

ROC PARÉS

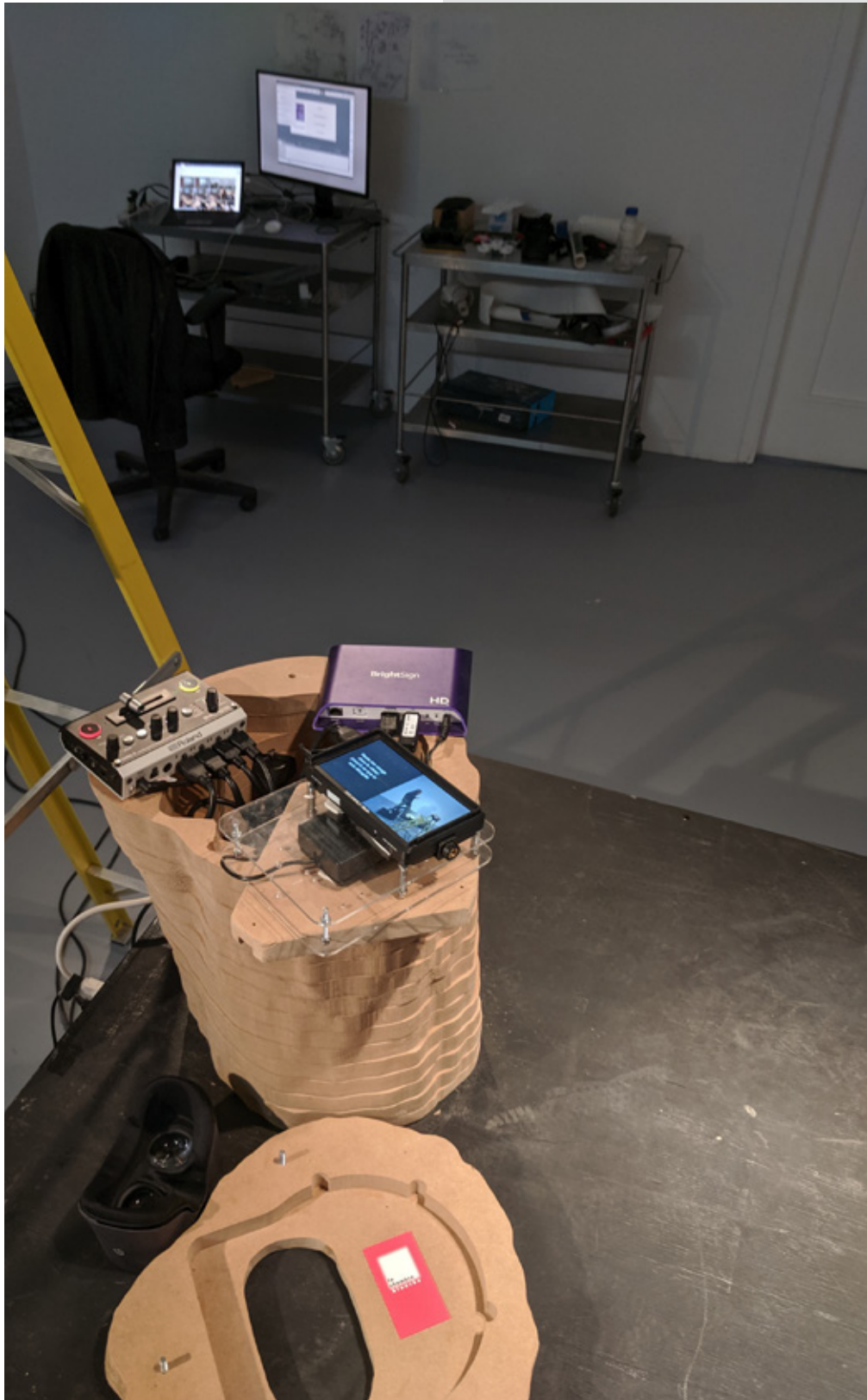


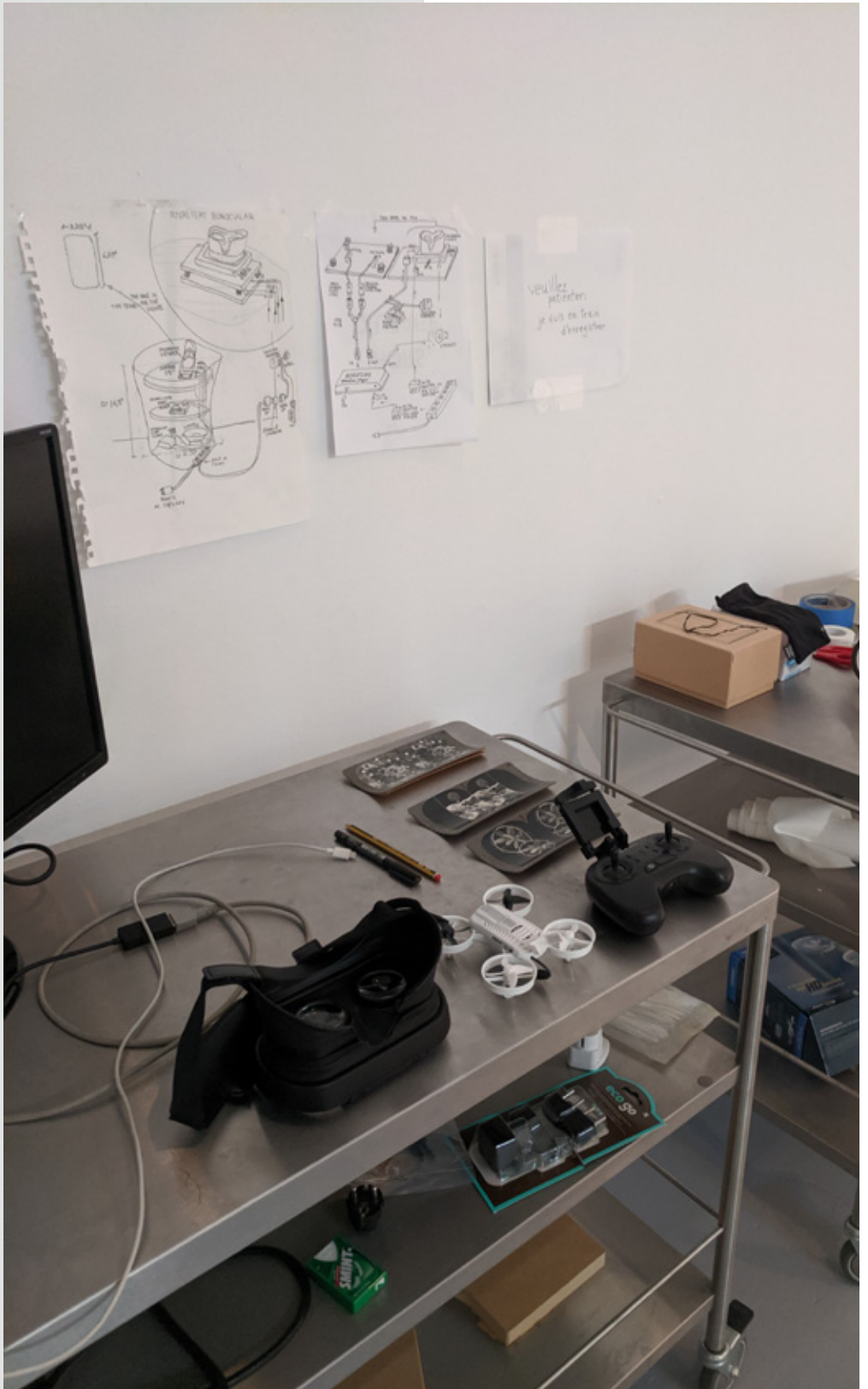
BHDD
ROC PARÉS

La Chambre Blanche. Quebec
Del 13 de setembre al 24 d'octubre de 2019

Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona
Del 4 al 27 de setembre de 2020

Casa de la Paraula. Santa Coloma de Farners
Del 12 de març al 2 de maig de 2021





BHDD ROC PARÉS

La Chambre Blanche. Quebec
Del 13 de setembre al 24 d'octubre de 2019

Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona
Del 4 al 27 de setembre de 2020

Casa de la Paraula. Santa Coloma de Farners
Del 12 de març al 2 de maig de 2021

CRÈDITS D'AQUESTA PUBLICACIÓ

Gestió i coordinació: Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona

Disseny: Gerard Serrano · IKOU Studio

Traduccions: TraduAction

Correccions: Consorci per a la Normalització Lingüística de Girona

Fotografies: Ivan Binet i Roc Parés

Impressió: NORPRINT, S.L.

Textos: Félix Pérez-Hita i Roc Parés

Agraïments: François Vallée, Claude-Olivier Guay, Carol-Ann Belzil-Normand, Carl Dave Lagotte, Bisma Boukhri, Gabrielle Duchesne, Ivan Binet, Gustavo Saldaña, Étienne Baillargeon, Jeanne Couture, Nathalie LeBlanc, Andrée Levesque Sioui, John Boyle-Singfield, Cecilia Barreto, Carme Sais, Farners Cabra, Diana Sans, Gerard Serrano, Quelic Berga, Félix Pérez-Hita, Azahara Cerezo, Ingrid Guardiola, Mireia Mitjavila, Marc Alsina, Benet Simon, Antoni Abad, Jaume Rodamilans, César Martínez, Javier Torres, Ximena Labra, Mónica Benítez, Blanca de Llobet, Joan Fontcuberta, Ary Ehrenberg, César García, Mariana Delgado i Mónica Nepote.

© dels textos i les fotografies, els seus autors respectius

ISBN 978-84-8496-288-5

DL Gi 354-2021



10

Presentació

14

BHDD, un joguet filosòfic de Roc Parés (de la mà de Paul Valéry)

Félix Pérez-Hita

20

BHDD. Documentació visual i descriptiva de la recerca
Roc Parés

27

Traduccions

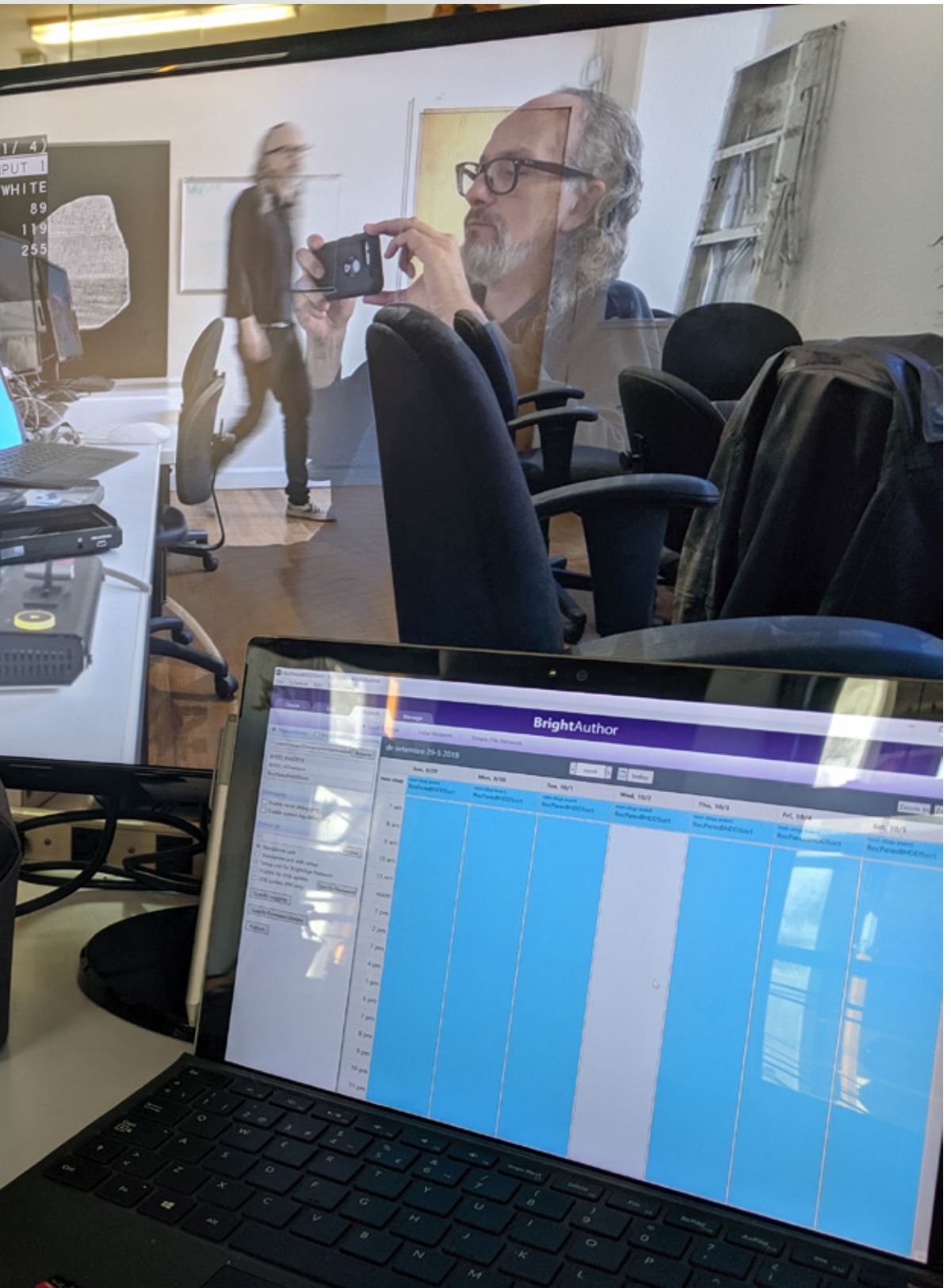
01 CA

25 ES

37 EN

50 FR





Presentació

Aquest volum documenta i comenta un procés de recerca audiovisual interactiva en el qual l'artista catalanomexicà Roc Parés ha estat acompanyat pel Bòlit Centre d'Art Contemporani de Girona mentre gaudia d'una beca del Sistema Nacional de Creadores de Arte (Mèxic, 2018-2020). L'acompanyament ha anat des de les fases d'experimentació i producció integrades dins el programa de residències internacionals del Bòlit i de La Chambre Blanche (Quebec, 2019), fins a l'edició d'aquesta publicació, passant per l'exposició individual estrenada al Bòlit (Girona, 2020) que ara es pot veure en itinerància a la Casa de la Paraula (Santa Coloma de Farners, 2021).

En aquest treball, el paper de Parés com a artista visual és tallar el cap a l'espectador/a i desprendre'l o desprendre-la de la seva mirada i de la seva capacitat d'escoltar. Aquesta acció li serveix com a punt de partida per generar una sèrie de tensions de significat que han estat sempre presents en la seva trajectòria: més enllà de l'experiència viscuda per part de l'espectador/a, per a Parés no és tan important crear mons virtuals, com poder intervenir en els processos de subjectivació que ens fan persones, allunyant-nos dels paradigmes hegemònics d'usuari/ària o consumidor/a.

La confluència del punt de vista del personatge, la càmera i el públic que va donar lloc a la crítica del POV en el llenguatge cinematogràfic des d'una perspectiva de gènere (Laura Mulvey, Visual Pleasure and Narrative Cinema, Screen, 1975) torna a prendre una importància enorme en aquesta etapa en què l'art immersiu i interactiu busca la seva pròpia sintaxi, però roman ancorat en les fórmules representatives del cinema i la televisió.

En la seva experimentació, Parés sovint parteix del qüestionament de què som i qui som, per poder treballar en les fissures del que ens han dit que som, més que no en les representacions del món. D'aquesta manera, BHDD és, doncs, un projecte de recerca experimental que pretén desconstruir les subjectivitats virtuals i examinar de forma crítica la seva funció medidora de l'experiència humana en entorns audiovisuals interactius.

Roc Parés Burguès

Artista investigador en comunicació interactiva. Compromès amb una cultura interdisciplinària, que ell defensa pel seu potencial emancipador, ha explorat les interseccions entre art, ciència, tecnologia, pensament i societat.

Investigador del Grup DigiDoc, del Departament de Comunicació de la Universitat Pompeu Fabra (UPF). Professor del Grau en Comunicació Audiovisual i del Màster en Sistemes Cognitius i Mitjans Interactius, de la UPF. Doctor en Comunicació Audiovisual (UPF, 2001) i llicenciat en Belles Arts (UB, 1992).

Els seus treballs artístics es caracteritzen per l'experimentació poètica i crítica amb les tecnologies digitals i han estat presentats i exhibits internacionalment al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, Fundació Joan Miró, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Centro Cultural de Belém, Tate Gallery, Art

Gallery of Ontario, National Museum of Photography, Film and Television, Centro Cultural de España en México, Ex Teresa Arte Actual, Laboratoire Paragraphe Université PARIS 8, Brandts Danmarks Mediemuseum, Centrale Montemartini, entre d'altres.

Els seus treballs de recerca han estat publicats per British Computer Society, Academic Press, FECYT, MACBA, UOC, MIT Press, entre d'altres.

En el decurs dels seus trenta anys de trajectòria, Parés ha col·laborat amb desenes d'artistes, científics, enginyers, institucions i col·lectius amb qui ha impulsat algunes plataformes pioneres en l'art electrònic, com Galeria Virtual (Museu de la Ciència 1993-1995 i UPF 1995-2000), dedicada al desenvolupament de la realitat virtual com a forma d'art; MACBA en línia (MACBA+UPF 1995-1997), dedicada a l'art en xarxa; M.A.L. (HANGAR+MOB Comissió Europea 2011-2013), dedicat a l'art amb dispositius mòbils intel·ligents, o el Màster Universitari en Arts Digitals, UPF (1995-2015), del qual va ser codirector del 2010 al 2015. Parés ha estat un dels impulsors de CAiRE Clúster d'Art i Recerca Experimental (UPF, UOC, UAB, HANGAR, UB).





BHDD, un joguet filosòfic de Roc Parés (de la mà de Paul Valéry)

Félix Pérez-Hita

Al segle XIX van anomenar *joguets filosòfics* a alguns joguets òptics del segle anterior perfeccionats. El fenaquistoscopi, el zoòtrop, el praxinoscopi, etc. van ser aparells científics que van permetre estudiar fenòmens físics, mecànics i òptics, entre els quals el funcionament de la visió humana, i que un cop espremut i superats van tornar a ser joguets. Walter Benjamin cita als *Passatges* la *Pequeña historia del cine* de Roland Villiers (París, 1930): “La primera experiència que va impulsar les investigacions de producció científica del moviment és la que va portar a terme el doctor Parés (1) el 1825, com és ben sabut. [...] Aquest fenomen, que implica de per si tot el cinema, es basa en el principi de la persistència de les impressions retinianes.” BHDD (Beheaded, Decapitat), l'última obra d'en Roc Parés és hereva d'aquells joguets *bons per a pensar* i tenen diferents lectures que apunten a diverses qüestions locals i universals. Intentarem aquí suggerir algunes d'aquestes possibles interpretacions.

Roc Parés és un dels investigadors i artistes digitals més intel·ligents i sensibles de tota la península, almenys. A BHDD hi ha, entre altres coses, una crítica (o anàlisi) del poder de la vista, rei dels sentits, situat a la part més alta del cos humà. Els grecs antics ja li varen donar la màxima importància i a la *República* de Plató s'hi diu que és el sentit més semblant al sol. Avui la ideologia dominant es propaga i contagia sobretot per mitjà d'imatges; més que discursivament, ens entra pels ulls. Se'ns esclavitza a través de la vista. Les imatges en dues dimensions ja han demostrat amb escreix el seu gran poder hipnòtic i fascinator. Encara no sabem el poder que pot acabar tenint la jove indústria dels videojocs immersius, que inclouen la visió estereoscòpica i on la seva capacitat d'enganyar al cervell i al cos ja és gairebé total. (Segons la revista *Forbes*, el 2019 “els guanys generats per la indústria dels videojocs a escala global van assolir els 148,8 milions de dòlars (més que la indústria de la música). [...] En termes generals, aquest sector es troba millor que mai, i s'espera que continuï el seu creixement, almenys durant els següents anys immediats”). Tampoc sabem si la recent moda de subjectivació del cinema comercial (l'abundància de plans subjectius sostinguts), deguda a la influència dels videojocs, serà passatgera o anirà deixant pòsit en la consciència dels espectadors per a convertir-se en una espècie de subgènere. El cinema com a indústria intenta contagiar-se, rascar alguna cosa d'un nou entreteniment que l'ha superat amb escreix en la seva facturació anual. BHDD busca desconstruir la visió per a fer conscient al públic d'aquesta esclavització que produeixen els mitjans audiovisuals.

Quan s'apunta amb una arma o amb una càmera amb visor es tanca l'ull per poder veure en dues dimensions, perquè per afinar la punteria la visió estereoscòpica destorba i convé veure-hi pla. Però, es pot ser dretà o esquerrà d'ull? És divisible la visió d'aquesta manera? Descartant (teòricament) el possible deteriorament de la vista, que gairebé sempre és asimètric, suposo que s'és dretà d'ull si es posa

l'ull dret al visor, i crec que així és com ho fan sempre els que són dretans de mà. La gran majoria de les càmeres tenen el disparador a la dreta, el que podria donar peu a una altra queixa dels esquerrans per discriminació (telèfons, tissors, etc. estan dissenyats per a dretans). No sé si es poden veure dues coses diferents a la vegada, una per cada ull, durant molt temps sense marejar-se. Després d'una estona segurament les imatges s'ajuntaran al nostre cap i, tal i com està disposada la instal·lació de Parés, veurem les dues imatges com si fos una (igual que en el taumàtrop). Però en aquest cas no hi hauria d'haver *preferència* per un ull o altre. Tractant-se de les mans el dilema sembla més senzill. Diríem que un dretà és més la seva mà dreta que la seva esquerra per ser la que més l'obeeix. Paul Valéry, finíssim analista de les coses de l'esperit i autor de *Monsieur Teste*, ens explica una experiència personal que fa pensar a qualsevol:

“Llavors vaig agafar sense pensar la meva mà esquerra freda amb la meva mà dreta calenta, i vaig tenir una sorpresa. Mentre una es tenia per un objecte estrany, de forma i naturalesa estranyes, l'altra es feia meva, com per una distribució recíproca dels rols; la més calenta de les dues era *més meva*.

Vaig tenir la sensació d'un descobriment. Tenir dues mans que se sentin ignorant-se, elles que no fan res més que treballar juntes, coordinar-se en una gran quantitat d'actes...

Immediatament, seguint aquest pensament, vaig concebre (tot i que amb poca precisió) que jo era aquella diferència, i no només aquella, sinó moltes altres de tot gènere.”

Un és aquella diferència i moltes altres, potser en contra del Poder que vol que siguem previsibles, monolítics, plans, dòcils... En aquest sentit, *l'enemic públic número u* és un mateix, amb el seu Nom Propi i el seu DNI, aquell que sap el seu número i que té els seus gustos i les seves opinions personals. Durant aquests últims mesos, amb els intents desesperats de control de la pandèmia, s'ha vist com depenen els Estats Nacionals d'aquella interiorització del poder per part de la població, d'aquell Estat en petit o policia que se suposa a dins de cadascun dels ciutadans. Un jo personal que, com deia Agustín García Calvo, “a l'Estat i al Capital els agrada molt, perquè això és justament el que ells manegen molt bé, és el que els serveix per comptar ànimes, i l'article de fe primer d'una Democràcia, que és el règim més avançat, el que avui patim, l'article primer és que cadascú cregui en si mateix. [...] Això és el que a qualsevol Empresa, a qualsevol Escola de Màrqueting, a qualsevol examen de futurs funcionaris del Poder s'exigeix, la fe en si mateix, perquè saben que la fe en si mateix és la fe en l'Estat, la fe en el Capital, la fe en Déu, tot ve a ser igual”.

En Roc ens proposa dividir experimentalment aquest un en dos, separar-lo en allò que veu cada ull per a desconstruir el poder fascinator de màquines que proporcionen un realisme sensitiu cada cop més perfecte. Aquesta no és una *màquina per a ser un altre* sinó una màquina per a ser un mateix... però dividit en dos: el pres i el seu botxí, ni més ni menys! (També deia Valéry: “Els extrems em toquen”). Atesa la mal·leabilitat del cervell –i podem considerar els ulls com

una de les parts més importants, l'única a la vista-, és possible que experiments com aquest d'en Roc Parés aconseguixin algun dia desenvolupar aptituds avui inimaginables. En aquesta intenció de modificar la visió, BHDD enllaça amb els experiments òptics (o ironies oculistes) de l'amic dels situacionistes Raymond Hains i les seves ulleres de vidres acanalats (*Lunettes hypnagogiques*). També podem relacionar aquesta obra de Parés amb altres tan dispars com la pel·lícula *Brainstorm*, de Douglas Trumbull (1983) on es grava l'experiència de la mort d'un dels personatges; o amb les performances sacrificials més o menys masoquistes de Jordi Benito.

Però una altra de les coses que em van venir al cap quan vaig veure BHDD va ser la moderna figura del *prosumer*, el productor-consumidor nascut gràcies als nous mitjans informàtics. Ser el pres, però també el botxí d'una execució... de la teva pròpia. Ens trobem davant d'un treball sobre l'empatia. Tots ens hem imaginat alguna vegada en el tràngol del condemnat a mort, sigui per justícia o per malaltia mortal. Un assumpte que ha produït molta literatura, bona i dolenta. Suïcidar-se, sí, però amb les mediacions i l'aparell del poder i, per si no fos prou, formant part del públic de l'espectacle de la teva mateixa auto-execució. No cal menysprear aquest aspecte de la peça, perquè vivim en un món dominat per la tirania de l'opinió i els gustos del públic massiu connectat, un jutge que no admet ser jutjat. Paul Valéry va donar-li força voltes a l'assumpte de la justícia:

“La idea de justícia és en el fons una idea teatral, de desenllaç, de retorn a un equilibri després del qual ja no hi ha res, marxem, s’ha acabat el drama. Idea essencialment popular=teatral. cf.: agafar testimonis, la gent reunida i els déus, la posteritat. No hi ha justícia sense espectadors. El màxim de Justícia no es pot donar, doncs, més que en la vall de Josafat, davant del màxim d’espectadors possible. És el públic allò que importa i no el procés.”

Les execucions públiques eren un espectacle de masses durant els segles XVIII i XIX. S'arribava a llogar els balcons que tenien bona visibilitat del fatídic aparell. És lògica, doncs, la posició elevada de la càmera a la instal·lació BHDD, que coincideix amb la posició habitual de les càmeres de vigilància, fora de l'abast de la gent, al sostre de la galeria. Un també és el botxí en aquest espectacle. Recordem com de carregada de significat està aquesta professió, “el vigor de facto que té des de sempre la sanció espontània i popular que marca a foc el front del botxí amb l'estigma d'allò socialment infame. Qui pot assegurar si la caputxa negra amb la qual tradicionalment oculta les seves faccions té l'única funció de protegir-les davant d'una possible venjança per part dels parents de l'executat i no també la d'abstreure-les de la seva condició d'infame?” (Rafael S. Ferlosio). Aquí l'instrument executor és un mateix, no hi ha la mediació de la guillotina o d'un altre aparell. No es tracta d'estirar una corda o de prémer uns botons, sinó que tenim una destrat (com un *prop* de videojoc) a les mans. Ferlosio ens fa notar en un altre text que el coll està tan connotat que morir pel coll sembla una cosa del destí més que de

l'atzar. Si la vista és el sol dels sentits, el cap també el concebem, almenys a Occident, com el rei del cos, el que el domina.

Ja ho vaig dir fa poc en un altre lloc, però potser aquí és més pertinent: cinema i somni van anar junts de la mà des del principi, tot i que el marc de la pantalla ja implica una separació respecte de la cosa, una distància que diferencia al cinema de l'experiència onírica. Avui sembla que es tendeix a allò immersiu del 3D, a les ulleres de realitat virtual, més semblants en això al somni. Com escriuen Jean Louis Comolli i Vincent Sorrel: "Justament la noció d'immersió no pot deixar de remetre a algun tipus de flotació fetal en un líquid. I no hi hauria alguna cosa com una regressió en aquest desig de no veure l'enquadrament?".

Per adonar-se de la complexitat del cervell humà només cal parar-se a pensar en el que anomenaré les *persones del somni*. En un somni, un mateix (o el seu inconscient) és el guionista d'allò que succeeix alhora que és, moltes vegades, el protagonista. Però, curiosament, un també és l'espectador que està veient allò que li passa, amb la qual cosa ja tenim a tres persones diferents. La quarta seria la que es desperta i ja tan sols pot recordar una situació que es va esvaint i se li escapa de la memòria per moments. Quatre persones en una. Els sembla poc? Una persona més que les de la Santíssima Trinitat! El cervell és una meravella, la complexitat del qual no podrem comprendre mai completament, i molt menys reproduir-la mitjançant cap supercomputadora. Tot i que això últim és la il·lusió amb la que viuen alguns científics i homes poderosos del món.

"La societat no viu més que d'il·lusions. Tota societat és una mena de somni col·lectiu.

Aquestes il·lusions es converteixen en il·lusions perilloses quan comencen a deixar d'enganyar.

El despertar d'aquest tipus de somnis és un malson."

No és només que es pugui viure enganyat, sinó que de fet hi ha milions d'individus que ja viuen avui dia immersos en il·lusions i no volen despertar al malson que estem generant entre tots. BHDD vol que ens anem despertant... abans no sigui massa tard.

"Si la majoria dels crims fossin actes de somnambulisme, la moral consistiria en despertar a temps al terrible dorment."

I, per acomiadar-me, aquest altre del mestre:

"Adéu, diu el moribund al mirall que se li allarga, ja no ens veurem més."

Notes:

(1) Es refereix a John Ayrton Paris (1785-1856), el metge anglès a qui se li atribueix la invenció del taumàtrop el 1824, tot i que hi ha dubtes al respecte. El canvi de nom (Parès per Paris) pot ser un error de Villiers, o potser es deu a una traducció al francès del cognom, pràctica que no era tan estranya en segles passats. Rolf Tiedemann no comenta l'error en la seva edició dels Pasajes (Y 7a,1,p.695 de l'edició d'Akal).

Bibliografia:

BENJAMIN, Walter: *Libro de los Pasajes*, Madrid: Akal, 2005.

Sobre la fotografía, Valencia: Pre-Textos, 2004.

COMOLLI, Jean-Louis; SORREL, Vincent: *Cine, modo de empleo. De lo fotoquímico a lo digital*. Buenos Aires, Manantial, 2016.

GARCÍA CALVO, Agustín: Transcripció de la Tertúlia Política del Ateneo de Madrid, número 292, 27 de juliol de 2011.

SÁNCHEZ FERLOSIO, Rafael: *Non olet*. Barcelona, Ed. Destino, 2003.

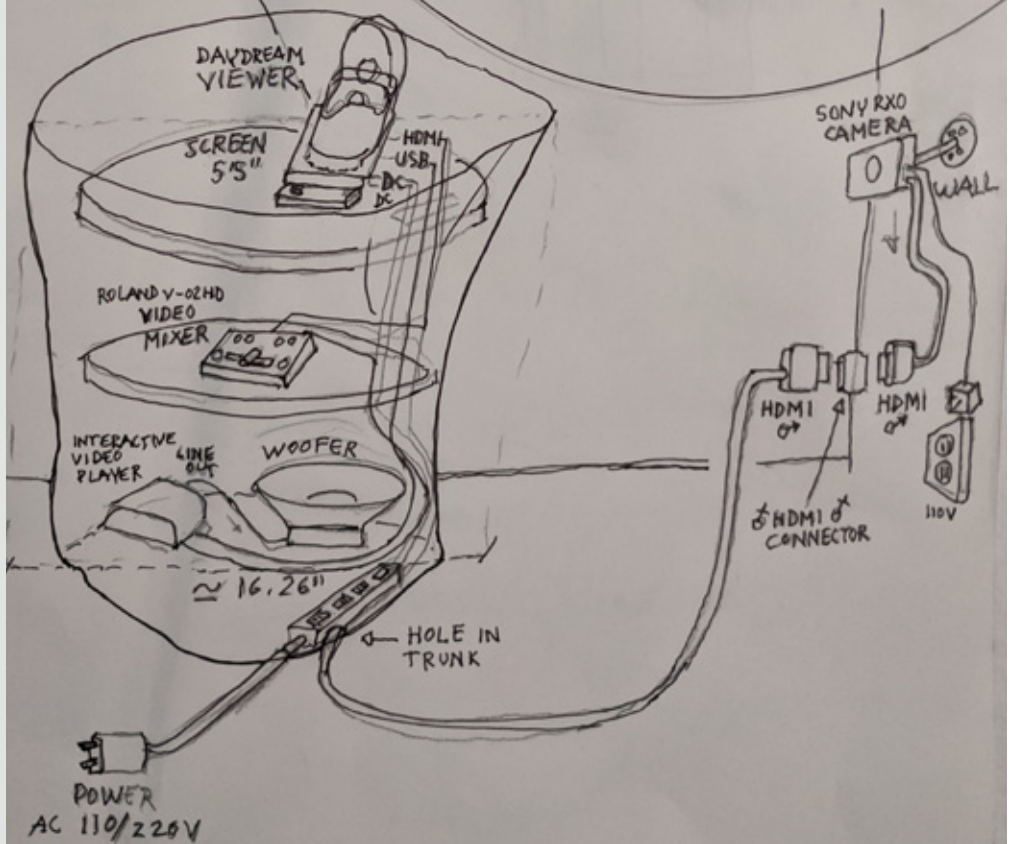
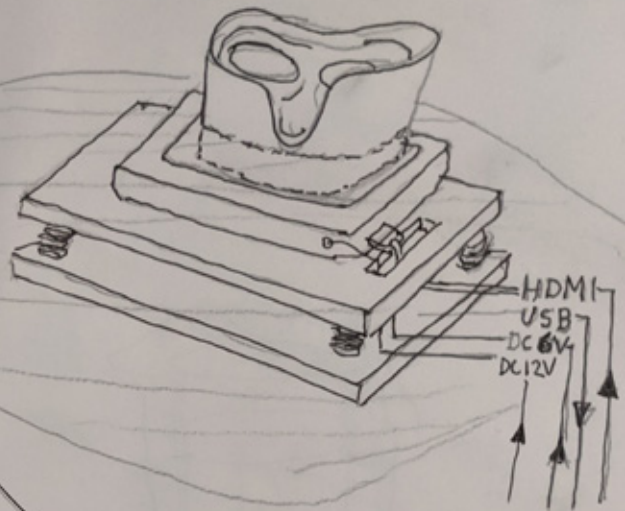
VALÉRY, Paul: *Mauvais pensées*. París, 1942. Rivages Poche. Petite Bibliothèque, 2016.

VALÉRY, Paul: *Tel quel*. París, 1943. Gallimard, 1996 (traducció de l'autor).

RIVALITAT BINOCULAR

6,319"

THE HOLE IN THE TRUNK FOR THE VIEWER



BHDD. Documentació visual i descriptiva de la recerca Roc Parés

S/T

Quebec, 2019

Fragment de *Phénoménologie de la perception* (1945), de Maurice Merleau-Ponty.
Text vectorial tallat a màquina damunt vinil negre i adherit sobre la paret de la sala (382 cm x 23 cm).

La sala de la decapitació està presidida per aquesta cita de Maurice Merleau-Ponty, que va cridar la meua atenció fa molts anys ja que podia relacionar-me perfectament amb algunes de les seves descripcions sobre pacients esquizofrènics. El text es podria traduir com: "Però el cap del malalt no és per a ell aquest objecte que tot el món pot veure i que ell mateix veu dins un mirall: el cap és aquest lloc d'escolta i d'observació que ell sent al capdamunt del seu cos, aquest poder d'unirse a tots els objectes per la visió i l'audició". La cita és de la *Phénoménologie de la perception*, que Merleau-Ponty publicà l'any 1945, un llibre clau per comprendre la importància del cos viscut, és a dir, el cos experimentat per nosaltres mateixes, com nosaltres mateixes. Al meu parer, aquesta noció de cos viscut té un lloc central en la cultura del nostre temps i resulta fonamental per a l'audiovisual immersiu.

Com es pot veure en la fotografia següent, les paraules del filòsof es tallen digitalment en vinil adhesiu negre i es col·loquen amb cura a la paret de la sala, aproximadament a l'altura dels ulls del públic.



fig. 1

BHDD

Quebec, 2019

Instal·lació audiovisual interactiva.

Càmera Sony DSC-RX0 en circuit tancat amb monitor FEELWORLD Master MA6P. Reproductor digital de vídeo Brightsign HD1024 amb controlador Nexmosphere XN-135 i sensor de proximitat Nexmosphere XY-146. Mesclador de vídeo Roland V-02HD. Cables i connectors HDMI. Moble amb forma de tronc de conglomerat tallat amb CNC que serveix com a bloc d'execució (40 cm x 40 cm x 45 cm). Altaveu autoamplificat. Suport articulad de paret per a la càmera. Entarimat amb graons laterals d'accés (mesures variables).

La instal·lació audiovisual interactiva és la proposta medul·lar de l'exposició. BHDD és una experiència d'art immersiu que permet als participants viure la seva pròpia decapitació. Més enllà de la violència d'aquesta afirmació, BHDD és un projecte de recerca experimental que pretén desconstruir les subjectivitats virtuals i examinar de forma crítica la seva funció medidora de l'experiència humana en entorns audiovisuals interactius. El principi darrere d'aquesta instal·lació és el de la rivalitat binocular: un fenomen de percepció visual en què es produeixen alternances entre els estímuls de l'ull dret i l'ull esquerre, que fa que sigui difícil per als participants tenir una visió completa i coherent de la seva pròpia execució. La instal·lació s'activa cada cop que algú puja al cadafal i mira pel visor que hi ha damunt del bloc d'execució, veu el botxí (preenregistrat *in situ*) per un ull i es veu a si mateix/a (en viu per circuit tancat) per l'altre. La ment intenta fondre les dues imatges en una de sola, però quan el botxí branda la destal, el nostre instint de supervivència centra la nostra atenció conscient en aquest ull on detecta l'amenaça. La conseqüència és que, en aquest instant crític de la decapitació, la nostra ment "desprecia" la nostra pròpia imatge.

Tot i que la instal·lació fomenta la dessensibilització del participant (un tractament o procés que disminueix la resposta emocional davant d'un estímul negatiu, aversiu o positiu), és precisament en la fascinació morbosa per aquesta proposta on es planteja la qüestió sobre els límits del que es pot experimentar a través dels nostres cossos viscuts i els límits del que es pot experimentar a través d'un jo virtual i remot.



fig.2

Tecnologies del jo I

Quebec, 2019

Destral penjada i escrit en llapis sobre la paret.

En una columna o paret de la sala s'hi ha penjat la vella destral que el botxí branda en el vídeo de la instal·lació BHDD. El cap i el mànec de la destral estan envoltats per les paraules que designen les parts del tracte digestiu, escrites a mà directament damunt la paret: "boca, faringe, esòfag, estómac, intestí prim, intestí gros, recte, anus". Sento que això té alguna cosa a veure amb la meua comprensió del llenguatge com una tecnologia orgànica del jo.

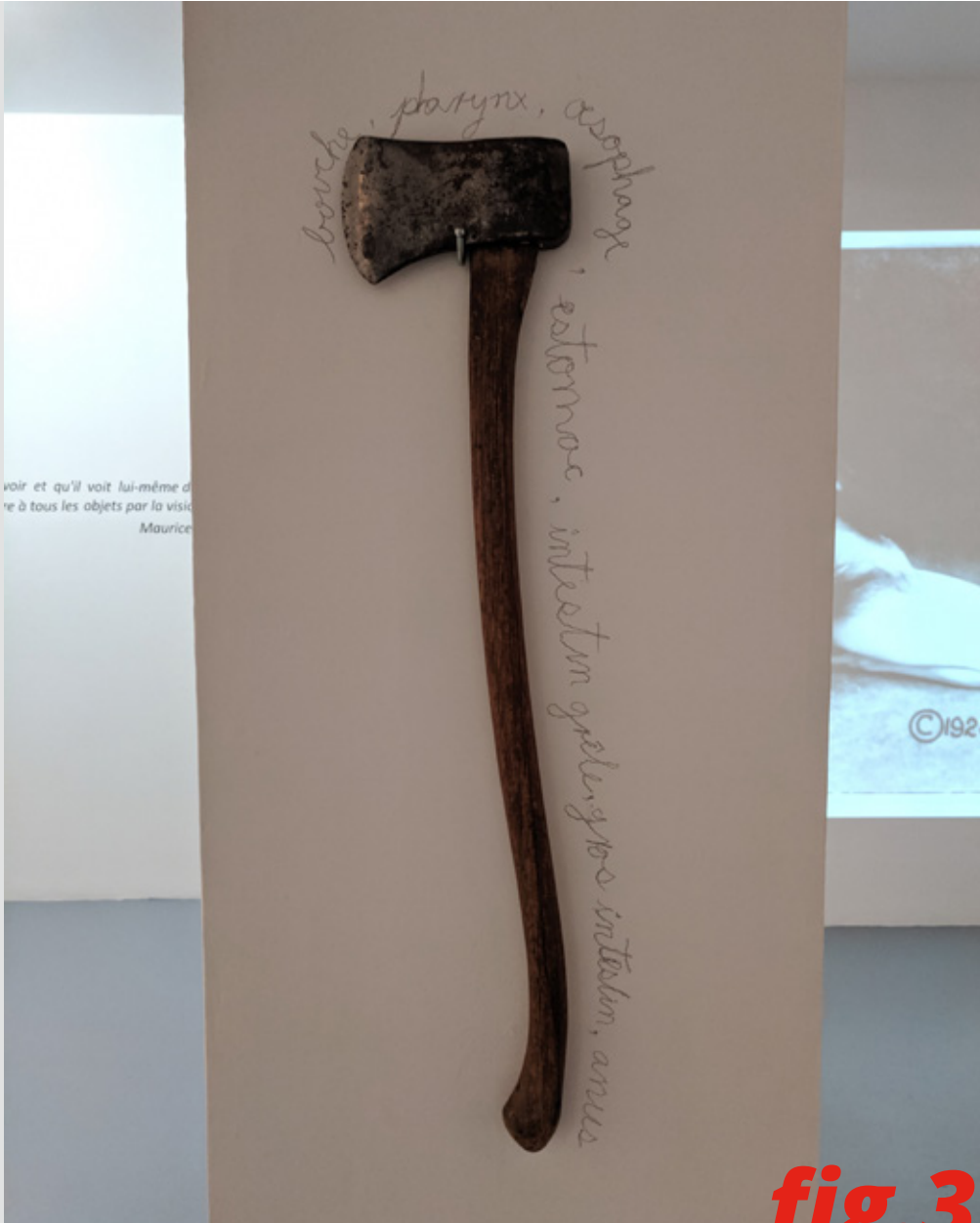


fig.3

S/T

Quebec, 2019

Projecció d'una tria d'estereografies digitalitzades per la Library of Congress dels EUA (mesures variables).

9' 30" (loop)

Projector i llapis de memòria USB com a suport de reproducció del vídeo.

Projecció de postals estereoscòpiques antigues seleccionades de l'extraordinària col·lecció de la Library of Congress dels Estats Units. La meua tria mostra paisatges desolats per la tala d'arbres, interiors luxosos decorats amb caps d'animals com a trofeus de caça, escenes eròtiques amb dones manipulant armes de tall, escultures clàssiques sense cap i execucions reals difoses com a propaganda de guerra.



fig.4



fig.5

Rivalitat binocular n. 1, n. 2 i n. 3

Quebec, 2019. Girona, 2020. Foixà, 2021.

Falsa postal estereoscòpica. Rèplica de visor de Holmes com a dispositiu d'exposició. Peanya de fusta amb coixí per seure (mesures variables).

Presentades en un vell visor estereoscòpic o bé en una rèplica, s'han inserit falses postals estereoscòpiques que mostren les decapitacions de Francois Vallée (coordinador de La Chambre Blanche) o Carme Sais (directora del Bòlit). Ambdues postals mostren, a l'ull dret, l'artista com a botxí i, a l'ull esquerre, els caps de les institucions com a víctimes.



fig.6

Per a l'exposició a la Casa de la Paraula he creat una nova peça d'aquesta sèrie, titulada *Rivalitat binocular n. 3*. Es tracta d'un muntatge a partir de dues postals estereoscòpiques antigues de les quals s'han utilitzat les meitats esquerra i dreta, respectivament. Per l'ull esquerra veiem una fotografia en el moment de capturar un paisatge marítim, mentre que per l'ull dret veiem una espectadora contemplat una postal estereoscòpica a través d'un visor, en el seu espai domèstic. Quan el nou muntatge es mira mitjançant la rèplica del visor de Holmes (1861) situada a disposició del públic, no es produeix l'efecte tridimensional típic de l'estereoscòpia, sinó que l'atenció conscient de l'espectador fluctua entre les dues meitats irreconciliables: la del moment de la producció i la del moment de la recepció d'una imatge fotogràfica.



fig.7

Volar el cap (fusió binocular)

Quebec, 2019

Vídeo immersiu compost a partir de dos enregistraments simultanis amb càmera fixa i càmera de dron.


9' 58" (loop)

Casc de visualització DJI GOGGLES per a pilot de dron com a dispositiu d'exposició. Targeta microSD com a suport de reproducció del vídeo. Peanya de fusta amb coixí per seure (mesures variables).

El vídeo immersiu *Voler la tête* va ser enregistrat durant la meua estada a La Chambre Blanche. Vaig utilitzar dues càmeres: una de fixa (muntada en un trípode) i una altra de teledirigida, muntada en un dron. L'enregistrament en si va ser una acció sense públic, en la qual em proposava aprendre a fer volar aquest giny, sense gaire èxit. Equipat amb el comandament a distància i amb un visor que substituïa la meua visió directa per la del punt de vista volador, enlairat repetides vegades el dron, sempre des del meu propi cap, intentant explorar les parts no visibles del meu propi cos. El vídeo resultant (9 minuts i 58 segons) ha estat postproduït fusionant les imatges de les dues càmeres (fixa i teledirigida) en un pla seqüència que el públic pot veure a través d'un visor immersiu, com els utilitzats pels pilots de drons. El resultat és una seqüència sense talls extremadament desorientadora que juga amb el concepte de fusió binocular i intenta designar un espai entre les vistes suposadament objectives i subjectives.



fig.8



voler la tête
(fusion binoculaire)
la chambre blanche, Québec
(c) Roc Parés, 2019

fig.9

Volar el cap (fusió binocular)

Quebec, 2019

Vídeo immersiu compost a partir de dos enregistraments simultanis amb càmera fixa i càmera de dron.

9' 58" (loop)



ES

**BHDD
ROC PARÉS**

La Chambre Blanche. Quebec
Del 13 de septiembre al 24 de octubre de 2019

Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona
Del 4 al 27 de septiembre de 2020

Casa de la Paraula. Santa Coloma de Farners
Del 12 de marzo al 2 de mayo de 2021

CRÉDITOS DE ESTA PUBLICACIÓN

Gestión y coordinación: Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona

Diseño: Gerard Serrano, IKOU Studio

Traducciones: TraduAction

Correcciones: Consorci per a la Normalització Lingüística de Girona

Fotografías: Ivan Binet y Roc Parés

Impresión: NORPRINT, S.L.

Textos: Félix Pérez-Hita y Roc Parés

Agradecimientos: François Vallée, Claude-Olivier Guay, Carol-Ann Belzil-Normand, Carl Dave Lagotte, Bisma Boukhri, Gabrielle Duchesne, Ivan Binet, Gustavo Saldaña, Étienne Baillargeon, Jeanne Couture, Nathalie LeBlanc, Andrée Levesque Sioui, John Boyle-Singfield, Cecilia Barreto, Carme Sais, Farners Cabra, Diana Sans, Gerard Serrano, Quelic Berga, Félix Pérez-Hita, Azahara Cerezo, Ingrid Guardiola, Mireia Mitjavila, Marc Alsina, Benet Simon, Antoni Abad, Jaume Rodamilans, César Martínez, Javier Torres, Ximena Labra, Mónica Benítez, Blanca de Llobet, Joan Fontcuberta, Ary Ehrenberg, César García, Mariana Delgado i Mónica Nepote

© de los textos y las fotografías, sus respectivos autores

ISBN 978-84-8496-288-5

DL Gi 354-2021



30

Presentación

32

«BHDD», un juguete filosófico de Roc Parés (De la mano de Paul Valéry)

Félix Pérez-Hita

36

«BHDD». Documentación visual y descriptiva de la investigación

Roc Parés

27

Traducciones

01 CA

25 ES

37 EN

50 FR

Presentación

Este volumen documenta y comenta un proceso de investigación audiovisual interactiva en el que el artista catalano-mexicano Roc Parés ha estado acompañado por el Bòlit. Centre d'Art Contemporani. Girona mientras disfrutaba de una beca del Sistema Nacional de Creadores de Arte (México, 2018-2020). El acompañamiento ha ido desde las fases de experimentación y producción integradas dentro del programa de residencias internacionales del Bòlit y de La Chambre Blanche (Quebec, 2019) hasta la edición de esta publicación, pasando por la exposición individual estrenada en el Bòlit (Girona, 2020) que ahora se puede ver en itinerancia en la Casa de la Paraula (Santa Coloma de Farners, 2021).

En este trabajo, el papel de Parés como artista visual es cortar la cabeza al espectador/a, desprendiéndolo o desprendiéndola de su mirada y de su capacidad de escuchar. Esta acción le sirve como punto de partida para generar una serie de tensiones de significado que han estado siempre presentes en su trayectoria: más allá de la experiencia vivida por parte del espectador/a, para Parés no es tan importante crear mundos virtuales como poder intervenir en los procesos de subjetivación que nos hacen personas, alejándonos de los paradigmas hegemónicos usuario/a o consumidor/a.

La confluencia del punto de vista del personaje, la cámara y el público que dio lugar a la crítica del POV en el lenguaje cinematográfico desde una perspectiva de género (Laura Mulvey, «Visual Pleasure and Narrative Cinema», *Screen*, 1975) vuelve a adquirir una enorme importancia en esta etapa en la que el arte inmersivo e interactivo busca su propia sintaxis, pero se mantiene anclado en las fórmulas representativas del cine y de la televisión.

En su experimentación, Parés a menudo parte del cuestionamiento de qué somos y quiénes somos, para poder trabajar en las fisuras de lo que nos han dicho que somos, más que en las representaciones del mundo. De este modo, «BHDD» es, pues, un proyecto de investigación experimental que pretende deconstruir las subjetividades virtuales y examinar de forma crítica su función mediadora de la experiencia humana en entornos audiovisuales interactivos.

Roc Parés Burguès

Artista investigador en comunicación interactiva. Comprometido con una cultura interdisciplinaria, que él defiende por su potencial emancipador, ha explorado las intersecciones entre arte, ciencia, tecnología, pensamiento y sociedad.

Investigador del Grupo DigiDoc, del Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra (UPF). Profesor del Grado en Comunicación Audiovisual y del Máster en Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos, de la UPF. Doctor en Comunicación Audiovisual (UPF, 2001) y licenciado en Bellas Artes (UB, 1992).

Sus trabajos artísticos se caracterizan por la experimentación poética y crítica con las tecnologías digitales y han sido presentados y exhibidos internacionalmente en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, Fundación Joan

Miró, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Centro Cultural de Belém, Tate Gallery, Art Gallery of Ontario, National Museum of Photography, Film and Television, Centro Cultural de España en México, Ex Teresa Arte Actual, Laboratoire Paragraphe - Université Paris 8, Brandts Danmarks Mediemuseum y Centrale Montemartini, entre otros.

Sus trabajos de investigación han sido publicados por British Computer Society, Academic Press, FECYT, MACBA, UOC y MIT Press, entre otros.

En sus treinta años de trayectoria, Parés ha colaborado con decenas de artistas, científicos, ingenieros, instituciones y colectivos, con quienes ha impulsado algunas plataformas pioneras en el arte electrónico, como Galería Virtual (Museo de la Ciencia, 1993-1995, y UPF, 1995-2000), dedicada al desarrollo de la realidad virtual como forma de arte, y MACBA en Línea (MACBA y UPF, 1995-1997), dedicada al arte en red; M.A.L. (Hangar, MOB, Comisión Europea, 2011-2013), dedicado al arte con dispositivos móviles inteligentes, o el Máster Universitario en Artes Digitales (UPF, 1995-2015), del cual fue codirector de 2010 a 2015. Parés ha sido uno de los impulsores de CAiRE, Clúster de Arte e Investigación Experimental (UPF, UOC, UAB, Hangar y UB).

«BHDD», un juguete filosófico de Roc Parés (De la mano de Paul Valéry)

Félix Pérez-Hita

En el siglo XIX se llamó *juguets filosóficos* a determinados juguetes ópticos del siglo anterior que habían sido perfeccionados con fines experimentales. El fenacquistiscopio, el zootropo, el praxinoscopio, etc., fueron aparatos científicos que permitieron estudiar fenómenos físicos, mecánicos y ópticos, entre ellos el funcionamiento de la visión humana. Una vez fueron exprimidos y superados como ingenios científicos, volvieron a ser juguetes. Walter Benjamin cita en su *Libro de los Pasajes* la *Pequeña historia del cine* de Roland Villiers (París, 1930): «La primera experiencia que impulsó las investigaciones de producción científica del movimiento es la que llevó a cabo el doctor Parés en 1825, como es bien sabido. [...] Este fenómeno, que implica de por sí todo el cine, se basa en el principio de la persistencia de las impresiones retinianas».

«BHDD» (de beheaded, 'decapitado'), la última obra de Roc Parés, es heredera de aquellos juguetes *buenos para pensar* y permite varias lecturas que apuntan a distintas cuestiones locales y universales. Intentaremos aquí sugerir algunas de esas posibles interpretaciones.

Roc Parés es uno de los investigadores y artistas digitales más inteligentes y sensibles de, por lo menos, toda la península. En «BHDD» hay, entre otras cosas, una crítica (o análisis) del poder de la vista, rey de los sentidos, situado en lo más alto del cuerpo humano. Los antiguos griegos ya le dieron la máxima importancia y en la *República* de Platón se dice que es el sentido más parecido al sol. Hoy la ideología dominante se propaga y contagia, sobre todo, por medio de imágenes; más que discursivamente, nos entra por los ojos. Se nos esclaviza a través de la vista. Las imágenes en dos dimensiones ya han demostrado con creces su gran poder hipnótico y fascinador. No sabemos todavía el poder que puede acabar teniendo la joven industria de los videojuegos inmersivos, que incluyen la visión estereoscópica y cuya capacidad de engañar al cerebro y al cuerpo ya es casi total (según la revista *Forbes* (2), en 2019 «las ganancias generadas por la industria de los videojuegos a nivel global alcanzaron los 148,8 mil millones de dólares [más que las del cine o la música]. [...] En términos generales, este sector se encuentra mejor que nunca, y se espera que continúe su crecimiento, al menos durante los siguientes años inmediatos»). Tampoco sabemos si la reciente moda de subjetivación del cine comercial (la abundancia de planos subjetivos sostenidos), debida a la influencia de los videojuegos, será pasajera o irá dejando poso en la conciencia de los espectadores para convertirse en una especie de subgénero. El cine como industria intenta contagiarse, rascar algo de un nuevo entretenimiento que lo ha superado con creces en su facturación anual. «BHDD» busca deconstruir la visión para hacer consciente al público de esa esclavización que producen los medios audiovisuales.

Al apuntar con un arma o con una cámara con visor se cierra un ojo para poder ver en dos dimensiones, porque para afinar la puntería la visión estereoscópica estorba y conviene ver plano. Pero ¿se puede ser diestro o zurdo de ojo? ¿Es divisible la visión de esa manera? Descartando (teóricamente) el posible deterioro de la vista, que casi siempre es asimétrico, supongo que se es diestro de ojo si se pone el ojo derecho en el visor, y creo que así es como lo hacen siempre los que son diestros de mano. La gran mayoría de las cámaras tienen el disparador

a la derecha, lo que podría dar pie a otra queja de los zurdos por discriminación (teléfonos, tijeras, etc., están diseñados para diestros). No sé si se pueden ver dos cosas distintas a la vez, una por cada ojo, durante mucho tiempo sin marearse. Después de un rato, seguramente las imágenes se juntarán en nuestra cabeza y, tal como está dispuesta la instalación de Parés, veremos las dos imágenes como si fueran una (igual que en el taumátropo). Pero en este caso no debería haber *preferencia* por uno u otro ojo.

Tratándose de las manos el dilema parece más sencillo. Diríamos que un diestro es *más* su mano derecha que su izquierda por ser la que más *le obedece*. Paul Valéry, finísimo analista de las cosas del espíritu y el autor de *Monsieur Teste*, nos cuenta una experiencia personal que hace pensar a cualquiera:

“Tomé entonces sin pensarlo mi mano izquierda fría con mi mano derecha caliente, y tuve una sorpresa. Mientras una se tenía por un objeto extraño, de forma y naturaleza raras, la otra se hacía mía, como por una distribución recíproca de los roles; la más caliente de las dos era más mía.

Tuve la sensación de un descubrimiento. Tener dos manos que se sienten ignorándose, ellas que no hacen más que trabajar juntas, coordinarse en cantidad de actos...

Inmediatamente, siguiendo ese pensamiento, concebí (aunque con poca precisión) que yo era esa diferencia, y no solamente esa, sino muchas otras de todo género.”

Uno es esa diferencia y otras muchas, quizá en contra del Poder que quiere que seamos previsibles, monolíticos, planos, dóciles... En ese sentido, el *enemigo público número uno* es uno mismo, con su nombre propio y su DNI, ese que sabe su número y que tiene sus gustos y sus opiniones personales. Durante estos últimos meses, con los intentos desesperados de control de la pandemia, se ha visto cuánto dependen los Estados nacionales de esa interiorización del poder por parte de la población, de ese *Estado en pequeñito* o policía que se supone dentro de cada uno de los ciudadanos. Un yo personal que, como decía Agustín García Calvo, “al Estado y al Capital le gusta mucho, porque eso es justamente lo que ellos manejan muy bien, es lo que les sirve para contar almas, y el artículo de fe primero de una Democracia, que es el régimen más avanzado, el que hoy padecemos, el artículo primero es que cada uno crea en sí mismo.[...] Eso es lo que en cualquier Empresa, en cualquier Escuela de Marketing, en cualquier examen de futuros funcionarios del Poder se exige, la fe en sí mismo, porque saben que la fe en sí mismo es la fe en el Estado, la fe en el Capital, la fe en Dios, todo viene a ser igual.”

Roc Parés nos propone dividir experimentalmente a ese uno en dos, separarlo en lo que ve cada ojo para deconstruir el poder fascinador de máquinas que proporcionan un realismo sensitivo cada vez más perfecto. No es esta una *máquina para ser otro*, sino una máquina para ser uno mismo... pero dividido en dos: el reo y su verdugo, ¡ni más ni menos! (también decía Valéry: «Los extremos me tocan»). Dada la maleabilidad del cerebro —y podemos considerar los ojos como una de sus partes importantes, la única a la vista—, es posible que experimentos como este de Roc Parés consigan algún día desarrollar aptitudes humanas hoy inimaginables. En esa intención de modificar la visión, «BHDD» enlaza con los experimentos ópticos (o ironías oculistas) del amigo de los situacionistas

Raymond Hains y sus gafas de vidrios acanalados (*lunettes hypnagogiques*). También podemos relacionar esta obra de Parés con otras tan dispares como la película *Brainstorm*, de Douglas Trumbull (1983), en que se graba la experiencia de la muerte de uno de los personajes; o con las *performances* sacrificiales más o menos masoquistas de Jordi Benito.

Pero otra de las cosas que me vinieron a la cabeza cuando vi «BHDD» fue la moderna figura del *prosumer*, el productor-consumidor nacido gracias a los nuevos medios informáticos. Ser el reo, pero también el verdugo de una ejecución... de la tuya propia. Estamos ante un trabajo sobre la empatía. Todos nos hemos imaginado alguna vez en el trance del condenado a muerte, ya sea por justicia o por enfermedad mortal. Un asunto que ha producido mucha literatura, buena y mala. Suicidarse, sí, pero con las mediaciones y el aparato del poder y, por si fuera poco, formando parte del público del espectáculo de tu autoejecución. No hay que menospreciar este aspecto de la pieza, porque vivimos en un mundo dominado por la tiranía de la opinión y los gustos del público masivo conectado, un juez que no admite ser juzgado. Paul Valéry le dio bastantes vueltas al asunto de la justicia:

“La idea de justicia es en el fondo una idea teatral, de desenlace, de retorno a un equilibrio después del cual ya no hay nada, nos vamos, se ha acabado el drama. Idea esencialmente popular = teatral; cf.: tomar testimonios, la gente reunida y los dioses, la posteridad. No hay justicia sin espectadores. El máximo de justicia no puede darse, pues, más que en el valle de Josafat, ante el máximo de espectadores posible. Es el público lo que importa y no el proceso.”

Las ejecuciones públicas eran un espectáculo de masas durante los siglos xviii y xix. Se llegaba a alquilar los balcones que tenían buena visibilidad del fatídico aparato. Es lógica, pues, la posición elevada de la cámara en la instalación «BHDD», que coincide con la posición habitual de las cámaras de vigilancia, fuera del alcance de la gente, en el techo de la galería. Uno también es el verdugo en ese espectáculo. Recordemos lo cargado de significado que está esa profesión, «el vigor de facto que tiene desde siempre la sanción espontánea y popular que marca a fuego la frente del verdugo con el estigma del socialmente infame. ¿Quién puede asegurar si la capucha negra con que tradicionalmente oculta sus facciones tiene la sola función de protegerlas frente a una posible venganza por parte de los deudos del ejecutado y no también la de abstraerlas de su condición de infame?» (Rafael Sánchez Ferlosio). Aquí el instrumento ejecutor es uno mismo, no está la mediación de la guillotina o de otro aparato. No se trata de tirar de una cuerda o de pulsar unos botones, sino que tenemos el hacha (como un *prop* de videojuego) en las manos. Sánchez Ferlosio nos hace notar en otro texto que el cuello está tan connotado que morir por el cuello parece cosa del destino más que del azar. Si la vista es el sol de los sentidos, la cabeza también la concebimos, al menos en Occidente, como la reina del cuerpo, la que lo domina.

Ya lo dije hace poco en otro lugar, pero aquí es quizá más pertinente: cine y sueño fueron de la mano desde el principio, aunque el marco de la pantalla ya implica una separación respecto de la cosa, una distancia que diferencia al cine de la experiencia onírica. Hoy parece que se tiende a lo inmersivo del 3D, a las gafas de realidad virtual, más parecidas en eso al sueño. Como escriben Jean-Louis Comolli y Vincent Sorrel: «Justamente la noción de “inmersión” no puede dejar de remitir a algún tipo de flotamiento fetal en un líquido. ¿Y no habría algo así como una regresión en ese deseo de no ver el encuadre?».

Para darse cuenta de la complejidad del cerebro humano basta con pararse a pensar en lo que llamaré las *personas del sueño*. En un sueño, uno mismo (o su inconsciente) es el guionista de lo que sucede al mismo tiempo que es, muchas veces, el protagonista. Pero, curiosamente, uno también es el espectador que está viendo lo que le pasa, con lo que ya tenemos a tres personas distintas. La cuarta sería la que despierta y ya apenas puede recordar una situación que se va desvaneciendo y se le escapa de la memoria por momentos. Cuatro personas en una. ¿Les parece poco? ¡Una persona más que las de la Santísima Trinidad! El cerebro es una maravilla cuya complejidad no podremos comprender nunca completamente, y mucho menos reproducirla mediante ningún supercomputador. Aunque esto último sea la ilusión con la que viven algunos científicos y hombres poderosos del mundo. En este sentido, cabe citar de nuevo a Paul Valéry:

«La sociedad no vive más que de ilusiones. Toda sociedad es una especie de sueño colectivo. Esas ilusiones se convierten en ilusiones peligrosas cuando empiezan a dejar de engañar. El despertar de ese tipo de sueños es una pesadilla».

No es solo que se pueda vivir engañado, sino que, de hecho, hay millones de individuos que ya viven hoy en día inmersos en ilusiones y no quieren despertar a la pesadilla que estamos generando entre todos. «BHDD» quiere que nos vayamos despertando... antes de que sea demasiado tarde. En palabras de Valéry:

«Si la mayoría de los crímenes fueran actos de sonambulismo, la moral consistiría en despertar a tiempo al terrible durmiente».

Y, para despedirme, cito este otro pasaje del maestro Valéry:

«Adiós, dice el moribundo al espejo que se le tiende, ya no nos veremos más».

Félix Pérez-Hita, julio de 2020

Notas

(1) Se refiere a John Ayrton Paris (1785-1856), el médico inglés al que se atribuye la invención del taumátropo en 1824, aunque hay dudas al respecto. El cambio de nombre (Parès por Paris) puede ser un error de Villiers, o quizá se deba a una traducción al francés del apellido, práctica que no era tan rara en siglos pasados. Rolf Tiedemann no comenta el error en su edición del Libro de los Pasajes (p. 695 de la edición de Akal).

Bibliografía

Benjamin, Walter: *Libro de los Pasajes*, Madrid: Akal, 2005.

Sobre la fotografía, Valencia: Pre-Textos, 2004.

Comolli, Jean-Louis, y Sorrel, Vincent: *Cine, modo de empleo. De lo fotoquímico a lo digital*, Buenos Aires: Manantial, 2016.

García Calvo, Agustín: Transcripción de la Tertulia Política del Ateneo de Madrid, núm. 292, 27 de julio de 2011.

Pérez-Hita, Félix: «Hilvanar el caos audiovisual con algún sentido», en *Imágenes, un dominio público*, Barcelona: CCCB, 2020.

Sánchez Ferlosio, Rafael: *Non olet*. Barcelona: Destino, 2003.

Valéry, Paul: *Mauvais pensées* [París, 1942]. París: Rivages, col. Rivaches Poche Petite Bibliothèque, 2016.

Tel quel [París, 1943]. París: Gallimard, 1996. (Traducción propia de los fragmentos citados de P. Valéry).

«BHDD». Documentación visual y descriptiva de la investigación

Roc Parés

S/T (fig.1)

Quebec, 2019

Fragmento de *Phénoménologie de la perception* (1945), de Maurice Merleau-Ponty. Texto vectorial cortado a máquina sobre vinilo negro y adherido sobre la pared de la sala (382 × 23 cm).

La sala de la decapitación está presidida por esta cita de Maurice Merleau-Ponty, que llamó mi atención hace muchos años, ya que podía relacionarme perfectamente con algunas de sus descripciones sobre pacientes esquizofrénicos. El texto se podría traducir del siguiente modo: «Pero la cabeza del enfermo no es para él este objeto que todo el mundo puede ver y que él mismo ve en un espejo: la cabeza es este lugar de escucha y de vigía que él siente en lo alto de su cuerpo, este poder de unirse a todos los objetos por la visión y la audición». La cita es de *Phénoménologie de la perception*, que Merleau-Ponty publicó en 1945, un libro clave para comprender la importancia del cuerpo vivido, es decir, el cuerpo experimentado por nosotras mismas, como nosotras mismas. A mi parecer, esta noción de cuerpo vivido ostenta un lugar central en la cultura de nuestro tiempo y resulta fundamental para el audiovisual inmersivo. Como se puede ver en la siguiente fotografía, las palabras del filósofo se cortan digitalmente en vinilo adhesivo negro y se colocan cuidadosamente en la pared de la sala, aproximadamente a la altura de los ojos del público.

BHDD (fig.2)

Quebec, 2019

Instalación audiovisual interactiva.

Cámara Sony DSC-RX0 en circuito cerrado con monitor FEELWORLD Master MA6P. Reproductor digital de vídeo Brightsign HD1024 con controlador Nexmosphere XN-135 y sensor de proximidad Nexmosphere XY-146. Mezclador de vídeo Roland V-02HD. Cables y conectores HDMI. Mueble con forma de tronco de conglomero cortado con CNC que sirve como bloque de ejecución (40 × 40 × 45 cm). Altavoz autoamplificado. Soporte articulado de pared para la cámara. Entarimado con escalones laterales de acceso (dimensiones variables).

La instalación audiovisual interactiva es la propuesta medular de la exposición. «BHDD» es una experiencia de arte inmersivo que permite a los participantes vivir su propia decapitación. Más allá de la violencia de esta afirmación, «BHDD» es un proyecto de investigación experimental que pretende deconstruir las subjetividades virtuales y examinar de forma crítica su función mediadora de la experiencia humana en entornos audiovisuales interactivos. El principio detrás de esta instalación es el de la rivalidad binocular: un fenómeno de percepción visual en el que se producen alternancias entre los estímulos del ojo derecho y el ojo izquierdo, que hace que sea difícil para los participantes tener una visión completa y coherente de su propia ejecución. La instalación se activa cada vez que

alguien sube al cadalso y mira por el visor situado sobre el bloque de ejecución, ve al verdugo (pregrabado *in situ*) por un ojo y se ve a sí mismo o misma (en vivo, por circuito cerrado) por el otro. La mente intenta fundir las dos imágenes en una sola, pero cuando el verdugo blande el hacha, nuestro instinto de supervivencia centra nuestra atención consciente en ese ojo donde detecta la amenaza. La consecuencia es que, en este instante crítico de la decapitación, nuestra mente «desprecia» nuestra propia imagen.

Aunque la instalación fomenta la desensibilización del participante (un tratamiento o proceso que disminuye la respuesta emocional ante un estímulo negativo, aversivo o positivo), es precisamente en la fascinación morbosa por esta propuesta donde se plantea la cuestión sobre los límites de lo que se puede experimentar a través de nuestros cuerpos vividos y los límites de lo que se puede experimentar a través de un yo virtual y remoto.

Tecnologías del yo I (fig.3)

Quebec, 2019

Hacha colgada y escrito en lápiz sobre la pared.

En una columna o pared de la sala se ha colgado la vieja hacha que el verdugo blande en el vídeo de la instalación «BHDD». La cabeza y el mango del hacha están rodeados por las palabras que designan las partes del tracto digestivo, escritas a mano directamente sobre la pared: «boca, faringe, esófago, estómago, intestino delgado, intestino grueso, recto, ano». Siento que esto tiene algo que ver con mi comprensión del lenguaje como una tecnología orgánica del yo.

S/T (fig.4) (fig.5)

Quebec, 2019

Proyección de una selección de estereogramas digitalizados por la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos (dimensiones variables).

9'30" (loop)

Proyector y lápiz de memoria USB como soporte de reproducción del vídeo.

Proyección de antiguas postales estereoscópicas seleccionadas de la extraordinaria colección de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos. Mi selección muestra paisajes desolados por la tala de árboles, interiores lujosos decorados con cabezas de animales como trofeos de caza, escenas eróticas con mujeres manipulando armas de corte, esculturas clásicas sin cabeza y ejecuciones reales difundidas como propaganda de guerra.

Rivalidad binocular núm. 1, núm. 2 y núm. 3 (fig.6) (fig.7)

Quebec, 2019. Girona, 2020. Foixà, 2021

Falsa postal estereoscópica. Réplica de visor de Holmes como dispositivo de exposición. Peana de madera con cojín para sentarse (dimensiones variables).

Presentadas en un viejo visor estereoscópico o bien en una réplica, se han insertado falsas postales estereoscópicas que presentan las decapitaciones de Francois Vallée (coordinador de La Chambre Blanche) o Carme Sais (directora del Bòlit). Ambas postales muestran, en el ojo derecho, al artista como verdugo y, en el ojo izquierdo, a quienes encabezan las instituciones artísticas como víctimas.

Para la exposición en la Casa de la Paraula he creado una nueva pieza de esta serie, titulada *Rivalidad binocular núm. 3*. Se trata de un montaje a partir de dos postales estereoscópicas antiguas de las que se han utilizado las mitades izquierda y derecha, respectivamente. Con el ojo izquierdo vemos a una fotógrafa en el momento de capturar un paisaje marítimo, mientras que con el ojo derecho vemos a una espectadora contemplando una postal estereoscópica a través de un visor, en su espacio doméstico. Cuando el nuevo montaje se mira a través de la réplica del visor de Holmes (1861) situada a disposición del público, no se produce el efecto tridimensional típico de la estereoscopía, sino que la atención consciente del espectador fluctúa entre las dos mitades irreconciliables: la del momento de la producción y la del momento de la recepción de una imagen fotográfica.

Volar la cabeza (fusión binocular) (fig.8) (fig.9)

Quebec, 2019

Vídeo inmersivo compuesto a partir de dos grabaciones simultáneas con cámara fija y cámara de dron.

9'58" (loop)

Casco de visualización DJI Goggles para piloto de dron como dispositivo de exposición. Tarjeta microSD como soporte de reproducción del vídeo. Peana de madera con cojín para sentarse (dimensiones variables).

El vídeo inmersivo *Voler la tête* lo grabé durante mi estancia en La Chambre Blanche. Utilicé dos cámaras: una fija, montada sobre un trípode, y otra teledirigida, montada sobre un dron. La grabación en sí fue una acción sin público, en la que me proponía aprender a pilotar este aparato, sin demasiado éxito. Equipado con el mando a distancia y con un visor que sustituía mi visión directa por la del punto de vista volador, elevé repetidas veces el dron, siempre desde mi propia cabeza, intentando explorar las partes no visibles de mi propio cuerpo. El vídeo resultante (de 9 minutos y 58 segundos) ha sido posproducido fusionando las imágenes de las dos cámaras (fija y teledirigida) en un plano secuencia que el público puede ver a través de un visor inmersivo, como los visores utilizados por los pilotos de drones. El resultado es una secuencia sin cortes extremadamente desorientadora que juega con el concepto de fusión binocular e intenta designar un espacio entre las vistas supuestamente objetivas y subjetivas.



EN

**BHDD
ROC PARÉS**

La Chambre Blanche. Quebec
From 13 September to 24 October 2019

Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona
From 4 to 27 September 2020

Casa de la Paraula. Santa Coloma de Farners
From 12 March to 2 May 2021

CREDITS OF THIS PUBLICATION

Management and coordination: Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona

Design: Gerard Serrano · IKOU Studio

Translations: TraduAction

Corrections: Consorci per a la Normalització Lingüística de Girona

Photographs: Ivan Binet and Roc Parés

Printed by: NORPRINT, S.L.

Texts: Félix Pérez-Hita and Roc Parés

Acknowledgements: François Vallée, Claude-Olivier Guay, Carol-Ann Belzil-Normand, Carl Dave Lagotte, Besma Boukhri, Gabrielle Duchesne, Ivan Binet, Gustavo Saldaña, Étienne Baillargeon, Jeanne Couture, Nathalie LeBlanc, Andrée Levesque Sioui, John Boyle-Singfield, Cecilia Barreto, Carme Sais, Farners Cabra, Diana Sans, Gerard Serrano, Quelic Berga, Félix Pérez-Hita, Azahara Cerezo, Ingrid Guardiola, Mireia Mitjavila, Marc Alsina, Benet Simon, Antoni Abad, Jaume Rodamilans, César Martínez, Javier Torres, Ximena Labra, Mónica Benítez, Blanca de Llobet, Joan Fontcuberta, Ary Ehrenberg, César García, Mariana Delgado i Mónica Nepote

The © of the texts and photographs is the property of their respective authors.

ISBN 978-84-8496-288-5

DL Gi 354-2021



42

Presentation

44

“BHDD”, a philosophical toy by Roc Parés (with acknowledgement to Paul Valéry)

Félix Pérez-Hita

49

“BHDD”. Visual and descriptive documentation of the research

Roc Parés

27

Translations

01 CA

25 ES

37 EN

50 FR

Presentation

This publication documents and discusses an interactive audio-visual research process carried out by the Catalan-Mexican artist Roc Parés, with the support of Bòlit Centre d'Art Contemporani de Girona, for the purpose of which he was awarded a grant from the National System of Art Creators of the Government of Mexico (2018-2020). The institutional support has encompassed the experimentation and production stages of the international residency programme of Bòlit and La Chambre Blanche (Quebec, 2019), publications such as this one, and the solo exhibition which first opened at Bòlit (Girona, 2020) and which can now be seen at La Casa de la Paraula (Santa Coloma de Farners, 2021).

In this work, the role of Parés as a visual artist is to “cut off” the viewer’s head, to remove it from their vision and to remove their capacity to listen. This action serves as the starting point for generating a series of tensions of meaning that have been a constant presence in the artist’s career: above and beyond the experience created for the viewer, the creation of virtual worlds is not as important to Parés as being able to intervene in the processes of subjectivation that make us people, moving us away from hegemonic user or consumer paradigms.

The merging of the point of view of the character, the camera and the audience that gave rise to criticism of POV in the language of film from a gender perspective (Laura Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, *Screen*, 1975) once again takes on huge importance in the current era, in which immersive and interactive art is searching for its own language, while remaining rooted in the representative formulas of film and television.

Parés often bases his experimentation on the question of what and who we are, focusing not on representations of the world but rather on the cracks that appear in the received definition of what we are. As such, “BHDD” is an experimental research project that aims to deconstruct virtual subjectivities and critically examine how they mediate human experience in interactive audio-visual environments.

Roc Parés Burguès

Roc Parés is an artist and researcher into interactive communication. Committed to interdisciplinary culture—which he defends for its emancipatory potential—he has explored the intersections between art, science, technology, thinking and society.

He is a researcher of the DigiDoc Group, attached to the Department of Communication of the Pompeu Fabra University (UPF), Barcelona. He is also a lecturer of the Degree in Audio-visual Communication and of the Master’s Degree in Cognitive Systems and Interactive Media (UPF). He holds a PhD in Audio-Visual Communication from the UPF (2001) and a Degree in Fine Arts from the University of Barcelona (1992).

His artistic works are characterised by poetic and critical experimentation with

digital technologies. They have been presented and exhibited internationally at the Barcelona Centre of Contemporary Culture (CCCB), the Joan Miró Foundation (Barcelona), the Reina Sofia National Museum and Art Centre (Madrid), the Belém Cultural Centre (Lisbon), the Tate Gallery (London), the Art Gallery of Ontario, National Museum of Film, Photography and Television (now the National Science and Media Museum) (Bradford, England), the Spanish Cultural Centre in Mexico, the Ex Teresa Arte Actual (Mexico City), the Laboratoire Paragraphe of the Paris 8 University, the Media Museum (Odense, Denmark), and the Centrale Montemartini Museum (Rome), among others.

His research work has been published by the British Computer Society, Academic Press, FECYT, MACBA, UOC, and MIT Press, among others.

In his 30-year career, Parés has collaborated with dozens of artists, scientists, engineers, institutions and collectives with whom he has created pioneering platforms in electronic art, including the Virtual Gallery (Museum of Science, 1993-1995, and Pompeu Fabra University-UPF, 1995-2000), devoted to the development of virtual reality as an art form; MACBA (Barcelona Museum of Contemporary Art) Online (MACBA+UPF, 1995-1997), devoted to networked art; M.A.L. (HANGAR+MOB European Commission, 2011-2013), devoted to art with smart mobile devices; or the Master's Degree in Digital Arts of the UPF (1995-2015), of which he was co-director from 2010 to 2015. Parés has been one of the promoters of the CAiRE (Art and Experimental Research Cluster) (UPF, UOC, UAB, HANGAR and UB).

BHDD, a philosophical toy by Roc Parés (With acknowledgement to Paul Valéry)

Félix Pérez-Hita

The 19th century saw the emergence of various so-called *philosophical toys*; that is, optical toys that had been perfected for experimental purposes. The phenakistiscope, the zoetrope and the praxinoscope, etc. were scientific devices that made it possible to study physical, mechanical and optical phenomena, including the functioning of human vision. Once they had been fully exploited and surpassed as scientific devices, they returned to their status as playthings. In his book *The Arcades Project*, Walter Benjamin cites the work *Petite Histoire du cinéma*, by Roland Villiers (Paris, 1930): "The first experiment to launch research into scientifically produced movement was that of Doctor Parès in 1825. The details are well known. [...] This phenomenon, which in itself is the basis of all cinema, depends on the principle of the persistence of retinal impressions."

"BHDD" (an abbreviation of 'beheaded'), the latest work by Roc Parés, plays into the tradition of these toys to *make one think* and allows several readings related to various local and universal questions. Here I aim to propose some of the possible interpretations.

Roc Parés is one of the smartest and most sensitive digital artists and researchers in the entire Iberian Peninsula, at the very least. "BHDD" contains, among things, a critique (or analysis) of the power of vision, king of the senses, located at the top of the human body. The ancient Greeks attached the utmost importance to this sense; Plato says in *Republic* that it is akin to the Sun in a greater degree than any of our other senses. These days, the dominant ideology is spread, above all, through images; it is received more readily through the eyes than through the ears. We are enslaved through vision. Two-dimensional images have already amply demonstrated their great power to hypnotise and fascinate. We still do not know how much power will be exerted by the young industry of immersive video games, which incorporate stereoscopic vision and whose capacity to trick the brain and body is almost total (according to *Forbes* magazine, "The global profits generated by the video game industry in 2019 amounted to 148.8 billion dollars [more than those of film and music]. [...] Generally speaking, this sector is in ruder health than ever, and its growth is expected to continue, at least over the next two years."). Moreover, it remains to be seen whether the recent trend for subjectivation in commercial filmmaking (the abundance of long point-of-view shots) will be a passing one or will lodge itself in the audience's conscience, becoming some sort of sub-genre. The film industry is striving to get in on the action, attempting to reap some of the rewards of a new entertainment industry whose annual profits have far outstripped its own. "BHDD" seeks to deconstruct vision in order to make its audience aware of the enslavement process generated by audio-visual media.

When we use a gun with a telescopic sight or a camera with a viewfinder, we close one eye in order to be able to see in two dimensions; stereoscopic vision hinders accuracy, which means that a flat view is better. However, can one be right-eyed or left-eyed? Can vision be split in this way? Notwithstanding deteriorating vision, which is almost always asymmetrical, I imagine that those who use their right eye to look through a viewfinder (which is what right-handed people always do, I am led to believe) are right-eyed. The shutter button is placed on the right in

most cameras, which might well give left-handed people another reason to feel discriminated against (telephones, scissors, etc. are designed for right-handed people). I do not know if it is possible to see two different things at the same time, one with each eye, for very long without feeling starting to feel dizzy. After a while, the images will no doubt merge together in one's head and, as in the case of the installation designed by Parés, the viewer will see the two images as if they were one (as occurs with a thaumatrope). Nevertheless, in this case there should be no *preference* for one eye or the other.

When it comes to hands, the dilemma seems more straightforward. One might say that a right-handed person is more their right hand than their left one, since the former is the one that *obeys them* more. Paul Valéry, such an astute analyst of things of the spirit, and author of *Monsieur Teste*, describes a personal experience that would give anyone pause for thought:

«Next, when without thinking I clasped my cold left hand with my warm right hand, I noticed another odd phenomenon. While one hand seemed to be a foreign object of a queer shape and nature, the other declared itself *mine*; it was as if each were playing a different part and the warmer of the two were "more mine."

I had the sense of having made another discovery: that two hands in physical contact could be strangers to each other, though their habit was to work together, to cooperate in heaps of acts.

Thinking it through, I came to the conclusion (true, a rather vague one) that it was I who was this difference, and not only in this case but in a host of others of all kinds.»

As individuals, we *are* that difference, and many other differences as well, perhaps against the designs of Power, which wants us to be predictable, homogenous, flat, docile... In this respect, the *public enemy number one* is the individual, with their own name and ID card, the individual who knows the number on that card and who has their own tastes and personal opinions. Over the last few months, faced with the desperate attempts to control a pandemic, we have seen how much nation states depend on the internalization of power by the population, on that *miniature state* or police officer that each citizen is supposed to have within them. A personal self whom, as Agustín García Calvo said, «[...] the State and Capital like very much, because that is exactly what they manage extremely well; that is what they need in order to count souls, and the first article of faith of a Democracy – which is the most advanced regime, the one we endure today –, the first article of faith is that all individuals should believe in themselves. [...] That is what is required in any Company, in any Marketing School, in any examination of future civil servants of Power: faith in oneself, because they know that faith in oneself means faith in the State, faith in Capital, faith in God... it all ends up meaning the same thing.»

Roc Parés proposes the experimental division of the individual into two, splitting them into what each eye sees in order to deconstruct the captivating power of machines that offer an increasingly perfect sensory realism. This is not a *machine to be someone else*, but rather a machine to be oneself... but split in two: the prisoner and their executioner, no less! As Valéry also said, "Les extrêmes me

touchent" ("Extremes touch *me*"). Given the malleability of the brain —and we can consider the eyes as one of its most important parts, the only visible one—, it is possible that experiments such as the one devised here by Roc Parés may one day manage to develop human aptitudes which are unimaginable today. In its aim to alter the viewer's vision, "BHDD" ties in with the optical experiments (or visual ironies) of Raymond Hains, friend of the situationists, and his "hypnagogic glasses" (eyewear made of ribbed glass). We can also find a connection between this work by Parés with others as disparate as the film *Brainstorm*, by Douglas Trumbull (1983), in which one of the characters records her experience dying, or with the more or less masochistic sacrificial performances staged by Jordi Benito.

However, another thing that came to mind when I viewed "BHDD" was the modern concept of the prosumer, the producer-consumer born out of new computer media technology. Being the prisoner but also the executioner... of one's own execution. What we have before us is a work on empathy. We have all imagined at some time the terrible predicament of being condemned to death, whether by the administrators of justice or due to a terminal illness. The topic has generated plenty of literature, both good and bad. Committing suicide, yes, but with the mediation and apparatus of power, and on top of that forming part of the audience of the spectacle of one's self-execution. This aspect of the piece should not be underestimated, since we inhabit a world dominated by the tyranny of opinion and the tastes of a connected mass audience, a judge that refuses to be judged. Paul Valéry gave a great deal of consideration to the matter of Justice:

«The notion of Justice belongs essentially to the theatre; it involves a denouement and a return to the status quo – after which nothing more transpires. Everyone goes home; the play is over.

A typically theatrical notion, dear for this reason to the populace. (Cf. "calling to witness" a watching crowd, the gods, or posterity).

There can be no Justice without an audience.

Thus its supreme demonstration can take place only in the Valley of Jehoshapat, in the presence of the greatest possible number of spectators.

It is the audience that matters, not the trial.»

Public executions were a mass entertainment in the 18th and 19th centuries. Balconies that had a good view of the execution scene were hired out. The elevated position of the camera in the "BHDD" installation obeys this logic. It also coincides with the habitual position of surveillance cameras, beyond people's reach, on the gallery ceiling. The viewer is also the executioner in this spectacle. Let us recall how loaded with meaning this profession is: "(...) the *de facto* vigour that has always characterised the spontaneous and popular penalty that brands the executioner's forehead with the stigma of social infamy. Who can be sure whether the black hood that traditionally hides the executioner's features solely serves the purpose of protecting them from the possibility of revenge by the grievors of the execution victim or whether it also serves to place them at one remove from the status of villainy?" (Rafael Sánchez Ferlosio). The execution instrument in this case is the actual viewer. There is no guillotine or any other apparatus to mediate. The

viewer does not have to pull a cord or push a button but rather they hold an axe (like a video game prop) in their hands. In another text, Sánchez Ferlosio points out that the neck is so synonymous with death that dying in this way seems more a matter of destiny than one of chance. If vision is the sun of the senses, the head is also conceived—at least in the West—as the queen of the body; she who rules over it.

An idea I recently expressed somewhere else is perhaps even more relevant here: film and dreams have been bound together right from the start, although the frame of the screen in itself implies a separation, a distance that distinguishes film from the dream experience. Today it seems that the trend for immersive 3D experience and virtual reality headsets, closer in this respect to the dreamlike state, is gathering pace. In the words of Jean-Louis Comolli and Vincent Sorrel: “The very notion of ‘immersion’ conjures up the idea of something foetal floating in liquid. Could this wish to not see the frame harbour some sort of regression?”

To grasp the complexity of the human brain, just stop to think about what I will call the *dream people*. In a dream, you (or your subconscious) are the scriptwriter of what is happening, while at the same time you often play the lead. But, curiously enough, you are also the viewer who is watching what is happening. Three different people. The fourth person is the one who wakes up and can barely recall a situation that is quickly vanishing from their memory. Four people in one. Are they enough for you? One more than the Holy Trinity! The brain is a marvel whose complexity we will never fully grasp, much less reproduce it through a supercomputer, despite this being what some scientists and powerful men yearn to achieve. In this respect, we turn once again to Paul Valéry: “Society is a tissue of illusions and every organized society a sort of collective dream. These illusions become dangerous when they cease to carry conviction; awaking from this kind of dream we step into a nightmare.”

Living in delusion is far more than a possibility. Today, millions of individuals lead their lives immersed in a web of illusions and do not wish to awake from the nightmare that we are together creating. BHDD” wants us to wake up... before it is too late. In the words of Valéry:

«“If most crimes were acts of sleepwalking, morality would consist of waking up the terrible sleepwalker in time.»

I would like to end with another quote by the masterly Valéry:

«‘Good-bye’, says the dying man to the mirror they hold in front of him. ‘We won’t be seeing each other any more.’»

Félix Pérez-Hita, July 2020

Notes

(1) He is referring to John Ayrton Paris (1785-1856), the English doctor to whom the invention of the thaumatrope is attributed in 1824, although some uncertainty exists regarding its authorship. The change of name (Parès instead of Paris) may

be a mistake on the part of Villiers, or perhaps it is due to a “translation” into French of the surname, which was not an unusual practice at this time. Rolf Tiedemann does not mention the error in *The Arcades Project* (p. 686 of the Belknap Press edition).

Bibliography

Benjamin, Walter: *The Arcades Project*, New York: Belknap Press, 2002.

Sobre la fotografía, Valencia: Pre-Textos, 2004.

Comolli, Jean-Louis, y Sorrel, Vincent: *Cine, modo de empleo. De lo fotoquímico a lo digital*, Buenos Aires: Manantial, 2016.

García Calvo, Agustín: Transcripción de la Tertulia Política del Ateneo de Madrid, no. 292, 27 July 2011.

Pérez-Hita, Fèlix: “Hilvanar el caos audiovisual con algún sentido”, in *Imágenes, un dominio público*, Barcelona: CCCB, 2020.

Sánchez Ferlosio, Rafael: *Non olet*. Barcelona: Destino, 2003.

Valéry, Paul: *Mauvais pensées* [Paris, 1942]. Paris: Rivages, col. Rivaches Poche Petite Bibliothèque, 2016.

Collected Works of Paul Valéry, Volume 14 (translated by Stuart Gilbert), New Jersey. Princeton University Press, 1970.

Tel quel [Paris, 1943]. Paris: Gallimard, 1996.

(Traducción propia de los fragmentos citados de P. Valéry).

"BHDD". Visual and descriptive documentation of the research

Roc Parés

S/T (fig.1)

Quebec, 2019

Fragment from *Phénoménologie de la perception (Phenomenology of Perception)* (1945), by Maurice Merleau-Ponty.

Digitally cut vector text mounted on black vinyl, attached to the wall of the room (382 cm × 23 cm).

The "beheading" room is presided over by a quote by Maurice Merleau-Ponty. It is a quote that caught my eye many years ago and I could relate perfectly to some of the author's descriptions of schizophrenic patients. The quote reads as follows: "But the patient's head is for him not that object which everyone can see, and which he himself sees in a mirror: it is the listening and observing post which he feels at the top of his body, that power of joining up with all objects through sight and hearing." It is from *Phenomenology of Perception*, which Merleau-Ponty published in 1945. This is an essential book for understanding the importance of the inhabited body; that is, the body as one experiences it, as oneself. In my opinion, this notion of the inhabited body has a key place in the culture of our time and is a crucial element of the immersive audio-visual experience.

As one can see in the photograph below, the philosopher's words have been digitally cut out from black adhesive vinyl and have then been carefully attached to the wall of the room, approximately at the viewer's eye height.

BHDD (fig.2)

Quebec, 2019

Interactive audio-visual installation.

Sony DSC-RX0 camera set up in a closed-circuit system with a Feelworld Master MA6P camera field monitor. BrightSign HD1024 expanded I/O player with Nexmosphere XN-135 controller and Nexmosphere XY-146 presence and proximity detection sensor. Roland V-02HD multi-format video mixer. HDMI cables and connectors. Trunk-shaped wood conglomerate cut with a CNC wood router, serving as an execution block (40 cm × 40 cm × 45 cm). Self-amplified speaker. Articulated wall support for the camera. Floorboarding with side access steps (various measurements).

The interactive audio-visual installation is the core element of the exhibition. "BHDD" is an immersive art experience that enables participants to experience their own beheading. Above and beyond the violence of this statement, "BHDD" is an experimental research project that aims to deconstruct virtual subjectivities and critically examine how they mediate human experience in interactive audio-visual environments. The underlying principle of this installation is that of binocular rivalry, a phenomenon whereby alternations occur between the stimuli of the right eye and the left eye, making it difficult for the viewer to have a full and coherent vision of their own execution. The installation is activated each time a viewer climbs up onto the scaffold and looks through the stereoscope above the execution block. One sees the executioner—pre-filmed *in situ*—with one eye, and one sees oneself—live, via a closed-circuit camera—with the other eye. The viewer's mind strives to merge the two images into a single one, but when the executioner brandishes the axe, the viewer's survival instinct kicks in

and their conscious awareness is drawn exclusively to the eye that detects the threat. Consequentially, in the critical instant of the beheading, the viewer's mind "spurns" their own image.

Although the installation fosters the viewer's desensitization (a treatment or process that decreases one's emotional response to a negative, aversive or positive stimulus), this morbid fascination with the idea suggested by the installation is what triggers the viewer to question the limits of what can be experienced through the body one inhabits and the limits of what can be experienced through a virtual and remote self.

Technologies of the self I (fig.3)

Quebec, 2019

Hanging axe and text written in pencil on the wall.

The old axe brandished by the executioner in the video of the "BHDD" installation hangs on a column or wall of the room. The head and handle of the axe are surrounded by the words that designate the parts of the digestive tract, handwritten directly on the wall: "mouth, pharynx, oesophagus, stomach, small intestine, large intestine, rectum, anus". I feel that this is related to my understanding of language as an organic technology of the self.

S/T (fig.4) (fig.5)

Quebec, 2019

Projection of a selection of stereoscopic images digitised by the Library of Congress of the USA (various measurements).

9' 30" (loop)

Projector and USB memory stick for video playback.

Projection of old stereoscopic images, selected from the extraordinary collection of the Library of Congress of the USA. My selection includes desolate landscapes stripped bare by the felling of trees, luxurious interiors decorated with mounted animal heads as hunting trophies, erotic scenes with women handling bladed weapons, classic headless sculptures, and real public executions disseminated as war propaganda.

Binocular rivalry no. 1, no. 2 and no. 3 (fig.6) (fig.7)

Quebec, 2019. Girona, 2020. Foixà, 2021

Fake stereoscopic postcard. Replica of a Holmes stereoscope as the exhibition device. Wooden pedestal with a cushion to sit on (various measurements).

Fake stereoscopic postcards showing the beheading of Francois Vallée (coordinator of La Chambre Blanche) or of Carme Sais (director of Bòlit) have been inserted in an old stereoscope or in a replica of one. Both postcards show—in the right eye—the artist as the executioner, and—in the left eye—the directors of the respective institutions as victims.

For the exhibition at La Casa de la Paraula, I have created a new piece in this series, entitled *Binocular rivalry no. 3*. It is a montage created from two old stereoscopic postcards of which the left and rights side, respectively, have been used. Through their left eye, the viewer sees a photographer as she takes a photograph of a seascape, while through their right eye they see a woman looking at a stereoscopic postcard through a stereoscope, in her domestic setting. When the new montage is viewed using the replica of the Holmes stereoscope (1861), made available to viewers, the effect that is produced is not the typical three-dimensional one of the

stereoscope but rather the viewer's conscious attention fluctuates between the two irreconcilable halves: that of the moment of taking the photograph and that of viewing it.

Voler la tête (Flying Head) (binocular fusion) (fig.8) (fig.9)

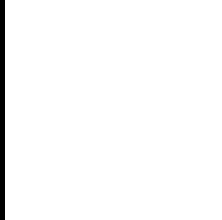
Quebec, 2019

Immersive video composed of two recordings shown simultaneously: one filmed with a fixed camera and the other filmed with a drone camera.

9' 58" (loop)

DJI GOGGLES drone pilot headset as the exhibition device. MicroSD card for video playback. Wooden pedestal with cushion to sit on (various measurements).

The immersive video *Voler la tête* (Flying head) was filmed during my time at La Chambre Blanche. This piece was filmed with two cameras: a fixed camera, mounted on a tripod, and a remotely controlled camera, mounted on a drone. The filming process itself was an action without an audience in which I set out to learn how to fly this contraption, without much success. Equipped with the drone's remote control and a headset that replaced my direct vision with the drone's bird's-eye view, I repeatedly elevated the drone, always from my own head, in an attempt to explore the non-visible parts of my own body. The resulting video (9 minutes, 58 seconds) has been post-produced by merging the images of the two cameras (fixed and mobile) into a sequence shot, which the viewer can see through an immersive headset, such as those used by drone pilots. The result is an extremely disorienting sequence without cuts which plays with the concept of binocular fusion and which attempts to designate a space between the supposedly objective and the subjective visions.



FR

**BHDD
ROC PARÉS**

La Chambre Blanche. Québec
Du 13 septembre au 24 octobre 2019

Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona
Du 4 au 27 septembre 2020

Casa de la Paraula. Santa Coloma de Farners
Du 12 mars au 2 mai 2021

CRÉDITS DE LA PUBLICATION

Gestion et coordination : Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona

Design : Gerard Serrano · IKOU Studio

Traductions : TraduAction

Corrections : Consorci per a la Normalització Lingüística de Girona

Photographies : Ivan Binet i Roc Parés

Impression : NORPRINT, S.L.

Textes : Félix Pérez-Hita et Roc Parés

Remerciements : François Vallée, Claude-Olivier Guay, Carol-Ann Belzil-Normand, Carl Dave Lagotte, Besma Boukhri, Gabrielle Duchesne, Ivan Binet, Gustavo Saldaña, Étienne Baillargeon, Jeanne Couture, Nathalie LeBlanc, Andrée Levesque Sioui, John Boyle-Singfield, Cecilia Barreto, Carme Sais, Farners Cabra, Diana Sans, Gerard Serrano, Quelic Berga, Félix Pérez-Hita, Azahara Cerezo, Ingrid Guardiola, Mireia Mitjavila, Marc Alsina, Benet Simon, Antoni Abad, Jaume Rodamilans, César Martínez, Javier Torres, Ximena Labra, Mónica Benítez, Blanca de Llobet, Joan Fontcuberta, Ary Ehrenberg, César García, Mariana Delgado i Mónica Nepote.

© des textes et photographies, leurs auteurs respectifs

ISBN 978-84-8496-288-5

DL Gi 354-2021



55

Présentation

57

BHDD, un jouet philosophique de Roc Parés (De la main de Paul Valéry)

Félix Pérez-Hita

62

BHDD. Documentation visuelle et descriptive de la recherche

Roc Parés

27

Traductions

01 CA

25 ES

37 EN

50 FR

Présentation

Le présent volume documente et commente un processus de recherche audiovisuelle interactive que l'artiste catalano-mexicain Roc Parés a réalisé en compagnie du Bòlit Centre d'Art Contemporani de Gérone dans le cadre de la bourse du Sistema Nacional de Creadores de Arte (Mexique, 2018-2020) dont il a bénéficié. L'accompagnement s'est étendu des phases d'expérimentation et de production du programme de résidences internationales du Bòlit et de La Chambre Blanche (Québec, 2019), à l'édition de la présente publication, en passant par l'exposition individuelle lancée au Bòlit (Gérone, 2020), actuellement en itinérance à La Casa de la Paraula (Santa Coloma de Farners, 2021).

Dans ce travail, le rôle de Parés en tant qu'artiste visuel consiste à couper la tête du/de la spectateur/trice et de le/la priver de son regard et de sa capacité d'écouter. Une action qui lui sert de point de départ pour générer une série de tensions de sens qui ont toujours été présentes sur son parcours : au-delà de l'expérience vécue par le/la spectateur/trice, pour Parés, il est moins important de créer des mondes virtuels que de pouvoir intervenir sur les processus de subjectivation qui nous rendent humains, à l'écart des paradigmes hégémoniques d'utilisateur/trice ou de consommateur/trice.

La confluence du point de vue du personnage, de la caméra et du public qui a donné lieu à la critique du POV du langage cinématographique selon une perspective de genre (Laura Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, *Screen*, 1975) reprend une très grande importance au sein de cette étape où l'art immersif et interactif cherche sa propre syntaxe, mais reste ancré dans les formules représentatives du cinéma et de la télévision.

Au cours de son expérimentation, Parés part souvent du questionnement de ce que nous sommes et qui nous sommes afin de pouvoir travailler sur les fissures de ce qu'on nous a dit que nous sommes plus que sur les représentations du monde. En ce sens, BHDD est donc un projet de recherche expérimentale qui a pour but de déconstruire les subjectivités virtuelles et d'analyser sa fonction médiatrice de l'expérience humaine de manière critique dans des cadres audiovisuels interactifs.

Roc Parés Burguès

Artiste chercheur en communication interactive. Engagé envers une culture interdisciplinaire qu'il défend en raison de son potentiel émancipateur, il a exploré les intersections entre l'art, la science, la technologie, la pensée et la société.

Chercheur du Groupe DigiDoc, du Département de Communication de l'Université Pompeu Fabra (UPF). Professeur de la Licence en Communication Audiovisuelle et du Mastère en Systèmes Cognitifs et Moyens Interactifs, de l'UPF. Docteur en Communication Audiovisuelle (UPF, 2001) et licencié en Beaux-Arts (UB, 1992).

Ses travaux artistiques, caractérisés par l'expérimentation poétique et critique effectuée avec les technologies numériques, ont été présentés et exposés aux quatre coins du monde : Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, Fun-

dació Joan Miró, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Centro Cultural de Belém, Tate Gallery, Art Gallery of Ontario, National Museum of Photography, Film and Television, Centro Cultural de España au Mexique, Ex Teresa Arte Actual, Laboratoire Paragraphe - Université Paris 8, Brandts Danmarks Mediemuseum, Centrale Montemartini, entre autres.

Ses travaux de recherche ont été publiés par British Computer Society, Academic Press, FECYT, MACBA, UOC, MIT Press, entre autres.

Au cours de ses trente ans de carrière, Parés a collaboré avec des dizaines d'artistes, scientifiques, ingénieurs, institutions et collectifs avec lesquels il a lancé plusieurs plateformes pionnières dans le domaine de l'art électronique, comme Galeria Virtual (Museu de la Ciència 1993-1995 et UPF 1995-2000), consacrée au développement de la réalité virtuelle en tant que forme d'art ; MACBA en ligne (MACBA+UPF 1995-1997), consacrée à l'art en réseaux ; M.A.L. (HANGAR+MOB Commission Européenne 2011-2013), consacrée à l'art à travers des dispositifs mobiles intelligents ; ou encore le Mastère Universitaire en Arts Numériques, UPF (1995-2015), dont il a été co-directeur de 2010 à 2015. Parés a été un des promoteurs du CAiRE, Clúster d'Art i Recerca Experimental (UPF, UOC, UAB, HANGAR et UB).

BHDD, un jouet philosophique de Roc Parés (De la main de Paul Valéry)

Félix Pérez-Hita

« Jouets philosophiques » : tels furent nommés, au XIXe siècle, certains jouets optiques du siècle précédent qui furent l'objet d'une amélioration. Le phénakiscope, le zootrope, le praxinoscope, etc. étaient des appareils scientifiques qui permirent d'étudier les phénomènes physiques, mécaniques et optiques –comme par exemple le fonctionnement de la vision humaine– et qui, une fois exploités et dépassés, redevinrent des jouets. Dans *Passages*, Walter Benjamin cite la *Petite histoire du cinéma* de Roland Villiers (Paris, 1930) : « La première expérience qui a débouché sur la recherche sur la production scientifique du mouvement est celle du Dr Parés (1), en 1825, comme on le sait. [...] Ce phénomène, qui implique en soi tout le cinéma, est basé sur le principe de la persistance des impressions rétinienne ». BHDD (Beheaded), le dernier ouvrage de Roc Parés, est l'héritier de ces jouets bons pour la pensée et présente plusieurs lectures qui mènent à diverses questions locales et universelles. Ici, l'idée est de suggérer certaines interprétations possibles.

Roc Parés est un des chercheurs et artistes numériques les plus intelligents et les plus sensibles de toute la péninsule ibérique, au bas mot. BHDD recèle entre autres une critique (ou une analyse) du pouvoir de la vue, le roi des sens, située au sommet du corps humain. Les Grecs anciens lui accordaient déjà la plus grande importance et dans la *République* de Platon, il s'agit du sens le plus proche du soleil. Aujourd'hui, l'idéologie dominante se propage et se transmet principalement à travers les images ; plus que discursivement, elle nous pénètre par les yeux. Nous sommes asservis par la vue. Les images bidimensionnelles ont déjà prouvé leur grand pouvoir hypnotique et envoûtant. On ne connaît pas encore le pouvoir de la jeune industrie des jeux vidéo immersifs, qui intègrent la vision stéréoscopique et dont la capacité à duper le cerveau et le corps est déjà quasi totale (selon le magazine *Forbes*, en 2019 « les profits générés par l'industrie des jeux vidéo ont atteint globalement 148,8 milliards de dollars (plus que ceux du cinéma ou de la musique). [...] Dans l'ensemble, ce secteur est mieux loti que jamais et devrait poursuivre sa croissance, du moins au cours des prochaines années »). Nous ne savons pas non plus si la récente tendance à la subjectivation du cinéma commercial (l'abondance de plans subjectifs soutenus), due à l'influence des jeux vidéo, sera temporaire ou laissera des traces dans la conscience des spectateurs et deviendra une sorte de sous-genre. Le cinéma en tant qu'industrie tente de se propager, de grappiller une partie d'un nouveau divertissement qui l'a largement dépassé en termes de chiffre d'affaires annuel. BHDD cherche à déconstruire la vision afin de rendre le public conscient de cet asservissement produit par les médias audiovisuels.

Lorsque l'on vise avec une arme ou une caméra munie d'un viseur, un œil est fermé pour pouvoir voir en deux dimensions, parce que pour affiner la visée, la vision stéréoscopique est perturbée et il est nécessaire de voir plat. Mais peut-on être droitier ou gaucher visuel ? La vision est-elle divisible de cette façon ? Indépendamment de la détérioration éventuelle de la vue (en théorie), qui est presque toujours asymétrique, je suppose que l'on est droitier visuel quand on

place l'œil droit dans le viseur, et je pense que c'est toujours ainsi que les droitiers manuels procèdent. La grande majorité des appareils photo ont le déclencheur à droite, ce qui pourrait donner lieu à une autre plainte des gauchers pour discrimination (les téléphones, ciseaux, etc. sont conçus pour les droitiers). Je ne sais pas si l'on peut voir deux choses différentes en même temps, une à travers chaque œil, pendant longtemps sans avoir le tournis. Au bout d'un moment, les images vont sûrement se rejoindre dans notre tête et, au fur et à mesure que l'installation de Parés sera mise en place, nous verrons les deux images comme si elles ne faisaient qu'une (comme dans le thaumatrope). Mais dans ce cas, il ne devrait pas y avoir de *préférence* pour l'un ou l'autre œil. Dans le cas des mains, le dilemme semble plus simple. On dirait qu'un droitier est plus sa main droite que sa main gauche, car c'est celle qui lui obéit le plus. Paul Valéry, fin analyste des choses de l'esprit et auteur de *Monsieur Teste*, nous raconte une expérience personnelle qui fait réfléchir :

« Je pris alors, sans réfléchir, ma main gauche froide avec ma main droite chaude, et j'eut une surprise. Tandis que l'une était considérée comme un objet étrange, d'une forme et d'une nature bizarres, l'autre devenait *mienne*, telle une distribution réciproque des rôles ; la plus chaude des deux était plus mienne.

J'eut l'impression de faire une découverte. Avoir deux mains qui se sentent et s'ignorent, ne cessent de travailler ensemble, de se coordonner dans toute une série d'actions...

Suivant cette pensée, je conçus immédiatement (bien qu'avec peu de précision) que j'étais cette différence et bien d'autres »

On est cette différence et beaucoup d'autres, peut-être contre le Pouvoir qui veut que nous soyons prévisibles, monolithiques, plats, dociles... En ce sens, *l'ennemi public numéro un* est nous-même, avec notre propre nom et notre carte d'identité, connaisseurs de notre numéro, de nos propres goûts et opinions. Au cours des derniers mois, avec les tentatives désespérées de contrôler la pandémie, nous avons vu à quel point les États nationaux dépendent de cette intériorisation du pouvoir de la part de la population, de cet *État en petit* ou de cette police censée être dans le for intérieur de chaque citoyen. Un moi personnel qui, comme disait Agustín García Calvo, « plaît beaucoup à l'État et au Capital, parce que c'est précisément ce qu'ils manient très bien, ce qui leur sert à compter les gens, et le premier article de foi d'une Démocratie, qui est le régime le plus avancé, celui dont nous souffrons aujourd'hui, le premier article est que chacun croit en soi. [...] C'est ce qu'exige toute entreprise, toute école de marketing, tout examen des futurs fonctionnaires du Pouvoir : la foi en soi, parce qu'ils savent que la foi en soi est la foi en l'État, la foi dans le Capital, la foi en Dieu ; tout devient pareil ».

Roc nous propose de diviser expérimentalement cette unité en deux, de la séparer en ce que chaque œil voit, de déconstruire le pouvoir de fascination des machines qui fournissent un réalisme sensoriel de plus en plus parfait. Plus qu'une *machine pour être un autre*, il s'agit d'une machine pour être soi-même... mais divisée en deux : le prisonnier et son bourreau, ni plus ni moins ! (Valéry disait aussi :

« Les extrêmes me touchent ». Compte tenu de la malléabilité du cerveau – nous pouvons considérer les yeux comme l'une de ses parties importantes, la seule visible –, il est possible que des expériences comme celle de Roc Parés parviennent un jour à développer des compétences humaines inimaginables aujourd'hui. Dans cette tentative de modification de la vision, BHDD fait le lien avec les expériences optiques (ou ironies des yeux) de l'ami situationniste Raymond Hains et de ses lunettes à verres rainurés (*Lunettes hypnagogiques*). On peut aussi relier cette œuvre de Parés à d'autres très différentes comme le film *Brainstorm*, de Douglas Trumbull (1983), où l'on assiste à l'expérience de la mort d'un des personnages; ou aux *performances* sacrificielles plus ou moins masochistes de Jordi Benito.

Une autre chose qui m'est venue à l'esprit lorsque j'ai vu BHDD est la figure moderne du *prosommateur*, le producteur-consommateur né grâce aux nouveaux médias informatiques. Être le prisonnier, mais aussi le bourreau d'une exécution... de la vôtre. Il s'agit d'un travail sur l'empathie. Nous nous sommes tous un jour imaginé la transe du condamné à mort par la justice ou par une maladie mortelle. Un sujet qui a généré beaucoup de littérature, bonne et mauvaise. Se suicider, oui, mais avec les médiations et l'appareil de pouvoir et, en plus, en faisant partie du public du spectacle de votre propre auto-exécution. Il ne faut pas sous-estimer cet aspect de la pièce, car nous vivons dans un monde dominé par la tyrannie de l'opinion et les goûts du public de masse connecté ; un juge qui n'admet pas le fait d'être jugé. Paul Valéry a beaucoup réfléchi sur la question de la justice :

« Dans le fond, l'idée de justice est une idée de théâtre, de dénouement, de retour à l'équilibre, après laquelle il n'y a plus rien. On s'en va. Fini le drame. Idée essentiellement populaire = théâtrale. Cf. : prendre des témoignages, les gens rassemblés et les dieux, la postérité. Il n'y a pas de justice sans spectateurs. La Justice suprême ne peut être rendue que dans la vallée de Josaphat, devant un maximum de spectateurs possible. Ce qui compte, c'est le public, pas le processus ».

Les exécutions publiques étaient un spectacle de masse proposé aux XVIII^e et XIX^e siècles. Les balcons qui avaient une bonne visibilité de l'appareil fatidique étaient même loués. La position surélevée de la caméra dans l'installation BHDD est donc logique et coïncide avec la position habituelle des caméras de surveillance, hors de portée des gens, au plafond de la galerie. Dans ce spectacle, le spectateur est aussi le bourreau. Rappelons à quel point cette profession est chargée de sens, « la vigueur de facto qui a toujours représenté la sanction spontanée et populaire qui marque le front du bourreau au fer rouge avec les stigmates de l'infamie sociale. Qui peut dire avec certitude si la cagoule noire avec laquelle il cache traditionnellement ses traits a pour seule fonction de le protéger d'une éventuelle vengeance des proches des exécutés et, par ailleurs, de lui ôter sa condition de personne infâme » (Rafael Sánchez Ferlosio). Ici, l'instrument d'exécution est soi-même. Il n'y a pas de médiation de guillotine ou de tout autre dispositif. Il ne s'agit pas de tirer une corde ou d'appuyer sur des boutons. Ici, nous avons la hache (comme un accessoire de jeu vidéo) dans les mains. Sánchez Ferlosio nous fait remarquer dans un autre texte que le cou est si connoté, que mourir par le

cou semble être une question de destin plutôt que de hasard. Si la vue est le soleil des sens, nous concevons aussi la tête, du moins en Occident, comme la reine du corps, celle qui le domine.

Je l'ai dit récemment autre part, mais l'idée peut s'avérer plus pertinente ici : le cinéma et le rêve vont de pair dès le début, même si le cadre de l'écran implique une séparation par rapport à la chose, une distance qui différencie le cinéma de l'expérience onirique. Aujourd'hui, il semble qu'il y ait une tendance vers l'aspect immersif du 3D, vers les lunettes de réalité virtuelle, qui ressemblent plus à des rêves. Comme l'écrivent Jean-Louis Comolli et Vincent Sorrel : « La notion d' « immersion » ne peut cesser d'évoquer un type de fœtus flottant dans un liquide. Et n'y aurait-il pas une sorte de régression dans ce désir de ne pas voir le cadre ? ».

Pour se rendre compte de la complexité du cerveau humain, il suffit de réfléchir sur ce que j'appellerais les *personnes du rêve*. Dans un rêve, on est bien souvent (ou notre inconscient) à la fois le scénariste de ce qui se passe et le protagoniste. Mais, curieusement, on est aussi le spectateur qui regarde ce qui lui arrive. Nous avons donc trois personnes différentes. La quatrième serait celle qui se réveille et qui a du mal à se souvenir d'une situation qui s'estompe et qui lui échappe de la mémoire par moments. Quatre personnes en une. Cela vous semble peu ? Une personne de plus que la Sainte Trinité ! Le cerveau est une merveille dont nous ne pourrions jamais comprendre toute la complexité, et encore moins la reproduire à l'aide d'un superordinateur. Même s'il s'agit du rêve de certains scientifiques et hommes influents de ce monde.

« La société ne vit que d'illusions. Toute société est une sorte de rêve collectif.

Ces illusions deviennent dangereuses lorsqu'elles commencent à cesser de tromper.

Se réveiller de tels rêves est un cauchemar ».

Il ne s'agit pas uniquement de l'idée de vivre dans la tromperie. En fait, à l'heure actuelle, il existe des millions d'individus qui vivent déjà bercés d'illusions et qui ne veulent pas se réveiller du cauchemar que nous générons tous. BHDD veut que nous nous réveillions... avant qu'il ne soit trop tard.

« Si la plupart des crimes étaient des actes de somnambulisme, la morale consisterait à réveiller le terrible dormeur à temps »

Et, en guise d'adieu, une autre citation du maître :

« Adieu, dit le mourant au miroir qu'on lui tend, nous ne nous reverrons plus »

Félix Pérez-Hita, juillet 2020.

Notes :

(1) Il s'agit de John Ayrton Paris (1785-1856), le médecin anglais à qui on attribue l'invention du thaumatrope en 1824, bien qu'il y ait des doutes à ce sujet. Le changement de nom (Parès pour Paris) peut être une erreur de Villiers, ou le fruit d'une traduction française du nom de famille ; une pratique qui n'était pas rare aux siècles derniers. Rolf Tiedemann ne commente pas l'erreur dans son édition des Passages (Y 7a,1, p. 695 de l'édition d'Akal).

Bibliographie :

BENJAMIN, Walter: *Libro de los Pasajes*, Madrid: Akal, 2005.

Sobre la fotografía. Valence : Pre-Textos, 2004.

COMOLLI, Jean-Louis ; SORREL, Vincent : *Cine, modo de empleo. De lo fotoquímico a lo digital*, Buenos Aires : Manantial, 2016.

GARCÍA CALVO, Agustín : Transcription de la Tertulia Política del Ateneo de Madrid, n° 292, 27 juillet 2011.

PÉREZ-HITA, Fèlix : « Hilvanar el caos audiovisual con algún sentido », *Imágenes, un dominio público*, Barcelona : CCCB, 2020.

SÁNCHEZ FERLOSIO, Rafael : *Non olet*. Barcelone. Ed. Destino, 2003.

VALÉRY, Paul : *Mauvaises pensées*. [Paris, 1942]. Paris: Rivages, col. Rivaches Poche Petite Bibliothèque, 2016.

Tel quel [Paris, 1943]. Paris: Gallimard, 1996. (Traduction personnelle).

BHDD. Documentation visuelle et descriptive de la recherche

Roc Parés

S/T (fig.1)

Québec, 2019

Fragment de *Phénoménologie de la perception* (1945), de Maurice Merleau-Ponty. Texte vectoriel coupé à la machine sur vinyle noir et collé sur le mur de la salle (382 cm × 23 cm).

La salle de la décapitation est présidée par cette citation de Maurice Merleau-Ponty, qui avait attiré mon attention il y a quelques années, dans le sens où elle m'a permis de m'identifier parfaitement avec une de ses descriptions de patients schizophréniques : « Mais la tête du malade n'est pas pour lui cet objet que tout le monde peut voir et qu'il voit lui-même dans un miroir : elle est ce poste d'écoute et de vigie qu'il sent au sommet de son corps, cette puissance de se joindre à tous les objets par la vision et l'audition ». La citation provient de *Phénoménologie de la perception*, que Merleau-Ponty a publié en 1945 ; un livre-clé pour comprendre l'importance du corps vécu, à savoir le corps expérimenté par nous-mêmes, comme nous-mêmes. Pour moi, cette notion de corps vécu occupe une place centrale dans la culture contemporaine et s'avère fondamentale pour l'audiovisuel immersif.

Comme on peut apprécier sur la photo suivante, les mots du philosophe sont numériquement coupés sur vinyle noir adhésif et délicatement placés sur le mur de la salle, plus ou moins à la hauteur des yeux du public.

BHDD (fig.2)

Québec, 2019

Installation audiovisuelle interactive.

Caméra Sony DSC-RX0 en circuit fermé avec moniteur FEELWORLD Master MA6P. Reproducteur numérique de vidéo Brightsign HD1024 avec contrôleur Nexmosphere XN-135 et capteur de proximité Nexmosphere XY-146. Mixeur vidéo Roland V-02HD. Câbles et connecteurs HDMI. Meuble en forme de tronc en congloméré coupé CNC servant de bloc d'exécution (40 cm × 40 cm × 45 cm). Haut-parleur actif. Support mural articulé pour la caméra. Estrade avec escaliers d'accès latéraux (dimensions variables).

Cette installation audiovisuelle interactive est la proposition centrale de l'exposition. *BHDD* est une expérience d'art immersif qui permet aux participants de vivre leur propre décapitation. Au-delà de la violence de cette affirmation, *BHDD* est un projet de recherche expérimentale qui a pour but de déconstruire les subjectivités virtuelles et d'analyser sa fonction médiatrice de l'expérience humaine de manière critique dans des cadres audiovisuels interactifs. Le principe qu'il y a derrière cette installation est celui de la rivalité binoculaire : un phénomène de perception visuelle où se produisent des alternances entre les stimuli de l'œil droit et de l'œil gauche qui perturbent la vision complète et cohérente de l'exécution. L'installation s'active chaque fois que quelqu'un monte sur l'estrade, regarde à travers le viseur situé sur le bloc d'exécution, voit le

bourreau (préenregistré in situ) à travers un œil et se voit lui/elle-même (en direct en circuit fermé) à travers l'autre. Le cerveau tente de fondre les deux images en une seule, mais quand le bourreau brandit la hache, notre instinct de survie centre notre attention consciente sur l'œil qui détecte la menace. La conséquence est que, au moment critique de la décapitation, notre cerveau « méprise » notre propre image.

Bien que l'installation favorise la désensibilisation du participant (traitement ou processus qui diminue la réponse émotionnelle face à un stimulus négatif, aversif ou positif), c'est précisément la fascination perverse envers cette proposition qui pose la question des limites que l'on peut expérimenter à travers nos corps vécus et les limites de ce que l'on peut expérimenter à travers un moi virtuel et lointain.

Technologies du moi I (fig.3)

Québec, 2019

Hache suspendue et écrit au crayon sur le mur.

Sur une colonne ou un mur de la salle se trouve suspendue la vieille hache que le bourreau brandit dans la vidéo de l'installation BHDD. La tête et le manche de la hache sont entourés des mots qui désignent les parties du système digestif, écrits à la main directement sur le mur : « bouche, pharynx, œsophage, estomac, intestin grêle, gros intestin, rectum, anus ». Je sens que cela a un certain lien avec ma compréhension du langage en tant que technologie organique du moi.

S/T (fig.4) (fig.5)

Québec, 2019

Projection d'une sélection de stéréogrammes numérisés par la Library of Congress des États-Unis (dimensions variables).

9' 30" (loop)

Projecteur et clé USB comme support de reproduction de la vidéo.

Projection d'anciennes cartes postales stéréoscopiques choisies de l'extraordinaire collection de la Library of Congress des États-Unis. Ma sélection montre des paysages dévastés par l'élagage d'arbres, des intérieurs luxueux contenant des têtes d'animaux comme trophées de chasse, des scènes érotiques avec des femmes qui manipulent des armes tranchantes, des sculptures classiques sans tête et des exécutions réelles diffusées comme propagande de guerre.

Rivalité binoculaire n. 1, n. 2 et n. 3 (fig.6) (fig.7)

Québec, 2019. Gérone, 2020. Foixà, 2021.

Fausse carte postale stéréoscopique. Reproduction du viseur d'Holmes comme dispositif d'exposition. Socle en bois avec coussin pour s'asseoir (dimensions variables).

Présentées à travers un vieux viseur stéréoscopique ou à travers une réplique, des fausses cartes postales présentant les décapitations de François Vallée (coordinateur de La Chambre Blanche) et de Carme Sais (directrice du Bòlit) ont été insérées. Toutes deux montrent l'artiste en tant que bourreau à l'œil droit et les dirigeants des institutions en tant que victimes à l'œil gauche.

Pour l'exposition de La Casa de la Paraula, j'ai créé une nouvelle pièce de cette

série, intitulée *Rivalité binoculaire n. 3*. Il s'agit d'un montage réalisé à partir de deux anciennes cartes postales stéréoscopiques dont on a utilisé les moitiés gauche et droite, respectivement. L'œil gauche voit une photographie au moment de capturer un paysage maritime, et l'œil droit voit une spectatrice en train de contempler une carte postale stéréoscopique à travers un viseur, dans son espace domestique. Lorsque le nouveau montage est regardé à travers la réplique du viseur d'Holmes (1861) située à la disposition du public, l'effet tridimensionnel typique de la stéréoscopie ne se produit pas et l'attention consciente du spectateur fluctue entre les deux moitiés irréconciliables : celle du moment de la production d'une image photographique et celle du moment de sa réception.

Voler la tête (fusion binoculaire) (fig.8) (fig.9)

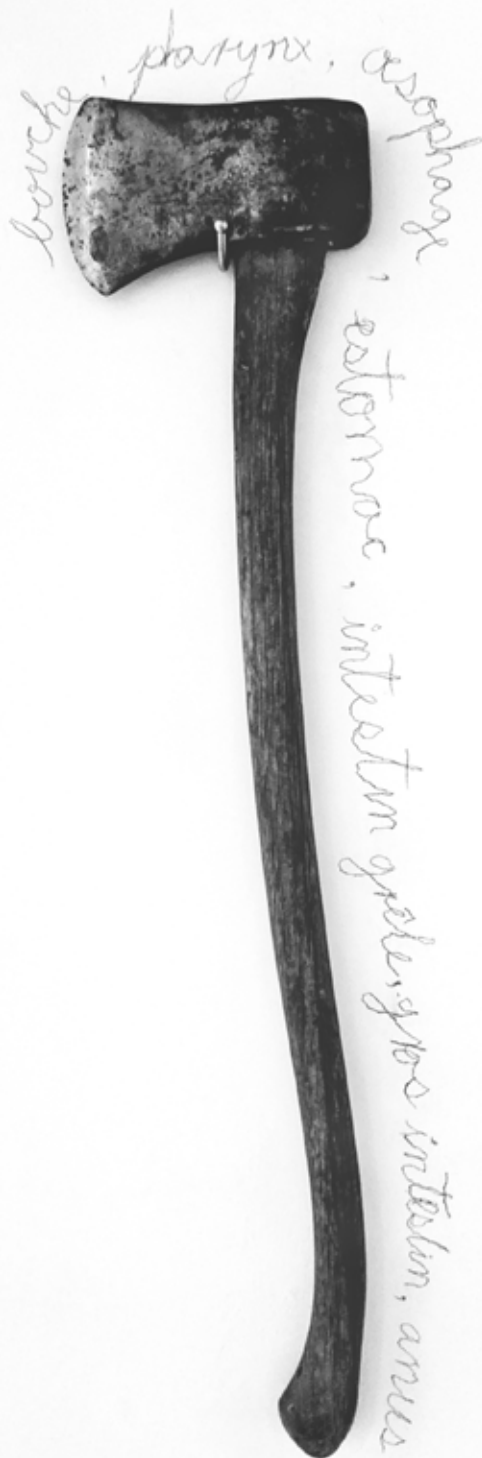
Québec, 2019

Vidéo immersive composée à partir de deux enregistrements simultanés réalisés avec une caméra fixe et une caméra de drone.

9' 58" (loop)

Casque de visualisation DJI Goggles pour pilote de drone comme dispositif d'exposition. Carte microSD comme support de reproduction de la vidéo. Socle en bois avec coussin pour s'asseoir (dimensions variables).

La vidéo immersive *Voler la tête* a été enregistrée pendant mon séjour à La Chambre Blanche. J'ai utilisé deux caméras : une fixe (montée sur un trépied) et une téléguidée (montée sur un drone). L'enregistrement en soi a été réalisé lors d'une action dépourvue de public au cours de laquelle je me suis proposé d'apprendre à faire voler l'engin, sans guère de succès. Muni de la télécommande et d'un viseur qui remplaçait ma vision directe par celle du point de vue volant, je fais décoller plusieurs fois le drone, depuis mon propre esprit, en essayant d'explorer les parties non visibles de mon propre corps. La vidéo obtenue (9 minutes et 58 secondes) a été postproduite en fusionnant les images des deux caméras (fixe et téléguidée) en un plan-séquence que le public peut voir à travers un viseur immersif, comme ceux qui sont utilisés par les pilotes de drones. Résultat ? Une séquence sans coupures extrêmement déconcertante qui joue avec le concept de fusion binoculaire et tente de créer un espace entre les vues prétendument objectives et subjectives.



CA

BHDD és una experiència d'art immersiu que permet al públic viure la seva pròpia decapitació. Més enllà de la violència d'aquesta afirmació, BHDD pretén desconstruir les subjectivitats virtuals i examinar de forma crítica la seva funció mediatra de l'experiència humana en entorns audiovisuals interactius.

Tal com apunta Félix Pérez-Hita, en el present volum: "(...) de fet hi ha milions d'individus que ja viuen avui dia immersos en il·lusions i no volen despertar al malson que estem generant entre tots. BHDD vol que ens anem despertant... abans no sigui massa tard."

Aquest volum recull aquest procés de recerca audiovisual interactiva en el qual l'artista mexicà català Roc Parés ha estat acompanyat pel Bòlit Centre d'Art Contemporani de Girona mentre gaudia d'una beca del Sistema Nacional de Creadores de Arte (Mèxic, 2018-2020).

ES

«**BHDD**» es una experiencia de arte inmersivo que permite al público vivir su propia decapitación. Más allá de la violencia de esta afirmación, BHDD pretende 33 desconstruir las subjetividades virtuales y examinar de forma crítica su función mediatra de la experiencia humana en entornos audiovisuales interactivos.

Tal y como apunta Félix Pérez-Hita, en el presente volumen: «[...] de hecho, hay millones de individuos que ya viven hoy en día inmersos en ilusiones y no quieren despertar a la pesadilla que estamos generando entre todos. "BHDD" quiere que nos vayamos despertando... antes de que sea demasiado tarde».

Este volumen recoge este proceso de investigación audiovisual interactiva en el que el artista catalano-mexicano Roc Parés ha sido acompañado por el Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona mientras disfrutaba de una beca del Sistema Nacional de Creadores de Arte (México, 2018-2020).

EN

"**BHDD**" is an immersive art experience that enables the viewer to experience their own beheading. Above and beyond the violence of this statement, "BHDD" is an experimental research project that aims to deconstruct virtual subjectivities and critically examine how they mediate human experience in interactive audiovisual environments.

As Félix Pérez-Hita notes in this publication: "[...] Today, millions of individuals lead their lives immersed in a web of illusions and do not wish to realise what a nightmare we're creating together. "BHDD" wants us to wake up... before it is too late."

This publication documents this interactive audio-visual research process carried out by the Mexican-Catalan artist Roc Parés with the support of Bòlit Centre d'Art Contemporani de Girona, for the purpose of which he was awarded a grant from the National System of Art Creators of the Government of Mexico (2018-2020).

FR

BHDD est une expérience d'art immersif qui permet au public de vivre sa propre décapitation. Au-delà de la violence de cette affirmation, *BHDD* a pour but de déconstruire les subjectivités virtuelles et d'analyser sa fonction médiatrice de l'expérience humaine de manière critique dans des cadres audiovisuels interactifs.

Comme l'indique Félix Pérez-Hita dans le présent volume : « (...) en fait, il y a des millions d'individus qui vivent aujourd'hui immergés dans des illusions et ne veulent pas se réveiller du cauchemar que nous générons tous ensemble. *BHDD* veut nous réveiller... avant qu'il ne soit trop tard ».

Le présent volume retrace ce processus de recherche audiovisuelle interactive que l'artiste catalano-mexicain a réalisé en compagnie du Bòlit Centre d'Art Contemporani de Gérone dans le cadre de la bourse du Sistema Nacional de Creadores de Arte dont l'artiste a bénéficié (Mexique, 2018-2020).

ORGANITZEN



AMB EL SUPORT DE



PROJECTE FINANÇAT PEL FONDO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES

