que pelo sentido de exterioridade, o que permite criar efeitos sensíveis no visualizador e não apenas relações de referência a objetos. As imagens “tridimensionais” surgidas nos espaços holográficos recolocam uma vez mais no contexto artístico o tema das aparências luminosas.

Dessa forma, o próprio código de transmissão holográfico é responsável pela geração de um potencial de qualidades nas suas imagens. A holografia chama a atenção para a sua aparência, isto é, para o modo como o objeto está representado. Sua aparência se resolve na ilusão da luz-cor. O corpo visualizado em um holograma não se apóia em um pedestal como a escultura clássica. Na realidade, “flutua” no espaço, sem gravidade. É, paradoxalmente, um “corpo” imaterial de luz.

Outra característica é que a holografia, por agora, é mais “apresentativa” que narrativa (sem mencionar as experiências com o “cinema holográfico”), pois não nos conta histórias, apenas nos mostra uma configuração visual em um espaço tridimensional.

Para fazer um holograma é necessário construir um objeto (ou utilizar um objeto existente) que se assemelhe mais a uma escultura, com todas

as conseqüências perceptivas de volume, iluminação, espaço, paralaxe, perspectiva. A transformação desse objeto tridimensional em pura luz, através da geometria absoluta do raio laser, é o que constitui o processo holográfico. O espaço holográfico e a sua profundidade concretizam-se como efeito visual definido pela relação entre imagem real (a situada à frente do suporte holográfico) e imagem virtual (a situada atrás do plano do suporte). Esse espaço está mais baseado na ilusão perceptiva da espacialidade (virtual) que na adição da terceira dimensão física.

A imagem holográfica pode ser transparente, um "corpo" pode atravessar outro, "sem quebrá-lo nem manchá-lo". Assim a imagem holográfica é utópica (sem lugar), pois vários corpos podem ocupar o mesmo espaço. Pela transparência se vence o espaço e o tempo, as leis biológicas e a velha noção de verdade, ressuscitando, ao mesmo tempo, a metáfora do surrealismo onírico. Aqui, a imagem não é tátil, mas visual, transparente, branda e de cor indefinida. Emerge como no sonho. Dessa forma, muitos hológrafos vêm sendo atraídos pela tradição do surrealismo.

A holografia transforma o estatuto imaginário do artista. Este, além de criador, não é mais um artesão ou técnico, agora se vê obrigado a adquirir conhecimentos científicos como apoio da nova tecnologia representacional.

Do ponto de vista do produtor-autor, os seus enunciados combinam-se com o dispositivo holográfico. Ao ponto de vista único, típico da fotografia e do cinema, justapõem-se múltiplos pontos de vista que relativizam a imagem. Os enunciados do emissor são matizados pela objetividade (caráter científico) do código do aparelho tecnológico holográfico. A criação com a holografia requer um forte apoio técnico e, assim, a questão da autoria é coletivizada. Passa-se, pois, da expressividade auto-gráfica para a codificação alo-gráfica.

Com a holografia, cria-se uma nova topologia que desestrutura a relação causal entre objeto-imagem-visualizador, pois essas imagens criam outra relação com a luz, distinta da mensagem fotográfica. O paradoxo holográfico: a holografia elimina a distância acostuada entre observador e imagem tradicional (fotográfica), correlacionando, ao mesmo tempo, a percepção fisiológica e psicológica, ou seja, o espectador movimenta-se dentro e em torno do holograma. A relação holograma/receptor relativiza-se através da paralaxe e da possibilidade de escolha do ponto de vista. O receptor explora, com sua mirada e movimento corporal, o caráter de "pseudo-objeto tridimensional" feito de luz.

Holografia como registro realista: a realidade do realismo holográfico

O caráter referencial do holograma é dado pela sua capacidade de registro e documentação da realidade, tal como acontece freqüentemente com a fotografia, sendo que, aqui, a "tridimensionalidade" da imagem holográfica suscita novamente a velha questão do realismo. A holografia insere-se no paradigma histórico que procura a mimese, a verossimilhança, ou o primado da ilusão. Contudo, é um realismo etéreo, flutuante em um espaço sem gravidade, falso e fantasmático.

Com a holografia, surgem possibilidades inventivas de modelos e simulações que permitem criar referentes inexistentes ou imaginários. A imagem holográfica é co-criadora de realidade ou, melhor dizendo, de hiper-realidade. Essas imagens, contidas de forma virtual na memória holográfica, suprem a existência do objeto aqui-agora pelo seu caráter ilusionista.

A imagem holográfica realista propõe-se reproduzir a realidade o mais fielmente possível, aspirando assim ao máximo de verossimilhança. Ela recupera, por outro lado, a arte e a prática do retrato. "Podemos chamar realista à obra cujo autor a propõe como verossímil e também à imagem que é percebida por quem a julga como verossímil".⁴

Na construção de figuras, nenhum critério de semelhança é suficiente para medir a fidelidade de uma representação. As expectativas interiorizadas no visualizador, como código de reconhecimento, permitem "ver a realidade" por meio das anotações gráficas dos códigos. A representação realista é uma questão de hábito, dada por esses sistemas.⁵

Enquanto a semelhança tende ao analógico e ambíguo, a verossimilhança indicia um objeto no mundo, isto é, torna dominante a relação imagem/objeto. Por outro lado, o hiper-realismo acentua e torna dominantes os códigos de representação e extrapola ao infinito as qualidades que supomos serem dos objetos representados.

A noção de veracidade e de verossimilitude está apoiada nas várias convenções dadas pelo código da perspectiva e pela existência desse sujeito monocular invisível. Esse sujeito é a base da construção ideológica do realismo, que produz a ilusão de estarmos ali mesmo, como participantes da cena realista. Todo realismo é questão de convenção dos métodos de projeção ao espacial em três dimensões em uma perspectiva, da cor e das formas figurativas. No realismo, a representação do mundo visual comporta o recorte de um campo visual, que será cifrado como moldura. As imagens realistas são produto dos sistemas de representação que, como leis convencionadas, ajudam a reproduzir o real visível. É o caso dos diagramas normativos que, da mesma forma que a perspectiva central, atuam como molduras. Esses sistemas de representação organizam não só as figuras, como também definem seu ambiente e composição. Articuladas pela contigüidade metonímica e pela lógica da convenção perspectivista, que instaura o tempo e a comunidade de percepção, as imagens realistas representam o mundo "tal como se vê" e por isso induzem a perceber o esperado, produzindo ilusão. Conforme Gombrich, "a perspectiva quer que a imagem apareça como o objeto e o objeto como a imagem".⁶

O nosso hábito de percepção realista está ligado ao código da perspectiva com seu ponto de vista único e monocular, que tem como condição o olho de um sujeito invisível e parado. A perspectiva central garante a construção de um espaço racional infinito, constante e homogêneo, pressupondo duas hipóteses fundamentais: a) mirar o mundo visual com um olho imóvel; b) que a interseção plana da pirâmide visual deva considerar-se como reprodução adequada à nossa imagem visual. Esses pressupostos implicam uma audaz abstração da realidade.

A estrutura de um espaço infinito, constante e homogêneo é oposta ao espaço psicofísico, pois o espaço homogêneo nunca é o espaço dado, se-

⁴ Roman Jakobson, "Do Realismo Artístico", em *Teoria da Literatura: Formalistas Russos* (Porto Alegre: Globo, 1973).

⁵ Nelson Goodman, *Los Lenguajes del Arte* (Barcelona: Seix y Barral, 1976).

⁶ Ernst Gombrich, *Arte e Ilusión* (Barcelona: Gustavo Gili, 1979).

não o espaço construído. “A percepção desconhece o conceito de infinito e, portanto, o conceito de infinitude não existe no espaço psicofísico”.⁷

Por meio da perspectiva, consegue-se codificar o espaço psicofísico em espaço matemático.⁸ A partir dessa abstração, consolida-se a eliminação do “ego fenomênico”⁹ do campo visual e se impõe a ordem das aparências, matematiza-se o campo visual e se objetiva o sujeito. A imagem e a visão proporcionadas por esse sujeito ou testemunha fictícia constroem toda uma visão e sentido na representação do mundo. A existência dessa “testemunha ocular”¹⁰ tem como corolário a existência de uma “regra negativa”. Com base nela, o sujeito ou testemunha não deve incluir na imagem nada que uma testemunha não possa ver, do ponto de vista determinado naquele instante.

A transgressão a essa “regra negativa” leva à metáfora surreal. Já a holografia, com a sua vocação para o registro total e a multiplicidade de pontos de vista, levanta problemas de paralaxe muito interessantes que desestruturam mais radicalmente a “testemunha ocular” e a sua “regra negativa”, pois o holograma pode registrar objetos ocultos por outros objetos situados na frente dos primeiros. Paralaxe, dialética imagem real e imagem virtual, dilatação holística da cena de representação, ubiqüidade da representação visual são outros aspectos envolvidos na imagem holográfica, já enunciados anteriormente.

A imagem-simulacro tende a suspender a relação imagem/referente, criando um objeto-ilusão, já que somente há efeito, pois sua causa imediata é um código de luz.

Esses efeitos, que atuam pela verossimilhança, são saturados de processos psicológicos de significação que produzem ilusão, sedução, fantasmagoria e surrealismo, isto é, criam a ilusão do referente. E isso é devido ao fato de que “o simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; pois o observador faz parte do próprio simulacro, que transforma e se deforma com seu ponto de vista”.¹¹

A referencialidade, portanto, satura-se em processos de ilusão. Segundo Gombrich, o processo da ilusão depende da “faculdade imitativa” do sujeito e de sua expectativa para preencher e complementar o esperado. Dependendo da experiência e, portanto, da memória, o processo ilusionístico está ligado ao familiar e ao “princípio do etcétera”, quer dizer, é decorrente de associações por contigüidade em relação ao vivido. Dessa forma, quando vemos uns poucos elementos de uma série, vemo-los todos. A ilusão é dirigida para o infinito, o abstrato e o significado. A ilusão, para que se realize, requer uma imagem em baixa definição, uma imagem “fria”, sugestiva e participante, que ofereça vazios e intervalos que serão preenchidos pela mente do visualizador, em que projetará suas expectativas.

A sedução do sujeito pela ilusão é devida, portanto, aos processos psicológicos que se desfazem quando se colocam em jogo os códigos de transmissão que induzem a perceber o concreto.

Hiper-realismo

Do ponto de vista da história cultural das representações icônicas, o holograma intensifica, de modo excepcional (pelo avesso), o ilusório efeito

⁷ Erwin Panofsky, *La Perspectiva como Forma Simbólica* (Barcelona: Tusquets, 1970).

⁸ *Ibidem*.

⁹ Ernest Mach, *apud* James J. Gibson, *La Percepción del Mundo Visual* (Buenos Aires: Infinitos, 1974).

¹⁰ Ernst Gombrich, *La Imagen y el Ojo* (Madrid: Alianza Forma, 1987).

¹¹ Xavier Audouard, *apud* Gilles Deleuze, “Platão e o Simulacro”, em *A Lógica do Sentido* (São Paulo: Perspectiva, 1974).

janela da imagem ocidental da Renascença. Ao acrescentar o atributo óptico de uma tridimensionalidade autêntica, que não é nem corpórea nem tátil, o holograma é, na realidade, um “objeto” de luz e, por ser de luz, está privado de tangibilidade, quer dizer, é cego para o tato.

Um holograma parece-nos convincente porque nos dá ilusão de massa corpórea. A imagem registrada não é mais que o espaço delimitado pela luz e, no entanto, assemelha-se a um material físico definido. Assim, tal como a ilusão da fotografia é dada pela perspectiva espacial, a holografia nos dá um sentido de corpo verossímil.

As holografias que registram objetos estáticos (pedras, por exemplo) provam a sua presença (virtual) material, negando-a simultaneamente. Trata-se de uma contradição: o nosso mundo cotidiano parece rico em substância e, no entanto, a ciência nos diz que a matéria é, em grande parte, vazia.

O holograma produz a sensação de estarmos diante de outra realidade: a hiper-realidade sensível das formas visuais dotadas de efeitos tridimensionais que surgem no espaço holográfico. Esse espaço está sempre aberto a uma diversidade de pontos de vista, o que supõe o enriquecimento do óptico (objetos de luz) à custa do háptico (tátil).

O caráter hiper-realista e incorpóreo da holografia, em contraste com o nosso código de percepção das imagens clássicas e planas, é o que cria o efeito “imaterial”, pois a luz não é refletida por nenhum objeto concreto. O lema do hiper-realismo é: parece-se mais com o real que a própria realidade.

Surrealismo holográfico

Tanto o realismo quanto o surrealismo são filhos da mesma lógica, ou seja, da articulação dos signos pela contigüidade. Enquanto o realismo mimetiza um objeto para produzir ilusão, o surrealismo subverte essa lógica convencional pelo princípio da condensação metafórica, produzindo imagens ilógicas, paralógicas ou alógicas, mas nunca analógicas.

A imagem holográfica, associada às possibilidades que oferecem os procedimentos da montagem/colagem/bricolagem, reconcilia o racional e o irracional. Assim, é possível reelaborar os processos surrealistas da fotomontagem com os encontros fortuitos de objetos (Lautréamont), transferidos agora para a holomontagem. Descontextualizar, subverter as relações, articular, brincar com o impossível tornam-se práticas através da retórica dos objetos. Com os “jogos de linguagem”, encapsulados na holografia e na combinatória icônica de objetos, está nascendo um novo imaginário holocenográfico (que aponta para o holoteatro), potencialmente contido nessas imagens, diferente dos imaginários da arte fotográfica.

Montagem, colagem e bricolagem

A holografia permite tratar a imagem como uma cenografia narrativa. De fato, com a utilização de objetos “inanimados”, estes ganham vida própria em novos ambientes de luz-cor.

Criam-se, com esses objetos, envolvimento que evocam a função do objeto no dia-a-dia ou em uma nova situação. Nesse sentido, o uso da holografia está mais perto da montagem de uma cenografia, trazendo à mente o trabalho fotográfico de Man Ray e também o pictórico de Magritte. Resultam, assim, imagens fictícias, na medida em que colocamos os objetos reais em mundos imaginários.

Em um holograma não vemos um aspecto da realidade, mas um espaço aparentemente real que supera as barreiras da placa holográfica. Espaço esse no qual não podemos entrar nem do qual podemos tirar nada. Vemos um objeto tridimensional, mas é um objeto real somente na aparência. Pelo fato de que a placa holográfica é transparente, podemos situar objetos reais diante ou atrás dela, de forma que se podem relacionar com o espaço irreal do holograma. Nesses processos se abrem possibilidades criativas para a alegoria, a metáfora e também para a holo-instalação.

A osmose Arte/Ciência produz uma relação relevante entre a holografia e outros meios artísticos: pintura, fotografia, escultura, ambientes e instalações. Surge assim um caráter multimidiático. A holografia, que não é mais fotografia, cinema, escultura, pintura, objeto, acolhe todas essas artes, incluindo também a arte gráfica, a poesia, a literatura etc. O seu estatuto semiótico é o de um híbrido de linguagens, através da montagem/colagem/bricolagem de objetos e outros signos. É na interface da holografia com as artes que se estabelece esse cenário intertextual, positivamente criador, no qual muitos artistas percebem o germen da criação.