

## MARIA AMELIA BULHÕES



Experimentos em territórios  
digitais e paisagens interativas

### RESUMO

Abordagem do experimento *Interfaces Digitais POA\_VAL Laboratório I*, a partir dos conceitos de território, paisagem, paisagem urbana e panorâmicas, estabelecendo relações com as transformações que se processam no tratamento da paisagem na passagem do regime analógico para o digital.

### PALAVRAS-CHAVE

Arte contemporânea; Paisagem; panorâmicas; meios digitais.

## EXPERIMENTOS EM TERRITÓRIOS DIGITAIS E PAISAGENS INTERATIVAS

*Depois de várias tentativas frustradas de aglutinar meus resultados (ou pensamentos) em um todo, me dei conta de que nunca conseguiria.....isto estava relacionado à autêntica natureza da pesquisa. Porque nos obriga a viajar por um amplo campo de pensamento que se entrecruza em todas as direções.*

*L. Wittgenstein*

### **Paisagens e território**

Deslocar-se nos espaços geográficos é um tipo de prática que o ser humano desenvolveu desde a aurora dos tempos. Viajar, entretanto, é uma nova experiência, que pressupõe um tipo de exploração de território desejada e intencionalmente buscada, que se consolidou a partir da modernidade. A viagem inaugura uma relação com o entorno de deslumbramento, de interesse por descobertas e por sua documentação. Nela está, possivelmente, a origem da produção dos artistas viajantes, comumente classificada como documentarista, e também de toda uma tradição paisagística. Considerando-se as transformações do mundo contemporâneo, como pensar dentro dessa corrente, as relações com os territórios hoje? De que maneira olhar o mundo e representá-lo? Que atitudes, hábitos e valores se cruzam nessas experiências? Os lugares geográficos são ainda um significativo suporte das vivências sociais e fatores constitutivos das identidades culturais?

Essas foram algumas das questões que estiveram presentes na concepção dos experimentos do grupo de pesquisa *Interfaces Digitais POA\_VAL Laboratório 1*, projeto que envolveu artistas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, no Brasil, e da Universidad Politecnica de Valencia, na Espanha. Nesse projeto, foram exploradas diferentes possibilidades de se abordar a paisagem de forma criativa e atualizada com as novas tecnologias digitais. Os integrantes do grupo de pesquisa trabalharam com imagens de diferentes espaços geográficos, fazendo com que as mesmas se tocassem, dialogassem entre si e se contaminassem. Articularam, no andamento dos trabalhos, algumas propostas que já se encontravam em andamento e outras que foram criadas naquele momento. Em conjunto, desenvolveram formas, conceitos e técnicas de trabalho, concebendo a pesquisa como uma viagem em muitas direções, sem caminhos previamente

traçados, abrindo-se a inúmeras incorporações ao longo do trajeto.

Abordar a paisagem, hoje, impõe alguns desafios decorrentes de sua própria tradição enquanto categoria de arte oriunda do século XIX. Mesmo desenvolvendo-se a partir de observações diretas da natureza, ela sempre foi fruto da subjetividade e, como tal, requer um processamento que passa pelas experiências pessoais do artista: um processo que pode iniciar no pensamento (memória) ou na natureza (fotografia), mas cujo resultado é sempre uma reelaboração, que pressupõe uma apropriação e uma reconstrução. Como produto cultural, a paisagem está sempre impregnada de determinantes tecnológicos e sociais, que expressam experiências de relações com o meio ambiente. Ela expõe uma forma de relação com a natureza, uma maneira de olhar o mundo e de recriá-lo, em uma dupla projeção: a estreita interação com determinado território e a interferência deste na construção das subjetividades dos indivíduos que o habitam. É possível afirmar que atitudes, hábitos e valores, assim como as identidades, se construíram, tradicionalmente, a partir de espaços geográficos específicos. A relação com o entorno ambiental constitui a base de experiências profundas, que atraíram os artistas através dos tempos e que se manifestaram nas diferentes formas como estes trataram os ambientes físicos que os circundavam e como captaram suas peculiaridades, integrando-as em seus trabalhos.

Desde as origens da modernidade, as referências geográficas passaram a representar uma base concreta da constituição dos países, servindo de marco para a construção das suas identidades. O conceito de nação estabeleceu-se sobre territórios específicos, delimitados e determinados legalmente, reconhecidos tanto por seus habitantes como pelos demais, considerados, estes últimos, estrangeiros. As diversas guerras que levaram à formação dos modernos Estados Nacionais estiveram sempre atreladas às disputas territoriais.

Entretanto essa ordem política dos países e suas identidades territoriais foram postas em xeque no contexto da globalização, quando novas dinâmicas econômicas políticas e culturais se estabeleceram. Isso tornou mais complexo o comportamento dos indivíduos em relação ao seu entorno. No mundo atual, muitos níveis espaciais cruzam-se, o local sofre profundas interferências do nacional e do internacional e, de diferentes formas, também neles interfere.<sup>1</sup>

A desterritorialização impôs-se como uma realidade vivencial, seja pelo modo de vida cosmopolita, que se realiza em constantes deslocamentos, seja por um cotidiano marcado pela ação das mídias internacionalizadas, seja pelo consumo, que uniformiza padrões de comportamento. A nova ordem econômica e política internacional, apoiada em uma complexa rede de comunicações, possibilitada pelos avanços da tecnologia informatizada, leva a uma unificação dos lugares, dificultando a manutenção das fronteiras tradicionais. A nova escala mundializada do mercado e da imprensa internacional propõe um mundo onde todos os signos se misturam e acabam por parecer um único, no

<sup>1</sup> Alguns autores utilizam o termo *glocal* para se referirem a esse tipo de fenômeno.

interior do qual fica difícil reconhecer as diferenças. A nova configuração dos mapas do poder mundial não permite mais relações baseadas em referências puramente territoriais, como era usual até meados do século XX.

Não há mais possibilidade de purismos; os deslocamentos, as interferências e as contaminações passaram a ser notas dominantes nas relações com os contextos geográficos. A subjetividade contemporânea encontra-se alterada por essas condições históricas, marcada por um misto de apego às tradições locais e, também, pela aspiração à modernidade tecnológica que homogeneiza territórios. Nessa perspectiva, a presença da paisagem nas artes visuais, hoje, opera enquanto indício dessa nova e complexa relação das subjetividades com os territórios.

Entretanto, em um sentido pessoal, o território ainda constitui um fator de equilíbrio do indivíduo, configurando sua capacidade de reconhecer e de sentir -se ligado a um espaço físico determinado. Essa relação, muitas vezes inconsciente, atua intensamente na sensibilidade e na forma de conceber as representações simbólicas. Mesmo que a nova espacialidade mundializada, em muitos casos, aparentemente elimine diversidades, estas permanecem subjacentes. Ainda que os *shopping-centers* e os aeroportos pareçam tão iguais,<sup>2</sup> ninguém vive total e permanentemente dentro deles, ainda há lugares únicos em suas particularidades. Uma árvore, um muro, um prédio podem reviver memórias e impregnar o olhar de reconhecimentos. A relação do homem com a paisagem permanece, mesmo em tempos de globalização.

Os artistas do projeto *Interfaces Digitais POA\_VAL Laboratório I* exploraram essas premissas coletando, ao longo de 2007, paisagens das duas cidades – Porto Alegre e Valencia -, pesquisando suas diversidades e suas convergências, explorando continuidades e rupturas. Partiram de certos pontos em comuns: mercados, pontes, o rio e o mar, para explorar identidades. As paisagens urbanas captadas (fixas e em movimento) foram manipuladas durante largo tempo para oportunizar reflexões sobre os lugares e suas inter-relações. Em seu conjunto, elas deixaram transparecer possibilidades de identidades múltiplas, permitiram experiências de reconhecimento e de estranhamento. Ao longo do processo de investigação, o projeto foi constantemente repensado, refeito e discutido em termos de objetivos, de seleção de imagens e de decisões técnicas. Os territórios geográficos interferiram de forma bastante significativa nos resultados obtidos; entretanto não foi determinante que as imagens aparecessem como de uma ou de outra cidade. O propósito era enfrentar o diálogo com os problemas colocados pela abordagem da paisagem urbana, onde trânsitos e transações são práticas constantes.

### **Paisagens urbanas e identidades em trânsito**

Se, tradicionalmente, a pintura de paisagem se referia ao ambiente natural, não tocado pela mão do homem, envolvendo um misto de sedução, mistério e temor, com

<sup>2</sup> Utiliza-se aqui a referência de Marc Auge, que analisa a homogeneização de certos espaços contemporâneos, cuja existência como lugar individualizado desaparece.

a modernidade, acrescentou-se a esse gênero um novo tipo de espaço: a cidade. Ela está presente em uma diversificada iconografia, desde o renascimento, onde é o pano de fundo, até o impressionismo, quando passa a protagonista, atuando como símbolo das transformações que se processavam na sociedade. As imagens das grandes cidades, como Paris, Nova Iorque, Londres, Berlim e mesmo São Paulo, impregnaram toda a produção moderna. Com sua visualidade específica, ela foi usada, de forma estratégica, como signo emblemático da modernidade, com suas rápidas transformações e seu ritmo frenético. Na cidade, a ação do homem cruza-se com a natureza, estabelecendo um ambiente saturado de significações, em permanente transformação.

A cidade passou a dominar, cada vez mais, o imaginário, fazendo com que não mais se pense a natureza como paisagem fundamental. Em um mundo predominantemente urbano, principalmente em termos de concentração populacional e de localização dos centros de poder, o espaço das cidades tornou-se preponderante na visualidade dos artistas. Além disso, a quase totalidade das atividades artísticas desenvolve-se basicamente no âmbito das grandes metrópoles. Nelas, busca-se resgatar as possibilidades de significação, reforçando relações básicas do homem com seu ambiente.

A importância que vem apresentando a temática da paisagem urbana nas artes visuais, desde a modernidade, pode ser observada tanto nos inúmeros artigos dedicados ao assunto, quanto nos importantes projetos que envolvem sua abordagem. Vários especialistas apontam esse tipo de enfoque temático como uma nova forma de desenvolvimento da paisagem na arte, afirmando, assim, que ela está muito mais viva do que alguns estudiosos costumam reconhecer. Ela está muito presente, somente suas manifestações são de outra ordem, estabelecendo especificidades e implicações que exigem novos estudos e novos paradigmas analíticos.

No projeto *Interfaces Digitais POA\_VAL Laboratório I*, a escolha das paisagens urbanas como foco de trabalho não foi uma decisão *a priori*, ela foi gestando-se nos encontros, nos debates e nas deambulações para captação de imagens. As duas cidades foram se incorporando como entorno natural, como presença permanente, como horizonte visual. Não houve uma busca objetiva de tema ou referência, mas, sim, um encontro continuamente reiterado, um confronto com circunstâncias identitárias. Cada imagem captada trazia em si um corpo de significações; os artistas enfrentavam-se com elas, atraídos pelas diferentes facetas que expunham e pelas fortes e próximas experiências que ali podiam explorar.

Aos mercados, espécie de órgão centralizador dos fluxos humanos desde tempos imemoriais, ponto de trocas e de encontros, foi dado um protagonismo, cuja marca não é sua nacionalidade, mas suas funções comuns e suas dinâmicas. Tanto em Valencia como em Porto Alegre, inúmeras pessoas circulam nesses espaços de passagem, pontos de convergência de uma vida borbulhante. Empilhados em ordenações esmeradas, com suas cores e cheiros, os alimentos desafiam os cinco sentidos, fazem parte dos devaneios. Os deslocamentos que se delineiam nos vídeos abrem-se em labirintos de imagens e de sentidos, buscam captar esse confronto com as sensações.

As duas cidades assemelham-se no encontro com as águas – do rio ou do mar –, elas são portos de chegadas e de partidas. Do espaço urbano, o olhar pode se espriar sobre as superfícies líquidas. Nos vídeos, o vazio azul da paisagem torna-se palco de intrincados caleidoscópios de imagens obtidas pelos passantes. Imagens de personagens aparecem de forma inesperada em alguns lugares, intercalando realidade e ficção, poesia e narração.

As pontes destacam-se como curiosos personagens, seja sobre o arroio Dilúvio, que cruza Porto Alegre, seja sobre o rio Turia que, no passado, cruzava Valencia. Mesmo desviado, o antigo rio ainda deixa na paisagem suas pontes, que aproximam pessoas e lugares. Elas se destinam aos deslocamentos de carros e transeuntes, mas também oferecem abrigo sob suas estruturas, ocultando aos olhares daqueles que circulam por cima a presença dos sem-tetos/sem-documentos que sob elas habitam.

Nos espaços urbanos escolhidos, interconectaram-se projetos artísticos já em andamento com outros emergentes, sem que isso acarretasse prejuízo ao andamento dos trabalhos. No confronto com as paisagens urbanas, as produções emergentes deram conta do que as câmeras iam captando e do que cada um dos artistas envolvidos ia experimentando. As experiências foram enriquecedoras para as duas equipes envolvidas, e os resultados evidenciam amplas possibilidades de conexão de sentidos e de relações entre subjetividades. Como o sentimento de lugar e a experiência da paisagem são nitidamente temporais e construídos de lembranças, para esses artistas, recriar a visualidade das duas cidades pressupôs o abandono de conceitos rígidos ou estáticos. O movimento e a transformação foram as notas dominantes nesse experimento impregnado de fluxos e sensações.

### **Paisagens, do regime gráfico ao digital**

Anne Cauquelin destaca a paisagem como processo que, ligando elementos do entorno (árvores, montanhas, rios, mar), esconde a lógica artificial de sua invenção. O esforço por naturalizar e domesticar a natureza condiciona, desde sua origem, essa categoria artística, que manteve uma estreita ligação com a territorialidade-nação. Isso fica evidente, por exemplo, na sua presença marcante no movimento romântico do século XIX, muito influenciado pelas correntes nacionalistas. A palavra de origem francesa – *paysage* - deriva de *pays*, e pode significar tanto uma região como um país; uma origem etimológica que deixa evidente sua ligação com a noção de território.

No campo das artes visuais, a paisagem começou a se incorporar como objeto em obras do século XIV, quando os artistas abandonaram progressivamente a construção idealizada de um espaço celestial plano e quase vazio, regido por normas religiosas, para inserir em suas telas os aspectos de um mundo natural que estavam a descobrir. Entretanto, naquele momento, ela ainda aparecia como pano de fundo para as cenas literárias ou religiosas que se desenvolviam no primeiro plano. Prestava-se, sobretudo, ao estudo das características físico-geográficas, incorporando os conhecimentos que

estavam sendo adquiridos pelo avanço das ciências naturais e, principalmente, aqueles decorrentes das grandes navegações e do descobrimento de novas terras, com suas diferentes geografias. A paisagem só alcançou o estatuto de tema no século XIX, com os paisagistas ingleses e no âmbito do romantismo, quando passou a ser o personagem principal. Através dela, o artista expressava seu estado de espírito e também afirmava sua identidade com determinada nacionalidade.

A paisagem natural aparecia, preponderantemente, como cenário misterioso, indomável e distante. Ela identificava o eu do artista com o seu posicionamento político em um momento de forte nacionalismo. O olhar daquele que pintava e sua concepção dos conceitos envolvidos na obra interessam mais do que os espaços geográficos representados. A visão de um rochedo fustigado pelas águas do mar ou de um plácido riacho a percorrer uma luminosa floresta construía-se a partir de experiências do espaço físico, mas sua representatividade estabelecia-se em estreita relação com as condições históricas e sociais de seu tempo. Assim, era muito mais um espírito de luta nacionalista ou uma desilusão amorosa que se manifestava nas vagas que golpeavam os rochedos. As inúmeras pinturas das terras coloniais americanas que se fizeram na época, por exemplo, diziam muito mais de um imaginário utópico que se desenvolvia sobre essas novas regiões - vistas como paraísos terrestres intocados - do que das reais condições dessa natureza agreste e, muitas vezes, inconquistável, que resistia ao avanço dos colonizadores. O regime pictórico da paisagem clássica foi marcado pelo caráter contemplativo, ingenuamente seduzido pelo sentimento de natureza como forma intocada pelo homem.

Entretanto a paisagem prestou-se também à introdução de novos paradigmas estéticos. A representação das nuvens, por exemplo, questionando a representação da perspectiva clássica, propôs uma nova condição plana da imagem, que alterava a visão centralizada, conduzindo o olhar do espectador a perambular pela tela. Foi utilizada como pretexto para discutir as questões específicas da própria pintura, no caso exemplar de Cézanne, que, na representação de inúmeras vistas da montanha de Saint-Victorie, se dedicou exaustivamente ao estudo dos planos sucessivos, da fragmentação da pincelada e das variações cromáticas originadas pela incidência da luz. Pode-se dizer que a pintura de paisagem foi, desde sua origem, receptiva aos avanços técnicos e à aplicação de novos conhecimentos, tendência que permaneceu na modernidade, quando ela se prestou ao avanço da abstração.

No regime digital, duas novas fortes tendências evidenciaram-se na abordagem da paisagem. A primeira delas é o estabelecimento de mecanismos que possibilitam o mergulho na imagem. Essas experiências alteram bastante a relação do espectador com o espaço geográfico, pois o primeiro deixa de ter uma visão externa, para entrar dentro desse espaço e transformá-lo com a sua presença. Segundo Philippe Quéau, "...mundo virtual é a base de dados gráficos interativos explorável e visualizável em tempo real sob

a forma de imagens sintéticas tridimensionais de forma a dar um sentimento de imersão na imagem”.<sup>3</sup> A criação desses espaços de imersão pode se dar tanto a partir de imagens captadas do entorno quanto por imagens construídas em processos de síntese. Em ambos os casos, na produção do objeto de arte, a função básica do uso de tecnologias digitais é provocar novas experiências perceptivas e afetivas.

A segunda tendência que se evidencia é o estabelecimento dos processos interativos, que dissolvem a distância entre a visão da paisagem e sua manipulação. Em algumas propostas, a presença do espectador é estrutural na obra, sendo sua participação decisiva na construção da mesma. O artista trabalha na criação de dispositivos capazes de abrir possibilidades de interferência na imagem virtual. Os efeitos obtidos na obra são decorrentes dos programas que a geram, das intenções do artista que realiza as proposições, e também das interações do público interferente.

Essas duas tendências articuladas entre si podem ser encontradas na instalação com vídeos produzida no *Laboratório I POA\_VAL*. Ela oferece uma experiência de imersão na paisagem, uma vez que as seqüências de imagens, dispostas em paredes opostas, permitem ao espectador sentir-se adentrando em um ambiente visual semifechado, onde pode olhar uma tela de cada vez, ou as duas intercaladamente. Não se trata, nesse caso, dos espaços de imersão que simulam ambientes, mas, sim, da sensação de envolvimento criada pelas imagens no tamanho total das paredes - do piso ao teto -, que, no escuro da sala, alargam a capacidade sensorial do público que ali circula.

A proposta do *Laboratório I* também permite ao espectador interatuar com a instalação, ativando, por meio de um *mouse* sem fio, vídeos e sons que se superpõem às imagens da paisagem panorâmica de base, que permanece em movimento. Essa instalação interativa oferece experiências de co-participação, através das inúmeras possibilidades de combinação visual que desfilam sob a batuta do espectador, que, tal qual um maestro, vai orquestrando o que vai sendo mostrado.

Uma questão que permeia a reflexão sobre o uso de tecnologias nas conexões com as paisagens é a de que os modernos equipamentos eletrônicos possibilitam uma nova apreensão visual dos espaços geográficos em dimensões tanto micrométricas quanto macrométricas. Tornou-se possível o acesso a imagens de ínfimas partículas de solo submarino, assim como de distantes sistemas estelares. Passou a existir uma possibilidade de contato, via sofisticados instrumentos, com paisagens até então imperceptíveis ao olho humano. Geografias inimagináveis agora se descortinam.

Por outro lado, o desenvolvimento de tecnologias de realidade virtual oportunizou a criação de imagens que fogem de uma relação direta com os territórios geográficos. Elas podem-se independizar totalmente dessa realidade, criando suas próprias referências. A realidade virtual que as novas tecnologias possibilitam instalar no campo

das artes não tem mais relações em comum com o espaço visual da natureza, utilizado na representação tradicional, implementado desde o Renascimento e que, mesmo desestabilizado pelos modernos, permaneceu vigente até bem pouco tempo. As paisagens que se constroem a partir dos sistemas numéricos estão abertas a operar, permanentemente, transformações em si mesmas.

Todos esses aspectos interferem nas concepções da paisagem na arte que utiliza tecnologias digitais em sua criação. Os artistas tratam de mover a sensibilidade, desafiando-a nessa zona onde imaginário e real se tocam e se cruzam, estabelecendo uma estética da hibridação, cujo substrato tecnológico é o cálculo automático, indissociável em si mesmo de uma nova subjetividade. Ao navegar por esses espaços, várias opções de interação são propostas ao espectador participante; a capacidade de vir a ser está inserida na própria proposta artística. Na construção de seus processos poéticos, o artista cria diferentes percursos, que disponibiliza ao público, para este seguir no desenvolvimento de suas experimentações. Fictícios ou reais em sua origem esses espaços virtuais propõem deslocamentos que se dão em um possível percurso geográfico, às vezes irreconhecível. Assim, cada artista, de acordo com seus processos de trabalho e seus objetivos conceituais, elabora sua experiência da paisagem, perpassada pelas novas condições de produção e apropriação das imagens.

Ainda que sem recorrer às micro ou macro paisagens, nem mesmo a realidades virtuais, no *Laboratório I POA\_VAL*, os artistas trabalharam totalmente com processos digitais, em vídeos e fotos, utilizando montagens, apropriações e dissolução de imagens. Com passagens que não se percebem e entradas que necessitam ser descobertas, eles criaram novas geografias para o imaginário. Para isso, foi desenvolvido um trabalho de produção que, pela sua complexidade técnica, exigiu continuamente a atividade em equipe. A atividade coletiva de criação e a participação do espectador na obra fazem desta uma experiência de interações – artista-artista, artista público -, desenhando uma nova figura do sujeito em suas relações de produção e de recepção.

### **Panorâmicas e imaginários interativos**

A adoção da forma panorâmica para apresentação dessa obra- *laboratório* foi resultante de muitas análises e debates, mas decorreu, sobretudo, da confluência da experiência já acumulada pela equipe do Laboratório da Luz e do desejo do grupo da UFRGS de fazer um experimento nesse sentido. Assim, os artistas do PPG Artes Visuais da UFRGS incorporaram conhecimentos já dominados por seus *partners* para avançarem em suas investigações visuais, tentando construir alguns conceitos e estabelecer muitos diálogos.

A concepção de panorâmica, segundo a maioria dos autores, evidencia mais uma forma de captar a imagem do que de mostrá-la.

*Na visão panorâmica é a câmara que organiza o espaço e o tempo, em relação a uma alteração no ponto de vista. Seja a técnica de uma imagem única, com toda sua extensão espacial refletida nela, ou a montagem de vistas sucessivas, o importante é como se percebe o resultado final, o gradual descobrimento de um espaço que cobre o olho de quem olha.<sup>4</sup>*

A tradição das panorâmicas refere-se a uma vista inteira de determinada área em sua circunvizinhança. O interesse na captação e na representação dessas vistas e sua apresentação sob a forma de panoramas iniciou-se no século XVIII. Pinturas produzidas em grandes dimensões e mostradas em uma superfície cilíndrica, vistas de dentro, já haviam sido exibidas em Londres, em 1792. Os modelos panorâmicos tornaram-se formas muito populares de representar paisagens e eventos históricos antes do advento da fotografia, quando possibilitavam uma visão de entorno muitas vezes de difícil obtenção a olho nu e em locais de difícil acesso. Os panoramas que se tornaram atrativos para visitantes em diversos locais do mundo difundiram-se enormemente ao longo do século XIX, e persistiram com a adoção da fotografia como recurso tecnológico nos séculos XX e XXI. O advento da fotografia e dos recursos digitais não diminuiu o interesse por esse tipo de proposta, pelo contrário, abriu novas possibilidades e impôs novos desafios na sua construção.

Não há nenhuma definição formal para que uma vista panorâmica se defina como tal, mas, em geral, envolve a idéia de abranger algo mais do que uma perspectiva visual fixa permite apreender. Uma imagem verdadeiramente panorâmica deve capturar um campo de visão comparável, ou maior do que a do olho humano, que é de 160° por 75°, mantendo detalhes precisos dessas vistas. Ao se utilizar o conceito de panorâmica, podem se referenciar diferentes propostas, como o quadro de grande formato, que permite ao espectador observar a paisagem como se estivesse no alto de uma montanha. O termo panorama aponta um conjunto de vistas montadas justapostas, que podem ser visualizadas como uma única imagem envolvendo o espectador. Os panoramas podem ser apresentados por projeção em uma superfície cilíndrica, sendo o ângulo vertical de visão limitado a uma faixa horizontal, ou, ainda, em uma esfera, com o espectador virtualmente no seu centro sem limitações de visão. Panoramas completos (360°) são resultantes do uso da fotografia e exigem uma montagem em computador, com visibilidade ao redor de um eixo de rotação e a sua visualização sem distorções. Já existem disponíveis, na internet, programas para construir vistas panorâmicas a partir de um conjunto de fotografias de um mesmo local. O uso da fotografia e dos vídeos digitais ampliou enormemente essas possibilidades. Atualmente, panorâmicas completas são, em geral, utilizadas para exibição em parques e museus temáticos.

Uma importante retomada da fotografia panorâmica no campo das artes visuais pode ser detectada com a exposição *Panorama des Panoramas*, organizada em 1991, no

<sup>4</sup> MONLEÓN, 1999, p. 75.

centro Nacional de fotografia de Paris. A atualidade desse recurso e o interesse que ainda hoje desperta podem ser vistos na sua produção em exposições de arte tecnológica, em museus, assim como em sites de web arte. A variedade de experimentos que podem ser realizados amplia-se a cada dia com o desenvolvimento tecnológico na área.

No caso do grupo *Interfaces Digitais*, utilizou-se para a exposição uma forma muito simples de panorâmica. A estrutura de cada vídeo consiste em uma seqüência básica de imagens em grande ângulo, de diferentes espaços das duas cidades, as quais se distribuem em duas diferentes montagens. Cada uma delas é projetada em uma parede, ficando antepostas entre si, de forma que o espectador pode ver ambas, quando situado em um ponto central da sala, simplesmente voltando a cabeça para um lado e para o outro. No escuro do ambiente, as projeções antepostas compõem, ilusoriamente, uma visão em 180°. Para montar as imagens panorâmicas de base, foram utilizados tanto fotografias seqüenciais quanto vídeos. O que se mostra são paisagens urbanas que se intercalam, sem deixar evidente onde se inicia uma e se conclui a outra; locais escolhidos das cidades de Porto Alegre e Valencia movem-se lentamente como uma única imagem.

Sobre esse pano de fundo, que permanece sempre em contínuo *slow motion*, foram inseridos - em pontos específicos que necessitam ser descobertos pelo espectador participante - pequenos vídeos ou sons, com sugestões poéticas, devaneios e citações. A interatividade decorre do uso de *mouses* que, quando apontados para os lugares corretos das projeções, possibilitam aos espectadores descobrirem a entrada dos elementos que estabelecem os diálogos. Essa é uma interatividade de primeiro nível que, mesmo funcionando de maneira básica em termos tecnológicos, permite uma variada gama de interpretações, pela grande variedade de imagens disponibilizadas.

Como se observou ao longo deste texto, a paisagem expressa uma relação circunstancial do ser humano com seu entorno, ordenando uma imagem subjetiva. A forma pela qual, no projeto *Interfaces digitais POA\_VAL Laboratório I*, as imagens foram captadas e as panorâmicas elaboradas reflete uma dinâmica cultural e tecnológica que resulta tanto da observação realizada em cada uma das duas cidades envolvidas quanto da experiência individual e coletiva dos grupos de trabalho e da inter-relação que se estabeleceu entre as duas equipes. Abordando a temática da paisagem urbana, os artistas encontram novas formas de diálogo em deslizantes territórios de referência. As imagens perdem os limites e mesclam-se para ativar poéticas de relação do indivíduo e seu entorno, prática que parece, às vezes, perdida, mas que emerge cotidianamente no imaginário de todos nós. Uma verdadeira prática de laboratório foi efetivada, ao se aceitarem os riscos de um trabalho conjunto de duas equipes sem uma história comum. Foi preciso superar desafios em termos de ajustes de processos criativos, de concepções artísticas, de níveis de domínio tecnológico e, principalmente, foi fundamental abandonar autorias individuais para adotar formas de trabalho coletivas. Construiu-se, assim, um experimento que não se pretendeu um todo uno, mas, sim, uma viagem em diversas direções, como convém à autêntica natureza da pesquisa.

## REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. Não lugares. São Paulo: Papyrus, 1999.

CAUQUELIN, Anne. L'invention du paysage. Paris: Quadrige/PUF, 2000.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte, da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: EDUFRGS, 2003.

KUSPIT, Donald. Arte digital y videoarte. *Transgrediendo los limites de la representacion*. Madrid: Pensamiento, 2003.

MADERUERO, Javier (dir.). Paisaje y pensamiento. Madrid: Abada, 2006.

MARTIN, Silvia. Videoarte. Madrid: Taschen, 2006.

MERIDIEU, Florence de. Arts et nouvelles technologies. Paris: Larousse, 2003.

MONLÉON, Mau. La experiència de los limites. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 1999.

NUNES, Hélio. As novas tecnologias e paisagem: poéticas do não perceptível. Disponível em <[lwww.dedalu.art.br/coluna/2005.php](http://www.dedalu.art.br/coluna/2005.php)>. Acesso em junho de 2006.

QUÉAU, Philippe. Le virtuel: vertus et vertiges. Paris: Champ Vallon, 1993.

ROGER, Alain. Breve tratado del paisaje. Madrid: Biblioteca Nueva, 2007.



## MARIA AMELIA BULHÕES

Pesquisadora sênior do CNPq, professora e orientadora do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UFRGS, com pós-doutorado nas Universidades de Paris I, Sorbonne e Politécnica de Valencia. Atua como crítica de arte, dirige o [www.ig.art.br](http://www.ig.art.br), organizou e publicou diversos livros, colaborando regularmente com artigos em revistas nacionais e internacionais.