



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

REINVENTAR A PAISAGEM NA ERA DIGITAL

Tese apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Doutor em Ciência e Tecnologia das Artes
especialidade em Arte Interativa

por

Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro

ESCOLA DAS ARTES

JULHO de 2016



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

REINVENTAR A PAISAGEM NA ERA DIGITAL

Tese apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Doutor em Ciência e Tecnologia das Artes
especialização em Arte Interativa

Por Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro
Sob orientação do Professor Doutor Carlos Sena Caires

ESCOLA DAS ARTES

JULHO de 2016

Reinventar a paisagem na era digital

Resumo:

A abordagem do tema da paisagem na contemporaneidade e na era digital constitui hoje um desafio considerável do qual decorre, com uma orientação essencialmente artística, a presente investigação.

Esta análise, que à partida toma por referência a dimensão pictórica da paisagem, encara-a como um produto cultural em que a sua aparência natural é, em grande medida, uma construção artificial que evidencia uma virtualidade latente. É intenção fornecer um contributo que evoque paisagens virtuais, ou territórios imaginários e ficcionais, e também demonstrar de que forma as tecnologias digitais podem contribuir para alargar e enriquecer a nossa relação com o ambiente e favorecer a revitalização da arte da paisagem.

Toda a reflexão desenvolvida tem como suporte um escrutínio da história da arte da paisagem com ênfase na pintura evidenciando aspectos percussores da estética digital.

Se a presente investigação requer uma preponderância teórica, ela é também potenciada pela prática artística em diálogo com a pesquisa, num processo que não recorre apenas ao digital e às imagens de síntese 3D mas também à sua combinação com práticas artísticas tradicionais, tais como a pintura, a fotografia ou o desenho.

Revelar, Mediar, Ficcionalizar e Fabricar a paisagem, são deste modo os eixos da investigação que vão solicitar uma recontextualização da paisagem na era digital e reorientar as suas definições mais correntes, que a entendem como um ponto de vista sobre uma amplitude terrestre. Na análise desenvolvida, ambas as noções, ficção e virtualidade, são por sua vez articuladas, suscitando uma revisão da problemática da representação, o que justifica a convocação de diferentes linhas filosóficas contemporâneas (filosofia analítica, estética pós-estruturalista ou o novo realismo) para além da estética digital.

Tudo converge, em última análise, para uma ideia de fabricação da paisagem, com a intenção de recriar uma base para o homem através dos meios digitais e dos meios físicos, de forma a visualizar a paisagem como um caminho aberto à configuração de futuros possíveis e desejáveis.

Palavras chave: paisagem, estética digital, lugar, mediação, virtual, pintura, ficção.

Reinventing landscape in the digital age

Abstract:

The proposition of the landscape theme in contemporaneity and in the digital age, is today a major challenge from which arises with an essentially artistic orientation the present investigation.

This analysis which initially takes for reference the pictorial dimension of landscape, takes it as a cultural product in which its natural appearance is largely an artificial construct that reflects a latent virtuality.

It is intended to provide a contribution that evokes virtual landscapes or imaginary and fictional territories, and also show how digital technologies can contribute to extend and enrich our relationship with the environment and promote the revitalization of the art of landscape.

All developed reflection is supported by a scrutiny of the history of the landscape art with an emphasis on painting showing precursor aspects of digital aesthetics.

If the present investigation requires a theoretical preponderance, it is also enhanced by the artistic practice in dialogue with the research, in a process that does not use only the digital and 3D image synthesis but also its combination with traditional artistic practices, such as painting, photography or drawing.

Reveal, Mediate, Fiction and Manufacture the landscape, are thus the axes of the investigation that will demand a landscape recontextualization in the digital age and guide its most current definitions, that understand it as a viewpoint on a ground range. On the analysis, both notions, fiction and virtuality are in turn articulated, prompting a review of the representation issue, justifying the convening of different contemporary philosophical lines (analytic philosophy, post-structuralist aesthetics or the new realism) apart from digital aesthetics.

The whole converges ultimately to an idea of landscape manufacture with the intention of recreating a basis for man through digital and physical means, in order to view the landscape as an open path to the configuration of possible and desirable futures.

Keywords: landscape, digital aesthetics, place, mediation, virtual, painting, fiction.

Agradecimentos

Com a conclusão desta tese de doutoramento, gostaria de agradecer àqueles que me ajudaram a tornar possível a realização desta investigação, que se pode revelar, apenas na sua aparência, uma concretização meramente individual. Em primeiro lugar parece-me importante destacar o meu orientador o Professor Doutor Carlos Sena Caires, pelo seu apoio e incentivo, bem como pelo diálogo proficiente desde os primeiros momentos na clarificação de questões decisivas.

Agradeço também à ESCS, pelo incentivo profissional, e julgo igualmente importante mencionar a UCP - Escola das Artes (Porto), pelas condições fornecidas e pela qualidade do ciclo de doutoramento em questão.

Uma palavra de destaque, sobretudo para os meus pais, pela assistência que prestaram no decorrer de todo o trajeto. Por sua vez, uma menção mais alargada deverá ser estendida a amigos e outros familiares, que sem particularizar, forneceram um estímulo essencial para conduzir esta dissertação com o entusiasmo e determinação que esta desde cedo exigiu.

ÍNDICE

| | | |
|-----------|---|------------|
| 1. | Introdução..... | 1 |
| 2. | Revelar | 11 |
| 2.1 | O artifício na génese da paisagem | 12 |
| 2.2 | Um ponto de vista. Quem vê a paisagem? | 17 |
| 2.3 | A outra face. Lugar e identidade estética da paisagem | 20 |
| 2.4 | A experiência do olhar. A perceção para além do objeto | 28 |
| 2.5 | Visão simulada e transformação do sistema visual | 48 |
| 2.6 | Enquadramento, intencionalidade e síntese | 51 |
| 2.7 | Conclusão de capítulo | 58 |
| 3. | Panorama da Criação | 61 |
| 3.1 | Arte e paisagem. Da representação ao eclipse da referência..... | 62 |
| 3.2 | Pintura de paisagem | 64 |
| 3.2.1 | Dos primórdios à atmosfera oriental | 70 |
| 3.2.2 | Em parte nenhuma. A paisagem renascentista entre a imaterialidade e a ficção..... | 85 |
| 3.2.2.1 | Perspetiva, véu-quadrícula e a imagem bit-map | 99 |
| 3.2.3 | Luminismo e a Arcádia tecnológica do séc. XVII..... | 105 |
| 3.2.3.1 | O Luminismo de Claude Lorrain e a paisagem ideal..... | 109 |
| 3.2.3.2 | O diagrama de Poussin, e a tecnologia na Arcádia | 121 |
| 3.2.4 | Cenários do imaginário: pintura de panoramas..... | 129 |
| 3.2.5 | Tempestade e código. Entre a paisagem romântica e o digital..... | 150 |
| 3.2.5.1 | A paisagem sublime e a desmaterialização tecnológica..... | 161 |
| 3.2.6 | A reconstrução da natureza na pintura moderna | 172 |
| 3.2.7 | A expansão de um género na arte digital..... | 181 |
| 3.2.7.1 | A visualização “pré-fabricada”, para além da herança romântica..... | 182 |
| 3.2.7.2 | Para-digital. Artistas na revitalização da paisagem..... | 186 |
| 3.3 | Conclusão de capítulo | 211 |
| 4. | Mediação | 215 |
| 4.1 | Um interface primordial | 216 |
| 4.1.1 | Natureza e paisagem..... | 216 |
| 4.1.2 | Revisitar o artifício. Entre arte, natureza e técnica | 224 |
| 4.2 | O registo - um vislumbre do mundo..... | 227 |
| 4.2.1 | Entre o postal, a Land Art e o <i>thumbnail</i> : o registo fotográfico | 232 |
| 4.2.2 | A paisagem no vídeo e cinema. Ente as artes cinemáticas e a cultura digital | 246 |
| 4.3 | Conclusão de capítulo | 250 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 5. | Ficções | 253 |
| 5.1 | Do literário às outras ficções | 254 |
| 5.2 | Para além do território..... | 256 |
| 5.3 | Ficções e virtualidades | 259 |
| 5.4 | Da paisagem latente à paisagem virtual | 266 |
| 5.5 | Entidades fictícias. Como representar uma paisagem virtual? | 269 |
| 5.6 | Conclusão de capítulo | 276 |
| 6. | Fabricar..... | 279 |
| 6.1 | Unidade e permanência do símbolo nas paisagens virtuais. | 283 |
| 6.2 | Trânsito através dos média e ciclos entre imagens..... | 288 |
| 6.3 | Processo artístico e tecnologia | 292 |
| 6.3.1 | Composição de imagens em TerraRay | 292 |
| 6.3.1.1 | Técnicas de modelação | 293 |
| 6.3.1.2 | Encenação digital de paisagens | 297 |
| 6.3.1.3 | Câmaras virtuais e configurações de vistas..... | 300 |
| 6.3.2 | Pintura de paisagens e integração de referências digitais | 302 |
| 6.4 | Um écran com uma vista. Paisagens urbanas turcas ficcionais..... | 303 |
| 6.5 | Rutura com a representação. Vislumbres da paisagem em Deleuze. | 327 |
| 6.6 | Da transdução à obra: o deslocamento no mundo..... | 338 |
| 6.7 | Conclusão de capítulo | 343 |
| 7. | Conclusão..... | 345 |
| 7.1 | O que é uma paisagem virtual? | 347 |
| 7.2 | Prática artística e reinvenção da paisagem na era digital | 350 |
| 7.3 | Horizontes futuros..... | 354 |
| | Bibliografia | 357 |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|-----|
| 1. Robert Morris, Obra de Terra, 1968..... | 45 |
| 2. Robert Morris, Projeto Contínuo Alterado Diariamente, 1969..... | 45 |
| 3. Olafur Eliasson, Riverbed, 2014..... | 46 |
| 4. TerraRay interface (Copyright 2012 Synium Soft.)..... | 48 |
| 5,6. Luis Monteiro. Alucinação computadorizada de uma árvore com tronco verde numa paisagem virtual (rendering TerraRay), juntamente com uma pintura inspirada na imagem digital, 2014..... | 50 |
| 7,8. Johan Christian Clausen Dahl, Vista do palácio Pillnitz, 1824. Antonello da Messina, Sala de S. Jerónimo, 1474..... | 53 |
| 9,10. Edward hopper, Morning Sun, 1952 ; Clark et Pougnaud, Virginie, 2000..... | 55 |
| 11. Jacob van Ruisdael, Uma vista de Egmond aan Zee, 1650..... | 66 |
| 12. Jeff Olshan. Vista de Silicon Valley..... | 67 |
| 13. Thomas Cole, "A Canga", 1835..... | 68 |
| 14,15. Friso pintado, Villa di via Gaziosa junto ao Monte Esquilinho; Frescos da Villa Boscotrecase em Pompeia, 15 a.c..... | 70 |
| 15,16. Tung Yuan, Templo Taoista na Montanhas; Ching Hao. Lu-shan..... | 75 |
| 17,18. Fan K'uan, Viajantes por Entre Montanhas e Ribeiros, séc.XI; Kuo Hsi, Outono no Vale do Rio, séc.XI..... | 76 |
| 19-21. Stills de video, Video Scroll, Christin Bolewski 2008..... | 80 |
| 22. Yui Chien. O Regresso dos Pescadores, séc. XIII..... | 83 |
| 23. Yu JinHui;Luo GuoMing;Peng QunSheng, Pintura de paisagem chinesa e recolha de BSTP, juntamente com o processo dos autores..... | 84 |
| 24. Leonardo Da Vinci, Estudos de Montanhas, 1511..... | 87 |
| 25. Joachim Patinir, Paisagem com Condutor da Barca,1520-24..... | 92 |
| 26,27. Albrecht Altdorfer, Paisagem do Danúbio perto de Regensburgo, 1522-1525; Paisagem com ponte pedestre, 1518-1520..... | 94 |
| 28. Albrecht Durer. Vista do Vale do Arco, 1495..... | 96 |
| 29. Artista a utilizar a máquina de perspectiva, Albrecht Durer, 1525..... | 100 |
| 30. Artista a utilizar a máquina de perspectiva, Albrecht Durer, 1525..... | 101 |
| 31 Nicolas Poussin, Et in Arcadia Ego, 1655..... | 108 |
| 32. Claude Lorrain, Paisagem com a Fuga para o Egipto, 1646..... | 110 |
| 33. Dois formatos do Vidro de Lorrain, 1750-1770..... | 115 |
| 34. Vidro de Claude, versão digital por Commonplace Studio..... | 118 |
| 35. Toni Gentilli. A Coisa em Si Mesma (Iphone as Claude Glass), 2015..... | 119 |
| 36. Julia Pitch. Mensagens na Paisagem, 2014..... | 119 |
| 37. Nicolas Poussin. A Grande Máquina - perspectiva interior..... | 122 |
| 38. Nicolas Poussin. A Grande Máquina - pormenor..... | 122 |
| 39. Nicolas Poussin. Paisagem com Homem Perseguido por uma Serpente..... | 126 |
| 40. Charles Lanyon. Casa de Palmeiras, 1840..... | 127 |
| 41. Ao Longo do Rio durante o Festival Qinqming, 1127 d.c..... | 130 |
| 42. Robert Barker. Panorama de Leicester Square (secção), 1767..... | 131 |
| 43. Robert Barker. Panorama de Edimburgo, 1787..... | 131 |

| | |
|---|-----|
| 44. Quicktime. Janela VR Worx . | 140 |
| 46. Quicktime. Painel de colagem, que permite navegação para testar o efeito do panorama | 140 |
| 45. Quicktime. Janela de enquadramento cilíndrico | 140 |
| 47,48. Instalação de panorama do Monte Everest por Yadegar Assis (em formato rotunda num contentor de gás adaptado), Leipzig, 2003,2004. | 141 |
| 49. Raoul Grimoi-Sanson. Cineorama, 1900. | 144 |
| 50. Jeffrey Shaw. Lugar, um manual de utilizador, 1995. | 145 |
| 51. Agnes Hegedus. Teatro da Memória, VR, 1997. | 147 |
| 52. Masaki Fujihata. Panorama de Morel, 2003. | 147 |
| 53-56. Google Stret View, 2016; Logo GSV; Câmara panorâmica IRIS 360° utilizada actualmente na captação das imagens panorâmicas. Malha mesh 3D da modelação base das fachadas, panorâmicas. | 149 |
| 57. Ercan Goekguel, Virtualidade Localizável, 2009. | 150 |
| 58. Hina & Matti Wuthrich. Recriando o Éden, 2001. | 154 |
| 59. Caspar David Friedrich. Monge junto ao mar, 1810. | 162 |
| 60. Caspar David Friedrich. O Viandante junto ao mar, 1818. | 164 |
| 61. John Constable, Estudo de Nuvens, 1822. | 170 |
| 62. JMW Turner, Barco a Vapor numa Tempestade de Neve, 1842. | 170 |
| 63. Paisagem do jogo Guild Wars II. | 172 |
| 64. Michael Craig Martin, Desconstruindo Seurat 2004. | 177 |
| 65,66. Mondrian: Composição com Linhas, 1917; A.Michael Noll: Composição de computador com linhas, 1964. | 179 |
| 67,68. Pablo Picasso. Paisagem com Árvores vivas e mortas, 1919; Render de árvores 3D em software Maya. | 180 |
| 69,70. Toshimitsu Baba. Paisagem em Verde, 2010, Paisagem em Sépia, 2010. | 189 |
| 71. Toshimitsu Baba, Paisagem em Azul, 2011. | 190 |
| 72. Gordon Cheung. Autoestrada de Brueghel, 2004. | 192 |
| 73. Gordon Cheung. Aproximação do Arcanjo Miguel, 2007. | 194 |
| 74. Gehard Mantz. A Centelha da Verdade, 2007. | 196 |
| 75. Gehard Mantz. Identidade e Diferença 2014. | 197 |
| 78. Miguel Chevalier. Terra RGB, 2006; Cidade de Pixeis 6, 2008. | 200 |
| 79. Miguel Chevalier. Terra Incógnita, 2010. | 201 |
| 80. Gero Gries. Paisagem 3, 2016. | 202 |
| 81. Gero Gries. DesroGlow, 2006. | 203 |
| 82. Gero Gries. Coisa Selvagem. 2013. | 203 |
| 83. José Lourenço. Sem título, 2004. | 204 |
| 84. José Lourenço. Sem título, 2004. | 205 |
| 86. José Lourenço. Sem título. | 205 |
| 85. José Lourenço. Sem título, 2005. | 205 |
| 87,88. Martinho Costa. Sem título, 2016. | 207 |
| 89. Martinho Costa. Sem título, 2016. | 208 |
| 90. Dieter Huber. Klone (série), 2016. | 210 |
| 91. Dieter Huber. Artifiction (série), 2016. | 210 |
| 92. Dieter Huber. Airborn (série), 2016. | 211 |

| | |
|---|-----|
| 93. L. J. Daguerre, Avenida do "Temple", Paris, 1838. | 233 |
| 94. Cai-Guo-Qiang. Pintando a Pintura Chinesa de Paisagem, 2004. | 239 |
| 95. Alain Bublex, Cidade Plug-in, 2000. | 240 |
| 96. Oliver Wasow, Monte Ranier Washington, 1997. | 243 |
| 97. Shigeko Kubota, Três Montanhas, 1976-1979. | 248 |
| 98. Stan Douglas, Nutka, 1996. | 248 |
| 99. Vista e mapa GPS. | 264 |
| 100. Luis Monteiro. Desenho inspirado numa vista de ambiente virtual que teve por referência uma fotografia. | 288 |
| 101. Exemplo de um percurso/ciclo com imagens (paisagens) - a partir de uma fotografia: detalhe de rendering e pintura; posição de câmara na cartografia reconstruída (TerraRay). | 290 |
| 102 TerraRay: Ferramentas de elevação de terreno. | 294 |
| 103. Edição de focos de luz e iluminação global em TerraRay. | 294 |
| 104. Manipulação das propriedades da água (oceanos, rios, etc..) em TerraRay e biblioteca de modelos 3D, nativos do software. | 295 |
| 105. TerraRay: Edição de núvens, com recurso a parâmetros volumétricos. | 295 |
| 106. No software TerraRay, o ponto de vista do observador e a sua orientação, pode ser configurado por intermédio da visão simulada de câmaras virtuais, com referência a vários sistemas de projeção. | 301 |
| 107. Luis Monteiro. Pintura inspirada numa vista de ambiente virtual com uma posição de câmara aérea. | 302 |
| 108. Fotografias, referências 3D digitais e renders no processo de pintura. | 303 |
| 109. Renders em TerraRay, juntamente com a pintura de uma paisagem urbana ficcional com referência ao edifício Kanyon, Istambul, e que se assemelha também a ruínas e do Teatro de Éfeso. | 308 |
| 110,111. Luis Monteiro. Pinturas de paisagens urbanas fictícias com referência às torres do grupo financeiro Bankasi, e ao hotel Crown Plaza em Izmir da administração Ozdilek, 2015. | 311 |
| 112. Vista de Istambul e da Mesquita de Santa Sofia, com o skyline alterado pelo empreendimento Onalti Dokuz. | 318 |
| 113. Vista a partir do empreendimento Onalti Dokuz, com outra orientação. | 318 |
| 114. Filme corporativo 3D, do projeto Onalti Dokuz, | 320 |
| 115. Situação atual do empreendimento Onalti Dokuz (2015). | 321 |
| 116. Mustafa Pancar. Escavação, 1995. | 322 |
| 117,118. Murat Akagunduz. Ministério, 2007. | 322 |
| 119. Paul Cézanne. Montanha de Santa Vitória, 1904-1906. | 336 |
| 120. Jurema, Imagem Glitch. | 349 |
| 121. Sonic Generations, Sega PlayStation. | 350 |
| 123. Luis Monteiro. Ficcionalizar a alta de Lisboa, 2016. | 351 |
| 124. Luis Monteiro. Recapturar uma referência de património na Finlândia. <i>Tukkilan Sita</i> memória ficcional, 2015. | 352 |
| 125. Luis Monteiro, <i>Sem Título</i> , 2015. | 354 |
| 126. Luis Monteiro. Vista simulada e transformada de S.Petersburgo, 2016 (TerraRay). | 355 |

LISTA DE ESQUEMAS

| | |
|--|-----|
| 1. Captação de imagens para montagem de um panorama que abarca todas as direções. | 136 |
| 2. Exemplo de um ciclo. | 291 |
| 3. Esquema genérico de ligações. | 291 |
| 4. Fluxograma do processo de edição em TerraRay | 296 |

1. Introdução

Na nossa relação com o mundo, com aquilo que nos rodeia, deparamos desde sempre com intermediários que voluntária ou involuntariamente se introduziram na nossa vida. O écran digital é um dos produtos desta era dos novos media, na qual a informática e a computação reafirmam o poder da tecnologia para mediar e moldar a nossa relação com o ambiente. Essa fina película, o écran, que se intrometeu entre os nossos olhos e o fluxo fenoménico da terra, como uma espécie de lente sofisticada, veio afetar a forma como passámos a olhar para o mundo. Compreender os novos media, pressupõe identificar as mediações que estão na origem da relação entre o homem e a terra e é neste sentido que a paisagem pode ser entendida como um mediador primordial. Se a linguagem constituiu uma das primeiras formas de mediação com o exterior, também o modo como o homem vê a natureza e a organiza na sua mente, contribuiu decisivamente para que a paisagem situasse o homem, e se afirmasse como uma matriz, a partir da qual o desenvolvimento natural das faculdades humanas segue o seu livre curso.

De acordo com o nosso ponto de vista, investigar a paisagem na atualidade passa precisamente pelo confronto com as novas tecnologias de visualização e por modos específicos de articulação das suas valências; é neste contexto que ganha expressão a nossa investigação, que tem por fim a intenção de contribuir para a revitalização da paisagem na era digital. Com base numa investigação teórico-prática, a nossa aproximação vai privilegiar o aspeto pictórico, integrando as paisagens virtuais geradas através de programas 3D, em diálogo com as práticas tradicionais da arte da paisagem, mas sempre destacando a necessidade da ficção e da virtualidade com vista a fazer face a territórios por vezes desconhecidos, mas característicos desta era de novos desafios.

Qual é o lugar ou o papel do artista no mundo atual permeado pelos media e tecnologias? A arte e a estética da paisagem, em virtude da sua proximidade com as novas paisagens virtuais, permitirá abordar estas questões num plano mais concreto, que requer igualmente um olhar sobre a tradição da arte ocidental no plano da paisagem. Nesse sentido, o novo contexto dos media inaugura novas questões, reposicionando temas com os quais o artista se vem confrontando, tal como a sua apreensão do meio envolvente, ou mesmo a sua participação na sua construção e reinvenção desse meio.

Entendemos que a paisagem é uma construção cultural, uma interpretação do mundo natural, aspeto aliás consensual para muitos autores; para além disso é necessário compreender que é uma noção que vive de estratégias de simulação, ou seja, não só de registos e mediações tecnológicas, mas também de verdadeiras fabricações sem referência direta com o natural, reconhecíveis em ambientes fictícios.

A noção de cultura que é contemplada neste estudo, não é uma cultura de cariz essencialista - uma cultura que precisaria de proteção face a uma suposta ameaça da tecnologia. A ideia de que os dispositivos não podem sequer participar na construção de uma ontologia ou de um novo paradigma artístico, corresponde, a nosso ver, a um modelo essencialista baseado numa ideia genérica de tecnologia, que está aquém do contexto atual, no qual se verifica também o alargamento da fenomenologia tipológica da obra de arte contemporânea. É no âmbito desta perspetiva de mediação tecnológica, que é nossa intenção contribuir para clarificar a noção de paisagem na era digital, participando, ao mesmo tempo, numa construção articulada com a prática artística.

O campo de estudo sobre a paisagem é na atualidade bastante rico, com o cruzamento de inúmeras disciplinas, e constitui também um terreno complexo mas fascinante, aberto a novos conceitos e visões do mundo, favorecendo ainda um diálogo estimulante com os criadores. É assim que, confrontados com a emergência de novos paradigmas na era digital, a nossa investigação enfatiza essa necessidade de ficção e virtualidade, evocando territórios ficcionais e paisagens que não existem, isto é, sem memória ou história. Na verdade, é possível atribuir um sentido a estes cenários, porque não existe da parte do homem um “olhar inocente”, e a nossa mente volta a captar essas vistas com as suas próprias memórias, realçando a faceta construída das paisagens.

O modo como abordamos o tema da paisagem e estes territórios atópicos prevê, não só uma análise que integra paisagens 3D geradas por computador, mas também uma combinação com a materialidade e práticas artísticas mais tradicionais como a

pintura, o desenho ou a fotografia.

Como suporte da investigação, julgámos necessário desenvolver uma apreciação da tradição artística, em particular da história da Pintura da Paisagem, com vista a destacar os aspetos que revelam, desde logo, vestígios ou um prenúncio das tecnologias de visualização e de simulação.

Da intenção de Revelar à Mediação, das Ficções à Fabricação de paisagens, esta investigação orienta-se assim por eixos, visando compor um edifício teórico que, ao integrar ainda os ecos de práticas artísticas pode, por sua vez, constituir também um suporte para a criação, privilegiando a atitude que induz o artista a questionar os seus próprios processos, suscitando a revisão da sua maneira de ver e transformar o mundo, da qual a configuração da paisagem é uma expressão maior.

Diante deste expressivo panorama teórico-prático que informa a nossa investigação, justifica-se destacar as razões que nos mobilizaram para desenvolver as nossas análises e a presente dissertação.

"Porquê a paisagem?" Parece deste modo a questão fundamental, mas na verdade, esta seria uma forma de abordar a questão apenas pela metade e pela ordem incorreta. Apesar do tema da paisagem se constituir para nós como central, este surgiu como consequência de uma motivação inicial diferente, que tem em vista convergir a arte com recurso aos novos media, numa prática artística a partir das tecnologias tradicionais, como a pintura ou o desenho. Existiu à partida a consciência de que a pintura, sobretudo a partir do final do séc.XX, perdia parte do sentido ao rejeitar a influência do digital, da virtualização, e das estratégias de simulação ou as problemáticas do écran. Em algum momento o confronto com a imagem digital, e com a visão simulada teria que existir, a nosso ver, na medida em que resultam do confronto com as circunstâncias que nos rodeiam.

É neste contexto que o tema da arte da paisagem surgiu naturalmente como o género preferencial que podia permitir a comunicação entre linguagens pictóricas muito distintas, como a digital e as mais tradicionais.

A condição intangível da paisagem, que ao contrário de um objeto não pode ser circunscrita, refere-se a uma espécie de extensão ou campo que encontra correspondências com o virtual ou os ambientes virtuais. A arte paisagem, mais do que outro género artístico ou conceito, apresenta de facto uma predisposição particular para estabelecer pontes entre o virtual e o material, aspeto que aliás é desenvolvido na investigação. Por sua vez, a paisagem começou a ganhar para nós um grande fascínio,

convocando um interesse pessoal pela exterioridade associada à paisagem. A noção de exterior, implicada na paisagem, constitui-se como um impulso para um território vasto e fascinante, quer em termos conceituais pela sua complexidade, quer em termos físicos pela amplitude e características dos territórios aos quais a paisagem faz alusão, suscitando um movimento de devir.

Seria todavia importante fazer um esclarecimento sumário das questões fundamentais que constituem o tema desta investigação.

O que é a paisagem, como a definimos? Qual a sua condição no mundo das novas tecnologias? Como reinventar a paisagem nesta era digital?

A paisagem é, em parte, uma construção mental apresentando uma natureza intelectual que provém de uma acumulação de experiências e memórias, que parece coincidir com a acumulação material de elementos do mundo físico e da natureza. Entendemos a paisagem como uma mediação entre o homem e a terra, uma extensão de terreno captada em profundidade, interpretada e construída a partir de um ponto de vista, e portanto condicionada ao nível cultural e social, mas também tecnologicamente. Em termos pictóricos, é o resultado de uma visão, e portanto é uma parcela reduzida da totalidade, traduzindo-se numa imagem do mundo e da natureza material diante de nós, potenciada em diferentes graus por um universo fictício.

Se a paisagem supõe uma organização e sistematização do campo visual, objetivando o lugar do homem no mundo moderno, como começa por ser proposto no momento da sua génese no mundo ocidental, com o Renascimento, a paisagem vai contudo além dessa espécie de grelha imposta pela sociedade para ordenar a natureza.

Na atualidade do mundo invadido pelos écrans e pelos processos de simulação e virtualização, a nossa percepção é contaminada e a paisagem é, de facto, também um produto de mediações e fabricações. Neste sentido, a condição da paisagem mudou, aceitamos representações, ou mesmo sugestões, de paisagens que não existem a não ser num écran de computador ou telemóvel, programadas ou manipuladas por intermédio de software. A paisagem virtual intercepta e participa agora no modo como olhamos para terrenos reais, que por sua vez alimentam a estrutura desses mesmos cenários fictícios.

Através da imagem e da estética da paisagem, avistamos além disso transformações evidentes no espaço vital e concreto das inflexões humanas, na medida em que o registo pictórico paisagista pode fazer a crítica ou colocar a descoberto questões ecológicas, geopolíticas, sociais e económicas. Falamos de todo um conjunto de pontos

críticos que rebrilham à superfície da crosta terrestre como pixeis que, na sua forma, aparentemente, impoluta descrevem um cenário global por intermédio, por exemplo do Google Earth. Assiste-se assim a um recuo da natureza dita vegetal e mineral que nos deixa apreensivos e reclama uma atitude, face a uma intervenção humana cada vez mais expressiva. Torna-se agora difícil de catalogar a paisagem em géneros, na medida em que muitas vezes as tipologias estritas, como rural, marítimo, urbano, industrial, agrícola, não se adequam aos novos contextos híbridos.

Reinventar a paisagem na era digital é pois um desafio considerável, que pela via artística tem intenção de rever um conceito vasto, de forma a propor formas de olhar os novos terrenos emergentes, mas também intervir sobre estes ou reconstruir partes do meio que nos envolve. Nessa construção participa a técnica, em conjugação com novos dados introduzidos pela estética digital, que pode dialogar com as estéticas mais tradicionais e com a tradição da arte da paisagem.

Torna-se também necessário referir, nesta introdução, que o género da Land Art com origem nos anos 60, não está verdadeiramente integrado no nosso estudo, com exceção de uma pequena referência, a propósito da fotografia, enquanto registo deste género artístico; mas há uma justificação para não incluir análises da Land Art, mesmo se este género interceta as problemáticas da paisagem. É certo que abordaremos algumas questões que contribuíram para a sua génese, a propósito de Robert Morris, no que respeita ao aspeto não-objetual de certas práticas artísticas comuns à Land Art, que se constitui numa condição relevante no nosso estudo. É por isso que a análise desta arte não será tão expressiva, não por constituir para nós um género menor, até porque permite um diálogo com o nosso tema. A questão é que esta forma de arte não se enquadra na vertente da prática pictórica, à qual temos em vista dar mais destaque; além disso, fazer uma menção substancial a esta arte exige uma extensa reflexão sobre uma tipologia artística que integra, apenas parcialmente, as questões decisivas da nossa investigação. Num estudo como este é preciso fazer realmente opções e nem sempre fáceis, em função da unidade e extensão à qual é preciso impôr necessariamente limites.

Entre a arquitetura e a escultura, a Land Art remete de facto para uma possível arte da paisagem, mesmo se inicialmente não foi assim entendida, mas dirige-se antes do mais para o próprio ambiente registado, e para uma expansão da noção de escultura, fazendo uso dos registos pictóricos, desenhos ou fotografias, quase sempre de forma instrumental. E se este não é afinal para nós um problema maior, já é mais

problemático não estabelecer uma relação aparente com a pintura, aspeto que para nós é decisivo.

Finalmente, uma incursão para além do pictórico, que aborda mais livremente a Land Art, poderá ter lugar em estudos posteriores ou mesmo práticas artísticas futuras, se considerarmos todas as portas que se abrem mediante esta reflexão mais concentrada na imagem. Faremos, não obstante, referência a uma condição proposta por Rosalind Krauss, que decorre dos registos da Land Art, a propósito da "*Post-Medium Condition*" na qual os media se adaptam a outras práticas para além das originalmente estabelecidas. Não devemos esquecer, porém, que a dimensão espacial fora da planitude bidimensional, está em boa verdade desde logo contida, de forma clara, nas nossas análises. A extensão espacial faz parte da própria entidade da paisagem, captada e desdobrada no contexto privilegiado da prática pictórica na era digital.

A reinvenção da paisagem é pois, no âmbito desta investigação, dar um contributo importante para a transformação da arte da paisagem e da própria prática pictórica. Uma revitalização pela via da virtualização e com a intervenção das tecnologias digitais no processo artístico, mas humanizando nessa vertente a componente tecnológica, e fazendo a crítica da viabilidade dos dispositivos digitais no nosso mundo, renovando linguagens plásticas como a pintura ou o desenho. Trata-se, portanto de discriminar as possibilidades das novas tecnologias no que se refere à participação num processo criativo alargado e enquanto suporte para a reabilitação da arte da paisagem. Para além da dimensão contemplativa, o artista deve revelar e desdobrar de forma ativa as diferentes paisagens bem como os seus valores identitários.

O perfil desta investigação, o modo como progrediu a par das referências a que faz alusão, revelam uma orientação peculiar, visível também na maneira como se abordaram os temas. A metodologia adoptada é caracterizada em grande medida por uma análise documental. As análises incluem por um lado temas históricos no âmbito da arte da paisagem, sem limitar a investigação à dimensão meramente historicista. Em certa medida, há uma forte componente conceptual e filosófica, se considerarmos os pensadores que se concentraram no tema da paisagem, desde Simmel que se conta como um precursor, até ao esteta Paolo D'Angelo entre outros na atualidade.

Por outro lado, o testemunho dos historiadores, ou historiadores de arte, tem também um papel importante, como ocorre no contributo de Simon Schama que, através da sua obra de referência sobre a paisagem, demonstra como a percepção que caracteriza a paisagem é contudo influenciada pelos mitos e memórias. Outra voz

decisiva na teoria da paisagem, agora no âmbito da geografia cultural, embora tocando outras esferas nas ciências humanas, é Denis Cosgrove. Este autor forneceu-nos um suporte na esfera ideológica, acrescentando complexidade às camadas geológicas e às divisões nas estruturas sociais espelhadas nas paisagens vistas como construção. Esse aspecto geopolítico integra necessariamente o nosso movimento de reinvenção da paisagem que implica também a dimensão política. Nesta linha é de referir o suporte das estéticas de cariz ideológico de Marcuse, Malcolm Lowry ou Edward Said.

Em termos genéricos foi dado privilégio às referências teóricas que destacam a noção de paisagem como construção, consideramos também esquemas visuais e convenções da representação que condicionam a visão, tal como apontados por Gombrich. Estas convenções têm porém limitações e são analisadas de forma crítica estendendo-se às problemáticas da representação bem como à dimensão ficcional das imagens cujos aspectos lúdicos, a verosimilhança e sentido do "faz-de-conta", são contemplados, com suporte na filosofia analítica de Kendall Walton ou ainda em Flint Schier. Na atualidade é de considerar também a análise das propriedades ficcionais da arte por Markus Gabriel.

A vertente ficcional e a noção da representação da paisagem, como para além da simples cópia do real, é sustentada a um nível mais essencial com recurso a Nelson Goodman, que acompanha a nossa intenção de prolongar o ficcional no sentido de uma fabricação. A ideia de Goodman, na qual o nosso conhecimento constituído pela construção de "versões-de-mundos", em que o mundo é feito por nós, abre o diálogo com as paisagens virtuais do mundo digital, que podem não encontrar um referente no mundo dos fenómenos físicos.

O virtual contempla formas de interferência com a paisagem, que supõe sustentação a um nível concetual, com recurso à dicotomia virtual-atual em Gilles Deleuze, ou no âmbito da cultura digital, através de Grant Tavinor. Num sentido mais específico e diretamente implicado no nosso tema, as paisagens virtuais na era digital, têm propriedades próprias que são referenciadas por Mário Felice e John Rekitke.

Para além destes pontos e referências bibliográficas importantes, é necessário assinalar ou reiterar a estrutura e sequência da nossa investigação.

Uma vez que as nossas análises e o desenvolvimento do tema central, da reinvenção da paisagem, se articula também com uma prática artística, julgámos mais adequado incluir na segunda metade da investigação o diálogo com essas criações. No início da nossa dissertação começámos por "Revelar" a natureza do lugar que se

constitui como paisagem, e os temas implicados na visualização e no olhar, fazendo já alusões à computação e dispositivos digitais. Neste primeiro momento, a referência às mediações e representações pictóricas da paisagem é deixada ainda em segundo plano, ou seja, é privilegiada a coisa em si, bem como os modos de ver e experienciar o lugar. Tal como começamos por indicar no início, entendemos como prioridade fazer um enquadramento prévio da prática pictórica, através de uma pesquisa da arte paisagista com maior enfoque na pintura de paisagem, ao longo da história. Desde o nascimento da arte da paisagem na China no séc.VII com o seu efeito atmosférico e poético característico, ou percorrendo as célebres e ilusórias paisagens da arcádia de Claude Lorrain, até à atualidade, foi nossa intenção evitar uma história convencional da arte da paisagem. O percurso pela história da arte e da pintura de paisagem, propõem uma abordagem menos ortodoxa na medida em que contrapõe os diferentes momentos históricos às tecnologias de visualização digitais, sendo estas convocadas e implicadas nas manifestações que marcaram a pintura de paisagem, que prefiguram em parte os valores associados às paisagens virtuais da era digital.

No plano da estrutura da investigação, importa esclarecer que a existência de um capítulo dedicado à "Mediação" era incontornável. O encontro do homem com a natureza ou com o meio que se abre diante de si, requer necessariamente uma mediação, um canal que se identifica de forma natural com a paisagem, enquanto janela de acesso ao mundo. Essas mediações podem ganhar em complexidade e multiplicar-se, quer por intermédio dos diferentes registos dos media, quer através da fotografia, da televisão, do vídeo, ou da imagem de síntese digital e, com estes incrementos na intermediação com a natureza, podemos perguntar se, no limite ainda existe o reencontro com uma mediação primordial. É a partir desta fase da nossa investigação, que se torna cada vez mais notória a presença do artifício da arte, que será desenvolvido com base na noção de "Ficção" no capítulo seguinte, que incorpora já a virtualidade latente da paisagem.

A análise da prática artística conhece por fim o seu desenvolvimento no último capítulo, com a proposta das paisagens fabricadas. É de salientar a nossa ideia de trânsito através do media e ciclos entre imagens, que para além das paisagens fictícias, propõe um percurso pelos registos de diferentes media, através de uma parcela de terreno comum, um terreno que surge alargado, manipulado e transfigurado, pelo recurso aos protocolos informáticos e aos softwares de ambientes 3D. Julgámos que podia enriquecer a nossa reflexão a possibilidade de incluir uma breve descrição da prática

artística da pintura, em diálogo com a integração das referências digitais. Por outro lado, a descrição do processo artístico e as obras resultantes, sugerem ecos no âmbito da filosofia e em particular da estética pós-estruturalista (Deleuze, Lyotard) que, a nosso ver, revela alguns valores comuns a estas paisagens de segunda natureza que resultam da nossa prática artística. Devemos também considerar no plano da estética digital, a própria intercessão do écran, e nas consequências para os artistas e pintores, que estas referências e configurações imateriais constituem.

Se o culminar deste capítulo sugere um todo coerente, com uma unidade, nem por isso supõe que o tema e a proposta de reinventar a paisagem na era digital possa ser dado por concluído. Na verdade esta análise constitui uma contribuição que julgamos importante, que sobretudo se propõem abrir um caminho, mais do que dar um tema por terminado. O texto que apresentamos e que se organiza numa série de reflexões estruturadas, apenas em parte se constitui como um todo acabado, no sentido que se cruza também com a nossa prática artística que não pode antecipar os momentos que se seguem no futuro.

Como uma última nota desta introdução, queremos acrescentar que este trabalho de investigação, para além do diálogo que promove, com uma variedade de processos artísticos, deve acima de tudo ser entendido na sua própria autonomia. Paralelamente às práticas com os seus ritmos próprios e exclusivos, estas páginas falam e possuem uma linguagem própria, que através do significado intrínseco das reflexões, pode tocar de forma mais espontânea a criação artística. Estão abertas assim vias que começam por se revelar em profundidade na arte da paisagem, que suscita uma ação decisiva nesta era da computação digital.

2. Revelar

Empreender uma investigação sobre a paisagem, e neste caso com a participação específica das tecnologias, supõe uma determinada ordem na forma de aceder às questões essenciais. Revelar a paisagem traduz-se por dar a conhecer algumas variáveis desta noção, mas também colocar a descoberto problemáticas que se surgem logo que se vislumbra a tentativa de uma definição. Essas problemáticas suscitam, no nosso caso, o cruzamento com a participação das estratégias de simulação na configuração da paisagem. O desafio de abordar a questão do significado da paisagem, surge desde o primeiro momento em que somos confrontados com o paradoxo de base, em que a paisagem se pode referir a uma extensão de terra, ou a uma imagem ou representação artística desse lugar. Dar visibilidade e tornar compreensível a noção de paisagem, não se contrapõe necessariamente à intervenção das novas tecnologias, sobretudo quando o que está em causa é uma revitalização do conceito de paisagem na era digital. Se entendermos por paisagem uma visão ou relação com a natureza, mediada pela cultura, nessa mesma cultura intervém de forma declarada a participação do digital.

A paisagem manteve e ainda mantém uma relação estreita com a natureza e, de uma forma espontânea, associamos ainda a uma vista de campo, mesmo se tal é algo construído e inscrito em nós em termos intelectuais com base numa multitude de experiências. Todavia, com o avanço da civilização urbana e a conquista da generalidade do espaço vital terrestre pelo homem, a paisagem redefine-se, um aspeto que não deixará de ser abordado, na medida em que o nosso entendimento da paisagem transcende a mera identificação desta com a experiência ou consciência de uma parcela da natureza. Não só o lugar revelado pela paisagem não é uma natureza plena, como

a sua percepção e as suas representações, são afinal construções nas quais participam estratégias e técnicas desenvolvidas pelo homem.

O artifício que caracteriza as novas tecnologias de visualização tem um papel decisivo e participa, como veremos neste capítulo, na configuração do aspeto pictórico e representacional da paisagem. Além disso, essas mesmas tecnologias, que parecem opôr-se a essa mesma natureza com a qual identificamos em parte a paisagem, pode afinal revelar dados desconhecidos sobre uma noção que não é verdadeiramente mensurável ou passível de identificar com precisão.

2.1 O artifício na génese da paisagem

Revelar a noção de paisagem requer assumir à partida que a sua aparência “natural” implica o recurso a um artifício permanente. Este aspeto, como veremos, estende-se até à era digital constituindo um elo importante entre os fundamentos da paisagem e o virtual.

Consideramos habitualmente termos como o “natural” e “natureza”, relacionados diretamente com a noção de paisagem. Esta associação foi desde cedo interiorizada por nós. De facto, rochedos, árvores, ervas, plantas, nuvens, mar, parecem ser um vocabulário da natureza que muitas vezes se encontra presente naquilo que entendemos por paisagem. Mas é preciso, talvez, estabelecer desde logo uma diferença. É que a natureza distingue-se da paisagem por existir por si mesma sem necessidade do homem, enquanto a paisagem constitui precisamente um relance ou vislumbre dessa natureza, ou, por outras palavras, resulta do encontro do homem (de uma subjetividade) com a natureza e o mundo. Dizemos mundo e não apenas natureza, na medida em que a noção de paisagem é uma conceção humana e cultural, funcionando também por convenção, e em algumas das suas manifestações, como acontece por exemplo com a paisagem urbana, pode até excluir todos os elementos do alfabeto da natureza, encontrando mesmo assim um sentido.

É importante, contudo, afirmar que não é nosso objetivo abordar a paisagem com o enfoque principal na procura de definições. Ou quanto muito, a intenção não é certamente ficar por aí. Admitimos porém, que a nossa análise pode beneficiar de algumas indicações com base em abordagens desse tipo. Além do mais, se colocamos como finalidade a reinvenção da paisagem na era digital, importa que em primeiro lugar exista uma compreensão da noção de paisagem, não obstante a sua amplitude,

dicotomias e complexidade. Também por essa razão, a linha de análise que adotamos sugere aproximações e interceções desse conceito, ao mesmo tempo que prepara uma possível reinvenção dessa tipologia artística na era digital. Mesmo uma definição corrente de paisagem, “visão de uma porção da terra que a visão abarca”, já sugere aspectos importantes como a questão do observador e do lugar mas na medida em que é um lugar do plano terrestre, uma exterioridade. Já outras abordagens mais sofisticadas, como na estética ou crítica de arte, chamam a atenção para dicotomias da paisagem que são reveladoras da amplitude e instabilidade do conceito:

"A paisagem é simultaneamente objeto e representação: é o lugar real que podemos percorrer ou modificar e é a representação que nasce do ponto de vista do artista ou do técnico".¹

"A paisagem não é nem natureza nem cultura, mas uma terceira região ontológica. É certo que existe pela presença do homem que a identifica e nomeia, não porém como seu criador; é relacional e resguarda a ligação à subjetividade de quem a habita, celebra e cuida. Há um modo de ser específico da paisagem, que é sujeito e objeto, permanência e movimento, mutabilidade e persistência. Material, propicia todas as sensações, sem deixar de ser intangível"².

Parece evidente que nestas duas abordagens se multiplicam os factores que caracterizam a paisagem, além de que tornam notório o traço ambivalente deste conceito. Entre aspetos determinantes que se articulam com a nossa análise, temos a questão da representação que participa na construção da paisagem enquanto género artístico, em particular na fotografia e pintura de paisagem, mas igualmente, ainda que com outras premissas, na arte que recorre a imagens de síntese digital. As passagens acima descritas, revelam também, indiretamente, para além da noção habitual de que a paisagem é uma visão, que esta é certamente mais que isso. Quer dizer, ainda que a visão

1 Garrido,L. (2003). *Realidade Y Representação - Coleccionar Paisaje Hoy*. Fundació Foto Colectania, 2003, p. 124.

2 Serrão,A.(2011). *Filosofia da Paisagem. Uma Antologia*. Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p. 34.

seja um fundamento importante da ideia genérica de paisagem, esta não se caracteriza necessariamente pela visão, mas também por outros dados - espaço que atravessamos, meio que proporciona várias experiências sensoriais, lugar transformado pela civilização com significados próprios, etc... Este elemento paradoxal torna a visão da paisagem, a nosso ver, ainda mais poderosa, porque outros factores que não estão “à vista”, são integrados no que vemos, conferindo um sentido para além do meramente ótico e retiniano - e este fenómeno ocorre, mesmo quando circunscrevemos a paisagem ao pictórico, ou ao sentido corrente, uma imagem que representa uma parte da natureza. Damos conta deste tipo de meta-visibilidade quando testemunhamos, muitas vezes, a densidade ontológica da paisagem em toda sua amplitude, precisamente porque sentimos que esta escapa ao nosso olhar ou não se revela por inteiro.

Se as variáveis paisagistas são uma condição para análises de outra ordem, importa clarificar que o nosso objeto de estudo está num domínio específico, que diz respeito, precisamente, à questão do carácter artificial da paisagem e a sua problematização no contexto da criação artística com recurso à computação digital. Além disso, este recurso à informática deverá ser encarado na sua relação com as práticas tradicionais, como a pintura. A compreensão de que, precisamente o artifício é um dado decisivo no conceito de paisagem, é por isso apenas um ponto de partida, de uma análise mais alargada, que visa precisamente re-inventar a paisagem, através de uma visão do mundo, também ela diferente e renovada.

Tal como Anne Cauquelin admite (na sua obra de referência sobre a paisagem), o artifício é já reconhecido, por exemplo, na representação da paisagem na pintura ocidental a partir do séc. XV. O próprio título da obra de Cauquelin, “*A invenção da paisagem*” sugere que estamos perante uma construção humana desde a génese deste conceito, que por sua vez se foi afirmando, progressivamente, como um género importante no campo artístico³.

Olhando para a evolução da paisagem na arte, é visível que esteve durante longos períodos dependente da representação. Mas é sobretudo com o colapso atual desta problemática da representação (que a arte reflete de modo privilegiado), que se torna mais evidente o carácter artificial e construído da paisagem. Além disso, esta queda de uma determinada visão do mundo, que tinha por alicerce a referência a uma realidade objetiva - do mundo já feito e da “ciência acabada”-, não coincide por acaso com

3 Cf. Cauquelin, A. (2008). A. *A Invenção da Paisagem*, Edições 70.

as catástrofes ambientais e agressões que hoje assistimos à paisagem dita “natural”, do ponto de vista de ambiente e ecossistema. Se alguma vez existiu uma natureza intocada que podia servir de modelo e referente aparentemente perfeito, essa noção parece-nos agora cada vez mais remota. É certo, porém, que podemos admitir que o indivíduo é testemunha na primeira pessoa do recuo de um certo mundo natural, uma impressão ampliada pelo impacto das imagens documentais e representações que atestam essa transformação do meio. “*Paisagens sem Figuras - da realidade à representação*”, assim se referia precisamente Lola Garrido, acerca da obra de artistas de referência que, através da fotografia, captavam a realidade atual. Estavam em causa criações de paisagens que, conservando o seu mistério, convergiam nessa constatação dos mecanismos destrutivos da sociedade que vêm fustigando o meio ambiente:

"Ao criar uma visão da natureza, os artistas de hoje, ao contrário dos anteriores, confrontam-se com um ambiente que não pode descrever-se como natural. Na paisagem atual pode existir mais cimento que vegetação, mais plástico que terra, e sobretudo, mais automóveis e resíduos que flores. O nosso mundo e as nossas cidades estão cobertas por paisagens de pauperadas, quase sem carácter, que não são rurais nem urbanas, extensões de asfalto, montículos de terra e um céu cortado por cabos elétricos, com passeios cobertos de sinais e contentores. Neste ambiente tão artificial, o artista já não tem outra intenção além de captar a realidade, e não de “revelar a verdade”, porque nunca como hoje, o verdadeiro se converteu no falso".⁴

Passada uma década sobre estas palavras da autora, mais decisivo se torna ainda a questão da artificialidade, do artifício, na criação atual.

Juntamente com o desaparecimento de uma parte natural do mundo, vamos observando de forma crescente algumas recriações ou combinações com base na memória e aspetos do real, mas também verdadeiras invenções, e nesse plano a intervenção

4 Garrido,L. (2003). *Realidade Y Representacion - Coleccionar Paisaje Hoy*, Fundació Foto Colectania, p. 127.

da computação digital pode jogar um papel decisivo, mais ainda em cooperação com outras formas de expressão, na criação de vistas e cenários sem necessidade de um referente material.

A necessidade de revelar as qualidades dos materiais e uma verdade da estrutura da obra de arte, constituía sobretudo um esforço do modernismo. Essas intenções permitiam diferenciar em certa medida, arte e artifício. Retomando ainda Lola Garrido, hoje vemos que:

"(...) a partir da ciência criam-se formas artificiais, qualidades virtuais computadorizadas, a partir da arte ironiza-se até recriar o falso como real, a política converteu-se em marketing e repetição de palavras ocas, que ocultam precisamente a verdade. Já não há verdade absoluta, mas sim a possibilidade de múltiplas realidades; cada uma tão real ou artificial como as restantes".⁵

A evocação da paisagem, que começámos por afirmar na abertura, inclui assim uma nova realidade, que nos obriga a repensar os fundamentos desta tipologia artística numa era imersa nos écrans digitais, nos novos media e condicionada pelo poder transformador da tecnologia.

Quando falamos em revelar a paisagem, é nossa intenção começar por destacar um lugar ou a verdade de um espaço apreendido e transformado pelo processo que constitui a paisagem. Contudo, uma vez que a paisagem depende de uma visão, de um ponto de vista, essa verdade é, efetivamente, apenas uma verdade entre outras, visto que está em causa uma visão de alguém, que por sua vez faz opções de enquadramento e apreende o que mais lhe interessa, mesmo que o faça inconscientemente. Esta imagem do lugar, não é evidentemente a verdade do lugar em questão, ou a sua verdade, se é que esta existe. É, porém, uma apreensão que unifica e ordena o lugar observado de um modo e com uma coerência particular. Mesmo que ainda não esteja em causa a intervenção artística, o olhar por si só tem um poder enorme, e a visualização de que falamos, já inclui aspetos de encenação e escolha de elementos do ambiente que caracterizam uma intencionalidade pictórica, e a configuração de um campo visual com sentido.

⁵ Garrido, L. (2003). *Realidade Y Representacion - Coleccionar Paisaje Hoy*, Fundació Foto Colectania, p. 127.

2.2 Um ponto de vista. Quem vê a paisagem?

Como começámos por afirmar, a paisagem só existe em função de alguém que a vê, ou que experiencia e identifica essa paisagem de algum modo, uma subjetividade, um espetador. Esse observador é desde logo um agente que se revela no modo como apreende o que vê. Existe, como veremos, uma intencionalidade no exercício do olhar sobre o que está à nossa frente. A imagem de um exterior, captada pelo olhar, implica assim, desde logo, um sujeito ativo dotado do poder organizador da visão que, como vimos, unifica o campo visual e estabelece relações entre os elementos. A propósito de uma paisagem intuímos sempre um sujeito e um agenciamento que tem por base o poder de um olhar. O ponto de vista remete portanto para uma identidade, que acima de tudo tem um lugar, uma localização que a paisagem lhe confere. Temos assim o lugar de observação e o lugar observado, que por sua vez remetem para uma identidade; o sujeito, que se revela a si mesmo e se abre ao exterior, no modo como olha e apreende a paisagem diante de si. Se nos parece imprescindível que exista alguém perante a paisagem, a verdade é que as coisas não são tão lineares, o ponto de vista pode ser simulado, mantendo uma ligação a alguém que opera um dispositivo ou programa num ambiente virtual. Se este aspeto não constitui hoje propriamente uma novidade, sobretudo para aqueles envolvidos na computação gráfica e informática, essa questão já adquire outra relevância quando converge e dialoga com a visão tradicional no contexto da prática artística.

Existe porém a prioridade de entender qual a relação do sujeito com o real no contexto paisagista, antes de prosseguir uma análise complexa, que compara sistemas de visão com aproximações ao mundo muito diferentes, isto é, se queremos entender posteriormente quais as transformações que ocorrem quando convertemos a experiência do olhar, num sistema simulado.

Ao falar, como o fizemos até agora, de natureza, mundo, observador e paisagem, é urgente clarificar a experiência do sujeito com o real que está em causa. Vale a pena ter presente que o nosso estudo é, antes do mais, uma experiência da visão. Mas se essa visão é de tal modo central e tem um poder unificador tão grande, será que o protagonismo neste processo ocorre do lado do sujeito dessa visão e não propriamente das coisas em si mesmas, dos elementos e relações paisagistas?

Talvez seja um pouco radical colocar as coisas nesses termos, ou seja, entre uma perspectiva idealista (que considera que as coisas só existem nas e pelas nossas representações) e um modelo baseado no realismo (que considera que as coisas existem, independentemente de nós). A posição que decorre da nossa análise não obriga a nenhuma escolha desse tipo. Se é nossa intenção recriar a paisagem nesta era dos novos media, que contribuem para a imaterialização e virtualização da obra de arte, devemos evitar isolarmo-nos num destes polos demasiado estanques. O meio que agora a paisagem instaura, esbate a fronteira que separa o homem do mundo⁶. É por essa razão que fabricar esta paisagem implica uma posição que se demarque, quer do realismo quer do idealismo. Podemos assim beneficiar da inspiração que constitui a obra de Nelson Goodman, “*Modos de Fazer Mundos*”, na qual expõe a sua teoria do Irrealismo, ou Construcionismo, termo que nos parece mais adequado (ou como indica Carmo D’Orey, o termo de Realismo Interno, sugerido por H.Putnam, também é adequado).

Neste sistema, Nelson Goodman considera que não há propriedades dos objetos independentes das nossas construções, “*o mundo é feito por nós*”⁷, ou mais precisamente, o nosso conhecimento consiste na construção de “*versões-de-mundos*”. A tarefa comum à arte e ciência é a construção de mundos através de sistemas de símbolos e o valor de qualquer delas depende da correção das construções realizadas. O autor considera que não existe uma realidade em si, dado que falar de realidade só tem significado quando esta é relativizada a uma forma de descrever ou representar.

Claro que esta posição polémica de relativismo comporta dificuldades, tais como as apontadas por Putnam :”*E por que razão há de o facto de a realidade não poder ser descrita independentemente das nossas descrições levar-nos a supor que só há descrições?*”⁸. É preciso ainda acrescentar, tal como Putnam também admite que, embora as nossas frases ou visões “correspondam à realidade” no sentido em que a captam e descrevem, não são simplesmente cópias da realidade. E não o sendo, diríamos nós, existe portanto um contributo mental e humano que se acrescenta ao real numa espécie de simbiose, favorecendo a re-invenção da paisagem.

Finalmente, consideramos que a via de Goodman parece mais do que um mero perspectivismo de inspiração em Nietzsche, que na atualidade toma essencialmente

6 Neste esbatimento da fronteira homem/terra, revemo-nos em algumas posições de M.Serres e na sua formulação de uma filosofia da natureza. Cf. Serres,M. (2005). *O Incandescente*. Instituto Piaget.

7 Goodman, N. (1995). *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa, p. 5.

8 Putnam, H. (1998). *Renovar a Filosofia*, Instituto Piaget, p. 176.

como base a perspectiva linguística e retórica (isso é bem patente, por ex. na apologia de Carrilho do perspectivismo contemporâneo com alicerces também em R.Rorty)⁹. De facto, o modelo de Goodman tem mais a seu favor, sobretudo quando temos em vista o contexto da criação artística. Como indica Putnam:

“Apesar de Goodman encontrar problemas na noção de verdade nunca propõe que a abandonemos. Propõe antes que alarguemos o âmbito do debate filosófico. Em lugar de falarmos exclusivamente, ou em primeiro lugar sobre linguagem, sobre versões de que consistem em enunciados, devíamos considerar também outras “versões” do mundo, como quadros artísticos, composições musicais, etc. (Segundo Goodman, todas as obras de arte funcionam em termos semânticos e constituem versões/mundos)”¹⁰.

Se nos aproximamos aqui de uma nova dimensão ficcional da criação artística, verdadeira construtora de mundos - que será aprofundada ulteriormente -, importa contudo fazer um esclarecimento. Quando dizemos que não há propriedades dos objetos independente das nossas construções, insistimos que não queremos dizer que o protagonismo fique do lado do sujeito, mas sim que é privilegiada uma simbiose entre ambos os polos. Não obstante a paisagem prever um observador, é porém uma paisagem que não está refém de uma dominância parasita idealista. A paisagem que temos em vista recriar não se pretende enfabulação de uma aventura solitária, mas parte de um mergulho no real, vivo e experienciado em algum momento, porque os elementos paisagistas captados pela visão ou reinventados pelos artistas, apelam a uma memória dos próprios elementos da natureza. É certo que as nossas visões e construções repassadas pela imagem digital, excluem, aparentemente, a temperatura, a flora e os seus odores, bem como as rugosidades das rochas. Aí reside, porém, um equívoco, uma vez que estes efeitos da natureza nunca se evadem da imagem que procuramos circunscrever, uma imagem que diz e fala de muitas coisas para além daquilo que nos dá a ver, do aspecto visual. Neste plano, reinventar a paisagem não é certamente transformá-la

9 Cf. M.M. Carrilho.(2013). *As Virtudes do Perspectivismo*, Grácio Editor.

10 H. Putnam.(1998). *Renovar a Filosofia*, Instituto Piaget, p. 184.

em algo inferior à semelhança de um cenário sem vida. Estamos próximos aqui de Michel Serres, quando convoca uma verdadeira filosofia da natureza para a atualidade:

“Não haverá outra paisagem a não ser a audiovisual? A meteorologia de televisão substitui a neve, o gelo e as trovoadas que agora só são sentidos, riscos incluídos, nas férias na Arcádia. Os pensadores de apartamento falam de palavras, de sinais e de códigos; o seu acosmismo apaga os objetos, os seres vivos, o universo e o vento. A nossa narrativa já só diz respeito a nós. Não, a paisagem que habitamos obceca-nos.”¹¹

Serres não deixa de alertar os perigos das demarcações duras entre o homem e a terra ou:

“Pior, a distinção natureza/cultura deu, quando a inventámos, uma liberdade total às conquistas sem moderação; objecto sem sujeito, a supradita natureza tornou-se um lugar de não-direito, tesouro a gastar e caixote do lixo a encher sem vergonha, onde se servem os nossos desejos incrementais e onde deitar os nossos desperdícios excrementícios. Diante do puro cenário só nos interessamos pelos homens e pelas fogueiras da sua cupidez, da sua inveja, da sua dominância. Como não fazem caso da paisagem as nossas narrativas humanas, sociais políticas, históricas devastam-na cegamente”¹².

2.3 A outra face. Lugar e identidade estética da paisagem

Já começámos por mencionar as insuficiências de uma análise demasiado circunscrita à percepção visual, isto é, que pensa o real tomando por referência o panorama abarcado pelo observador, “a vista” enquanto realidade convertida em imagem contemplada, ou mesmo em representação. Um dos propósitos de convocar a paisagem é a intenção de instaurar um meio que esbate, em parte, a fronteira entre o homem

11 Serres, M. (2008). *A Grande Narrativa da Humanidade*, Instituto Piaget.

12 *Ibidem*.

e o mundo. Sabemos que uma experiência plena não remete para um distanciamento das coisas, mas sim para um envolvimento. Esta aproximação é favorecida precisamente pela paisagem que surge como um signo do real e da natureza, uma maneira do homem encontrar sentido no mundo. Este envolvimento ou simbiose, já estava previsto, por exemplo, na conceitualização da paisagem descrita por Georges Simmel, num modelo em que a percepção (do sujeito) e constituição (do objeto) são um ato único.

Na atualidade, Adriana V. Serrão, chama várias vezes a atenção, nos seus estudos de filosofia da paisagem, para o texto precursor de Simmel do princípio do século (1913)¹³, no qual a paisagem se revela como “*uma forma de ver o mundo natural não enquanto tal, como um em-si, mas já modelado pelo olhar humano*”¹⁴. Se a fórmula de Simmel não deixa, aparentemente, nada de fora (nem sujeito, nem objecto), julgamos contudo importante evocar abordagens que se demarcam, de forma mais acentuada, da concepção baseada na vista e no panorama, mesmo se a nossa proposta não prevê necessariamente uma adesão completa a essa visão, não só porque esta se revela algo unilateral, mas também porque privilegiamos um construtivismo do mundo (Goodman) através de um agente que percorre diferentes modelos pictóricos. Contudo, esta dimensão pictórica só pode ser bem enquadrada quando colocada criticamente e questionada, eventualmente, por perspectivas antagónicas, cujas divergências, afinal talvez não sejam tão pronunciadas.

A mais valia dessa via que se afasta da noção de imagem ou vista, deve por isso ser considerada, pois chama a atenção para as limitações notórias de grande parte das concepções pictóricas e panorâmicas da paisagem. A alternativa será portanto, temporariamente, colocar em destaque o lugar e as características identitárias da paisagem. As teorias de Paolo D’Angelo visam sustentar esta proposta. É aliás para marcar a irredutibilidade da paisagem em sentido estético à mera *veduta* e ao panorama, que o autor propõe que se considere a paisagem como “*identidade estética dos lugares*”: “*Este modo de considerar o aspecto estético da paisagem evita efetivamente desde o início a redução subjetivista, para a qual a beleza da paisagem acaba por coincidir com o olhar do observador; e até com o posto escolhido para contemplar o mundo circundante*”¹⁵.

13 Cf. Simmel, G. (2009). *A Filosofia da Paisagem*, LusoSofia Press-Covilhã.

14 Serrão, A.V. (2013). *Paisagem: natureza perdida, natureza reencontrada?* in *Revista de Filosofia Moderna e Contemporânea* - Brasília, nº2 ano 1, p. 9.

15 D’Angelo, P. (2011). *Os limites das actuais teorias da paisagem e a paisagem como identidade estéti-*

Por outro lado D'Angelo não exclui de facto a “subjectividade” da beleza natural, mas avisa que o excesso de protagonismo da experiência do sujeito, pode realmente comprometer o entendimento estético da paisagem.

“Para compreendê-la é necessário abandonar outro grande equívoco, o de que a paisagem em sentido estético nada mais é do que o panorama, a vista, e que se reduza ao subjetivo. É necessário chegar a pensar-se a paisagem como identidade estética dos lugares, como valor certamente não objetivo (...), mas não meramente subjetivo no sentido da arbitrariedade. É necessário reivindicar para a paisagem o estatuto de todos os valores estéticos, e que é o de serem valores intersubjetivos, culturais e históricos, isto é, de serem meios de identificação cultural para uma comunidade, para um povo”¹⁶.

A identidade cultural e os seus processos de transformação são temas por excelência da pesquisa e da atividade artística. Os artistas participam de forma determinante na construção da identidade cultural de um povo ou comunidade e, por sua vez, na sua ação, mobilizam essa mesma cultura no sentido da transformação. Evoca-se neste contexto, essencialmente, os processos de interação dinâmica e o hibridismo reconhecíveis na cultura e no diálogo entre agentes no domínio artístico. Não esqueçamos, todavia, a valência da faceta normativa da cultura, que equilibra e fixa o devir da arte mediante uma ideologia que não exclui uma dimensão conservadora.

Se, por um lado, o artista assume um papel relevante na configuração da identidade cultural de um lugar, esse mesmo lugar afigura-se-lhe como uma plataforma apta a integrar e a sustentar os valores identitários. Justifica-se, por isso, a evocação da paisagem neste contexto, mas também, como veremos, da mediação tecnológica que tem vindo, progressivamente, a dinamizar os processos de construção de identidade cultural. O investigador Peter Kockelkoren, sintetiza esta questão de modo esclarecedor:

ca dos lugares, in *Filosofia da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p. 433.

16 D'Angelo, P. (2012). *Repensar a paisagem*, in *Filosofia e Arquitectura da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p.340.

” Não é difícil imaginar o impacto das tecnologias de mediação na nossa percepção do meio que nos rodeia. E os vários ambientes mediados formam as bases das diferentes identidades culturais. Contudo, as nossas percepções do entorno estão implicadas num fluxo histórico dinâmico de re-mediações sucessivas. As nossas paisagens - nas quais a cultura encontra a natureza, de forma mais ou menos feliz - mostram uma certa capacidade para transportar identidade cultural mas estão simultaneamente em constante mutação face à pressão das novas conquistas tecnológicas e artísticas. O artista/designer/arquiteto pode descobrir o seu momento-chave no diagnóstico e na configuração do substrato material das paisagens em que vivemos”¹⁷.

Como procede então o artista quando intervém no meio envolvente? Se configura a paisagem, como é que participa na construção da identidade da comunidade? Esse propósito requer que ele proceda a uma delimitação do território. Para caracterizar uma identidade é preciso circunscrever um contorno, o “perfil” de uma zona com características específicas. O próprio cone visual implicado na representação e que informa uma percepção, vai para além da imagem e sugere uma delimitação espacial. As localidades são isso mesmo, delimitações que se vão desenhando e reconfigurando à medida que as identidades são instauradas. Nesta interceção dos processos de construção identitários com o meio e a paisagem (urbana ou rural), a antropóloga Filomena Silvano interpreta também o legado do texto de Simmel, e sublinha este aspeto circunscrito da paisagem: *“Uma paisagem é um espaço delimitado; a delimitação espacial é o resultado de uma representação; o espaço delimitado ganha uma identidade própria e abandona a ordem da natureza.”*¹⁸ A autora reconhece também que, mais recentemente, outros autores apresentaram propostas concetuais que vão no mesmo sentido, mas acentuando ainda mais a dimensão cultural. A dimensão cultural é, realmente, um dos atributos primeiros da paisagem, e de uma forma ou de outra, surge

17 Kockelkoren,P. (2006). *I See Nothing But Neolandscapes in Neolandscapes -Évora meetings*, Edições Eu é que sei.

18 F.Silvano. *Turismo, Cidades e Paisagem*. <http://run.unl.pt/bitstream/10362/11512/1/Cidades-Paisagem%20RevAPAP.pdf>

em diferentes análises com maior ou menor incidência face a uma outra faceta mais naturalizante. Ver aquilo a que chamamos paisagem implica assim uma forma de olhar que é culturalmente construída, e que regista uma “forma simbólica” que congrega valores e significados. Uma dimensão simbólica afinal, porque como diria Cauquelin, “*associa todas as atividades humanas, a palavra, as sensibilidades, e os atos, num mesmo dispositivo*”¹⁹. O nosso objetivo não é contudo alimentar uma conceção que, sob o pretexto “cultural”, tudo integra. O enfoque é uma vez mais a dimensão estética, com a consciência plena de que a paisagem não se limita ao domínio da arte - esse é aliás um dos seus atrativos para esta investigação, na medida em que a arte sempre produziu novas formas através de processos de exteriorização em relação a si mesma.

Justifica-se, por isso, a evocação da dimensão estética para além da fruição da paisagem pelo observador, ou seja, enquanto identidade estética do lugar. É pela estética que procuramos aceder a problemáticas que podem então afigurar-se mais amplas no sentido da identidade cultural, e por isso não perdemos de vista que é essa a nossa porta de entrada e o fio condutor privilegiado:

*“Por ser uma construção cultural, a paisagem precisa, para ser apreendida, da presença de um “conhecimento estético” preciso. É esse conhecimento que estará implicado na produção das emoções que se procuram quando se vê uma paisagem. A questão dos mecanismos utilizados por uma cultura para conferir sentidos às imagens surge por isso com particular relevância”*²⁰.

Se de novo a presença da imagem se impõe, associada a uma sofisticada organização de mecanismos de produção de sentido, esta só pode ganhar verdadeira expressão, se a imagem não ficar cativa da visão panorâmica no sentido convencional, mas, entre outras vertentes, tomar em consideração a identidade estética do lugar no sentido de uma interdependência com o sujeito. É neste âmbito que entendemos os contributos de Filomena Silvano, na linha de Appadurai, se estivermos dispostos, por

19 Cauquelin, A. (2008). *A Invenção da Paisagem*, Edições 70, p. 29.

20 Silvano, F. (2009) *Cuando las ciudades se transforman en paisajes: representación, fragmentación e idealización del espacio urbano*, in Zainak 31 *Cuadernos de Antropología-Etnografía: Ciudades Globales y culturas locales*, Donostia, p. 423.

momentos, a considerar as paisagens como coisas: “*Também Appadurai (1986), ao falar da “vida social das coisas” se refere à relação indissociável que as vidas das pessoas estabelecem com as vidas das coisas: ao relacionarmo-nos com os objectos apropriamo-nos dos seus sentidos e, ao mesmo tempo, damos-lhes novos sentidos, que estão relacionados com as nossas vidas, mas que perduram nos objectos de forma relativamente autónoma*”²¹. Depois deste percurso, a autora prossegue ainda, devolvendo precisamente a paisagem à sua face original, ao perspectivismo de quem a vê: “*Se partirmos do princípio de que as paisagens são “coisas” - exteriores, mas criadas, enquanto representações, pelos homens - podemos afirmar que são, a partir do momento em que os sujeitos se relacionam com elas, constitutivas das suas identidades*”²². Eis a demonstração de como a identidade do lugar se redescobre na própria constituição da identidade do sujeito pelo envolvimento com a paisagem, mas um sujeito potenciado por uma estética enquanto agente criador de representações e transformador do meio envolvente.

Todo este processo de sinalização do lugar, ao abrir efetivamente a problemática da paisagem, propicia também a emergência de outras questões, como apontámos inicialmente a propósito da mediação tecnológica que, além disso, dada a sua importância neste processo, justificará um desenvolvimento posterior. Por agora, devemos assinalar que a identidade cultural reconhecível e transportada através das paisagens que nos rodeiam, está de facto em constante mutação face ao impacto das novas tecnologias e à dilatação fenomenológica da prática artística.

Finalmente, a partir do momento que o tema do lugar se impôs, não podemos deixar de fazer referência a uma espiritualidade particular que era atribuída ao lugar na Roma Antiga, o *genius loci*, uma identidade própria que o distinguiu de qualquer outro. Para os antigos romanos este termo traduzia uma confluência do espaço natural e da arquitetura; era uma forma específica de habitar na qual a espiritualidade se combinava com a materialidade e atributos dos elementos locais.

Se voltarmos a Paolo D’Angelo, podemos notar que a sua análise não deixa de recorrer a esta noção, com vista a fortalecer a sua teoria da identidade estética dos lugares:

21 *Ibidem*.

22 *Ibidem*, p. 424.

*“Falar de identidade estética significa tomar o aspeto estético como um traço saliente da identidade local. Isto permite reformular em termos críticos e sóbrios o que frequentemente tem encontrado expressão em metáforas imaginativas, como é o caso do *genius loci*.”*²³

Mas esta reformulação do conceito, como nos é proposto em seguida pelo autor, podia conhecer um desenvolvimento mais próximo das problemáticas contemporâneas, face às novas perspetivas de mediação tecnológica, pois consideramos que a história e as culturas, que D’Angelo evoca no seu texto, não deveriam deixar de ser entidades híbridas numa interação dinâmica. Esta perspetiva que propomos, que incorpora a mediação tecnológica, demarca-se por isso mesmo da noção mais essencialista de cultura, na qual esta é entendida como algo inato, que supostamente deveria proteger-se da tecnologia. O autor refere todavia aspetos determinantes que definem a fisionomia do lugar, como é o caso do nexa natureza-história da paisagem, além de demonstrar que para a sua identidade *“contribuem sempre fatores não criados pelo homem, quer ações com as quais o homem marca e modifica o ambiente em que se encontra a viver e com o qual, não obstante, entra em contato”*²⁴. Ainda no âmbito do *genius loci* D’Angelo cita Eugenio Turri e Venturi Ferriolo num sentido pertinente. É realçada a dimensão ética que Ferriolo associa inequivocamente à paisagem, colocando essa eticidade ao mesmo nível de importância do *genius loci*. Parece-nos, contudo que o testemunho de Eugenio Turri, (mencionado por D’Angelo mas também por Ferriolo) podia ser objeto de outros desenvolvimentos. Eugénio Turri fala de um tempo, no qual a paisagem estava imersa em usos e memórias que exprimiam por inteiro o meio social e que por sua vez existiam fora dos factos e personagens precisas.

*“Porque o tempo apagava as datas e as personagens e deixava emergir tudo aquilo que era o espírito do lugar, *genius loci*, como uma divindade impessoal que se limitava a encarnar o sentido do lugar, os seus odores e cores, as suas aparências, as suas magias, os sons e as palavras que se lhe ligavam de uma forma imperscrutável para que através de gerações se perpe-*

23 D’Angelo, P. (2011). *Os limites das actuais teorias da paisagem e a paisagem como identidade estética dos lugares*, in *Filosofia da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p. 435.

24 *Ibidem.*

tuasse um estilo, um modo de ver, de construir”²⁵.

É este aspeto da impessoalidade que esbate a importância das datas e personagens, que consideramos a reter do texto de Turri, precisamente porque é uma modalidade impessoal, evocadora e espiritual, ao contrário do sentido mais convencional do “impessoal”, geralmente mais pobre na dimensão do sagrado. Estas qualidades do *genius loci*, que renuncia à efeméride e ao prosaico, constituem a base para alguma continuidade histórica ao nível estilístico no domínio da visão e no modo de construir, a par das mutações e desenvolvimentos da operatividade artística. No prolongamento destas reflexões de Turri, podemos concordar agora com D’Angelo quando este reafirma essa modalidade de construção da paisagem, que passa através de gerações: “*é de facto evidente que a paisagem é uma entidade intrinsecamente histórica e evolutiva, cuja tutela não se pode explicar unicamente como conservação, mas deve possuir também uma componente de «projeto»*”²⁶.

Mas falta ainda, por todas estas razões, reconhecer um aspeto importante acerca do *genius loci* na contemporaneidade, pois sucede que na era digital o lugar perde muito da sua especificidade e, de facto, no contexto da nossa construção teórica, consideramos que já não é determinante destacar “esta ou aquela paisagem”. Podemos concluir que o *genius loci*, tornou-se, através dos interfaces digitais, mutável, híbrido, e aberto a diferentes identidades e múltiplas dimensões virtuais. Uma constatação que aliás é feita por Massimo Felice, no âmbito das paisagens pós-urbanas:

*“Os média de massas e as interações comunicativas com a difusão dos circuitos eletrónicos vitalizaram o genius loci, tornando-o múltiplo, expandindo simultaneamente o sentido do lugar para os espaços informativos, geográficos e imateriais ao mesmo tempo. Com a reprodução tecnológica da paisagem surge, portanto, ao lado do território tradicional, um território mediático, que causará a perda da aura que W.Benjamin apontava para a obra de arte na época da fotografia”*²⁷.

25 *Ibidem*.

26 *Ibidem*.p.437.

27 Felice, M. (2012). *Paisagens Pós-Urbanas*. Vega Editora, p. 151.

Se estas transformações nos parecem compreensíveis e eivadas de vitalidade, as direções que Massimo Felice aponta a partir daqui são ainda mais persuasivas e, pelo menos, abrem possibilidades que se cruzam de certo modo com a nossa proposta (ainda que o discurso do autor esteja associado à arquitetura, enquanto para nós, o que está em causa é sobretudo prática artística de ordem pictórica).

*“Mas o que acontece à nossa forma de habitar quando, para definir ou determinar o *genius loci* é preciso fazê-lo por meio de uma interface, isto é, quando o *genius loci* não somente muda e se transforma com um simples dígito ou com um simples carregar no play, mas quando pode ser multiplicado e manipulado por meio de um rato, de uma interface ou de uma pele digital?*

*(...)O que acontece quando a informação e a arquitetura, o corpo e o média se juntam num continuum incindível, isto é, quando o *genius loci* se torna, via interfaces digitais, manipulável, podendo assumir identidades e dimensões virtuais múltiplas?”²⁸.*

2.4 A experiência do olhar. A percepção para além do objeto

Sabemos que o olhar, em si mesmo, detém já um poder determinante capaz de iniciar experiências ricas e dotadas de significado, potenciadoras portanto de uma percepção efetiva do mundo. Existem várias modalidades e patamares no ato do olhar. É possível por isso começar por identificar um olhar que não induz a um envolvimento, um olhar vago e indiferente que povoa tantos quotidianos. Mas, no outro extremo, o olhar pode revelar-se uma observação arguta, uma percepção que se entrega e concentra naquilo que avistou, prenúncio ou abertura para uma experiência estética. Se começa assim por ser possível avistar paisagens sem grandes exigências percetivas, a observação pode intensificar-se alcançando uma percepção da paisagem eivada de significado. Por outro lado, não é preciso, por exemplo, representar ou pintar uma paisa-

28 *Ibidem*.

gem para captar a sua tipologia específica. Como reconhece Malcolm Andrews, uma paisagem, muito antes de ser reconhecida como obra de arte é já artifício. “*Mesmo se estamos apenas a olhar, já estamos a configurar. (...) Mesmo que nunca se traduza numa fotografia ou pintura, já aconteceu certamente alguma coisa de significativa, a partir do momento que a terra é percebida como paisagem*”²⁹. Segundo Malcolm Andrews, quer sejamos ou não artistas, este processo de construção da paisagem tem existido há séculos. Esta evolução tem sido acompanhada por contributos vários da tradição visual da representação da paisagem, quer seja artística, quer pertença a outra ordem pictórica mais convencional.

O olhar que, com efeito, entra na esfera que nos interessa, no âmbito estético, não invalida que se compreenda os vários patamares. No contexto da experiência estética, John Dewey distingue precisamente um mero olhar que faz um simples reconhecimento, com base em estereótipos, no qual “*damos um passo atrás para o domínio de esquemas concebidos previamente*”. Por outro lado “*a percepção substitui o simples reconhecimento. Existe um acto, um fazer reconstrutivo, e a consciência torna-se vigorosa e viva*”³⁰. Dewey estabelece portanto, de forma clara, uma distinção entre diferentes patamares no ato de ver e olhar, um primeiro que não se caracteriza por um grande investimento por parte do agente e um segundo no qual se verifica uma verdadeira entrega. No contexto da visualização da paisagem é importante compreender esta distinção, na medida em que consideramos que, em ambos os casos, se pode avistar uma paisagem, ainda que a percepção estética tenha lugar, sobretudo no segundo caso, no qual se verifica uma percepção efetiva com envolvimento do observador.

Discordamos por isso, em parte, de Javier Maderuelo, uma vez que para este teórico, “*quando num dado momento, num território ou num sítio, indicamos que se trata de uma paisagem, é porque o estamos a contemplar com olhos estéticos*”³¹. É certo que a noção de paisagem surgiu, em grande medida, com o contributo da arte, e em particular no período do Renascimento, mas a par da consolidação deste conceito através da estetização da natureza, a própria paisagem expandiu-se, sobretudo nos tempos modernos, em formatos diversos que não suscitam necessariamente a contemplação de pendor artístico e nem sequer uma experiência estética (veja-se o exemplo da paisagem turística ou informativa por ex.). Portanto, neste caso, verificam-se per-

29 Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford University Press, p. 1.

30 Dewey, J. (1980). *Art as Experience*, Perigee Books, p. 53.

31 Maderuelo, J. (2007). *Paisaje y Arte*, Abada Editores Lectura de Paisages, Madrid.

ceções mais banais de paisagens, ou apreensões convencionais mais formatadas ou, quanto muito, de uma ordem diversa daquela que a arte contempla. Dewey explica de forma incisiva os contornos da experiência estética informada pela percepção que solicita uma verdadeira participação do observador:

“ A estética ou a fase de passagem da experiência é recetiva implica entrega. Mas a cedência adequada do eu é possível apenas através de uma actividade controlada que é eventualmente intensa. Em muitos dos nossos encontros com o meio que nos envolve nós recuamos, por vezes com medo, nem que seja por receio de despender indevidamente as nossas energias, por vezes devido a outras preocupações como no caso do reconhecimento. Percepção é o ato de projetar energia de modo a receber; por seu turno uma energia que não se auto-conserva. Para ir ao encontro de uma substância temos de mergulhar nela. Quando somos apenas passivos a respeito de uma cena, ela ultrapassa-nos e, por falta de capacidade de resposta, não compreendemos aquilo que nos rebaixa. Temos de evocar energia e conduzi-la para um ponto que encontre eco com vista à assimilação”³².

Podemos então compreender como as convenções sociais e culturais, que caracterizam o reconhecimento de paisagens, e que se inscreveram no homem ao longo da História, não são mesmo assim suficientes para garantir a percepção e uma experiência estética. Esta acomodação a um modelo estabilizado de paisagem não é contudo suscitado apenas pelo observador. Se em parte são os artistas que inauguram novos modos de percepção também é a arte e sobretudo a cultura visual que estabelece vocabulários e mantém certas convenções pictóricas.

Como notou Merleau-Ponty acerca da percepção de paisagens: *“Quando um pintor é confrontado por exemplo com uma paisagem, ele escolhe retratar na sua tela uma representação inteiramente convencional daquilo que vê.”³³*

32 Dewey, J. (1980). *Art as Experience*, Perigee Books, p. 53.

33 Merleau-Ponty, M. (2010). *The World of Perception*, Routledge, p. 40.

A nosso ver, Merleau-Ponty descreve este processo de representação pictórica em sintonia com a visão que tem por base a ótica da perspectiva central, cuja sistematização teve origem na Renascença. Este método, revolucionário na época, aprimorou-se ao longo de séculos, refletindo-se em muitas representações pictóricas na arte ocidental, e consolidou-se portanto numa convenção, nem sempre em sintonia com a percepção solicitada pelas mudanças na lógica cultural em determinados momentos históricos. Mas Merleau-Ponty prossegue na descrição deste processo, no qual o pintor adere criteriosamente à convenção paisagista.

“Ele observa uma árvore na sua proximidade, então dirige o seu olhar mais além, para a estrada, antes de olhar finalmente para o horizonte, a dimensão aparente dos objetos muda sempre que olha para um ponto diferente. Na tela, organiza os elementos, de modo que aquilo que representa não é mais do que um compromisso entre estas várias impressões visuais: ele esforça-se por encontrar um denominador comum para todas estas percepções retratando cada objeto, não com o seu tamanho, cores e aspeto que apresenta diante do pintor quando este fixa sobre eles o olhar, mas com um tamanho convencional e aspeto que iria apresentar a um olhar dirigido a um ponto de fuga específico no horizonte, um ponto em relação ao qual a paisagem é ordenada ao longo de linhas que vão do pintor até ao horizonte. Paisagens pintadas assim têm uma aparência pacificante, um aspeto de decência respeitosa, que advêm de serem captadas através de um olhar orientado para o infinito. Estas permanecem a uma distância e não envolvem o observador. São companhias gentis, o olhar passa sem entraves através de uma paisagem que não oferece resistência para este movimento de enorme simplicidade, mas não é assim que surge o mundo quando o encontramos na percepção”³⁴.

34 *Ibidem*, p.40.

Através de uma análise com maior detalhe do que a de Dewey sobre a dinâmica do olhar no processo perceptivo, Merleau-Ponty descreve o que constitui uma percepção mais “verdadeira”. Para o autor, a experiência do olhar traduz-se num movimento que, percorrendo o nosso entorno, é induzida, ao mesmo tempo, a fixar-se ou a adotar determinados pontos de vista, “e estas sucessivas fotografias instantâneas de quaisquer áreas da paisagem não podem ser sobrepostas uma sobre a outra. É apenas interrompendo o processo normal da visão que o pintor consegue dominar esta série de impressões visuais, e extrair uma única, e inalterável, paisagem a partir dessas imagens”³⁵. Merleau-Ponty sublinha o carácter minucioso deste processo, aludindo a recursos do artista no que se refere, por exemplo, a fixar proporções ou medidas, como ocorre quando o artista corrige um comprimento com o lápis, esticando o braço e semi-cerrando o olho. Mas esta abordagem que pretende fixar e recorrer ao mensurável, parece afastar-se da percepção viva.

“Ao sujeitar todos estes detalhes à sua visão analítica, ele desenvolve na tela uma representação da paisagem que não corresponde a nenhuma das impressões visuais livres. Esse expediente controla o movimento que caracteriza o modo como essas impressões se revelam mas também mata a sua vida fremente”³⁶.

Também são esclarecedoras as indicações de Merleau-Ponty acerca de artistas que tentaram afastar-se desta visão analítica, procurando retratar novas abordagens perceptivas mais próximas de uma experiência vibrante e encarnada.

“Se muitos pintores desde Cézanne se recusaram a seguir a lei da perspectiva geométrica, isso deveu-se à sua vontade de recapturar e reproduzir diante dos olhos o nascimento da paisagem. Eles mostraram-se relutantes em contentar-se com uma visão global analítica e esforçaram-se por recapturar a sensação da experiência perceptual em si mesma. Por isso, diferentes áreas da sua pintura são vistas de diferentes pontos de vista. O

35 *Ibidem*, pgs.40-41.

36 Merleau-Ponty, M. (2010). *The World of Perception*, Routledge, p. 41.

espetador “ocioso” interpretará essas zonas como “erros de perspectiva”, enquanto aqueles que observam mais atentamente vão sentir o sentimento de um mundo no qual não há dois objetos vistos simultaneamente, um mundo no qual regiões do espaço estão separadas pelo tempo que demora mover o olhar de um mundo para outro, no qual o ser não é dado mas emerge no tempo.”³⁷

Esta experiência perceptiva, descrita por Merleau-Ponty, prenuncia a via fenomenológica, para a qual o espaço da paisagem não é entendido como um meio em que os objetos são apreendidos simultaneamente por intermédio de um observador absoluto equidistante de todos os objetos. Merleau-Ponty apela a um espaço temporal no qual o “coração sente” que se opõe ao espaço do intelecto puro, sem verdadeiro ponto de vista, sem corpo e sem posição espacial.

Para o nosso estudo, as indicações de Merleau-Ponty são pertinentes, mas, mesmo assim, é preciso tomar com precaução essa faceta rica da sua obra, que constitui uma espécie de filosofia da pintura. Nos testemunhos deste filósofo existe uma busca que o leva a contrapor a sua interpretação da essência da pintura (inspirada como vimos por um fascínio por Cézanne), a todo um conjunto de obras que recorrem de algum modo à perspectiva central, sobretudo aquelas que se enquadram no Renascimento. Parece contudo algo limitativo que para defender uma experiência, se coloque de parte toda uma quantidade de estilos e obras que afinal transcendem os métodos perspectivistas que incorporam³⁸. Além disso, seria excessivo julgar da mesma forma todas as obras que revelam um conhecimento da perspectiva, uma vez que esse mesmo entendimento se altera, informando abordagens e visões do mundo distintas. Como descortinou Panofsky, cada período histórico da civilização do ocidente formalizou o seu próprio código de representação do espaço, validando, por esse meio, a variabilidade da própria perspectiva, e a maneira como cada “forma simbólica” reflete a experiência do olhar e uma mundividência específica³⁹.

37 *Ibidem*

38 Cf. Pedroso de Lima, J. T. (1998). *Maurice Merleau-Ponty, Paul Cézanne e o Problema da essência da pintura*, Revista Filosófica de Coimbra nº 13.

39 Cf. Campos, J.L. (2003). *Erwin Panofsky e a questão da perspectiva*. Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid.

É certo que Merleau-Ponty reconhece na perspectiva geométrica um caráter analítico que restringe, mas essa ferramenta conceitual foi de facto determinante para tornar possível uma visão espacial com um grande impacto nos caminhos seguidos, em particular a partir do Renascimento. É preciso ter presente, no entanto, que juntamente com o aspeto sistemático das leis da perspectiva, os artistas do Renascimento tomaram consciência das qualidades da luz de forma algo intuitiva em comparação com as leis geométricas, embora de forma igualmente decisiva, uma vez em que a modelação da luz teve também um papel determinante para definir o novo espaço em perspectiva. A compreensão dos fenómenos percetivos como os matizes cromáticos e luminosos, é, além disso, algo subjetiva e ambígua, que contraria a exclusividade do pendor analítico e objetivo da visão espacial do Renascimento. A exploração fundamental da variável da luz suscita ainda a impressão de uma pintura encarnada que habita um ambiente e uma profundidade configurada com o auxílio da perspectiva; ora esta conceção está longe da produção meramente intelectual apontada por Merleau-Ponty.

Esta importância da luz para a experiência do olhar, foi bem destacada por Javier Maderuelo no seu estudo sobre a génese da paisagem. Concordamos agora com o autor, quando este afirma que por vezes esquecemo-nos da luz como elemento constitutivo da paisagem (em favor de um vocabulário sólido, como montanhas, árvores, mares, etc...), interpretando-o, por lapso, apenas como fenómeno que permite ver. Mas “*precisamente por esta razão a luz, aquilo que torna visível o mundo, é o elemento que permite que exista a paisagem*”⁴⁰. Não há dúvida que a luz não é apenas uma variável necessária para que haja visão, uma vez que ajuda a constituir muitos dos valores emocionais e plásticos mais poderosos de uma paisagem (através das qualidades cromáticas, intensidades, direção, difusão, etc...). Como indica Maderuelo,

*“A definição do espaço tridimensional na pintura renascentista será apenas possível não somente devido à aplicação dos preceitos da geometria, mas pelo uso combinado desta com o tratamento da luz e da sombra. A geometria permitirá situar exactamente os objetos no espaço, enquanto o uso correto dos jogos de luz e sombra os dotará de corporeidade”*⁴¹.

40 Maderuelo, J. (2007). *El Paisaje: genesis de un concepto y Arte*, Abada Editores Lectura de Paisages, Madrid, p.144.

41 *Ibidem*, p.151.

É preciso sublinhar ainda que, sem as teorias artísticas do Renascimento, a pintura de paisagem não poderia ter-se desenvolvido como a conhecemos, como comprova o ensaio de referência de Gombrich, acerca da assunção do género da paisagem no Renascimento italiano⁴². Existe, portanto já uma vida e um espírito que anima o espaço configurado pela paisagem da perspectiva da Renascença, que também dissecou ou analisa a realidade procurando supostamente uma tradução realista do mundo. Para além dos formatos que assumiu em Itália, a dimensão intelectual foi visivelmente sublimada por alguns grandes mestres, por exemplo da escola flamenga. É o caso de Hubert e Jan Van Eyck, que como revela Jacob Buckhardt, não se ficam pela descrição fiel da natureza. “*A paisagem tal como eles a compreendem não é unicamente o resultado dos esforços feitos para reproduzirem a imagem da realidade; tem já um valor poético independente e, se bem que ainda timidamente, uma alma*”⁴³. Também Cosgrove considera que por detrás das capacidades dos pintores da Flandres em retratar as povoações ao detalhe, “*a história da pintura da paisagem da Flandres estava mais caracterizada pelo empirismo do que pela teoria intelectual*”⁴⁴. Cosgrove acrescenta ainda que a proclamação de realismo no Renascimento, com base em regras pictóricas, é na verdade muito mais uma questão ideológica. Portanto a perspectiva, como uma convenção de realismo e objectividade, na verdade apresenta-se como um dispositivo com vista a sugerir uma determinada ordenação do mundo e uma intencionalidade que caracteriza afinal a experiência estética.

Na atualidade, o arquiteto Branko Mahusier chama a atenção para essa intencionalidade artística que, ao seleccionar e destacar certos elementos, se encaminha para uma abstração que não deve ser entendida como impessoal ou obra exclusivamente do intelecto. Na sua opinião, os artistas enfatizam, hierarquizam “*e até afastam alguns fatores da percepção. Portanto, abstrair não é despojar; se não pelo contrário ativar uma atitude estética que faz tangível o intangível*”⁴⁵.

A experiência do olhar, mais do que fazer parte de um programa estético com-

42 Gombrich, E.H. (2007). *A Teoria da Arte no Renascimento e a elevação da paisagem*, in Concerto das Artes, Campo das Letras.

43 Buckhardt, J. (1983). *A Civilização do Renascimento Italiano*, Editorial Presença.

44 Cosgrove, D. (1998). *Social Formation and Symbolic Landscape*, The University of Winconsin Press, p. 21.

45 Mahusier, B. *Paisages de abstracción*, <http://www.fundaciontelefonica.cl/arte/matildeperez/archivos/BrankoSusa.pdf>

partimentado, que caracteriza o fascínio de um filósofo pela obra de um grande pintor, é sobretudo uma noção mais abrangente e dinâmica, e que evolui de acordo com as convenções e mudanças no contexto social e nas orientações ideológicas. Esse olhar, que a obra provoca perante um espectador atento, é já uma antecâmara da criação da paisagem. Mas para superar a mera aparência daquilo que já existe, foi necessário um discurso intelectual que sustentou, na verdade, uma prática artística inventiva. Javier Maderuelo comprova este argumento, a propósito da experiência e da ideia no Renascimento formulada pelos teóricos, que sistematizaram, por exemplo, as leis da perspectiva. *“A tarefa mais importante realizada por Leon Battista Alberti foi adotar um discurso culto e filosófico para certas artes que até então eram consideradas “mecânicas”, como a pintura e a arquitetura”*⁴⁶. As artes aproximam-se assim dos conceitos abandonando o aspeto mecânico oficial. Como sintetiza Javier Maderuelo, esta mudança não teria sido possível *“se alguns pintores não tivessem estado à altura “científica” correspondente, superando a mera “mimésis”, proscrita por Platão, para chegar à “invenção” e à “ideia”*”⁴⁷. Para voltar a Dewey, e à sua apologia do carácter inventivo da experiência perceptiva,

*“Para prececionar, um observador tem de criar a sua própria experiência. (...) Sem o ato de recriação o objeto não é percebido como obra de arte. O artista selecionou, simplificou, clarificou, abrangiu e condensou de acordo com o seu interesse. O observador deve pois prosseguir através destas operações de acordo com o seu ponto de vista e interesse. Em ambos, tem lugar um ato de abstração ou seja, de extração daquilo que é significativo.”*⁴⁸

Se a experiência do olhar é determinante para haver paisagem de cariz artístico, quer na vista real, quer já na obra pictórica, o modo como essa mesma observação organiza aquilo que capta é uma outra condição importante.

46 Maderuelo, J. (2007). *El Paisaje: genesis de un concepto y Arte*, Abada Editores Lectura de Paisages, p. 156.

47 *Ibidem*, p.151.

48 Dewey, J. (1980). *Art as Experience*, Perigee Books, 1980, p. 54.

Para que a paisagem se afirme do ponto de vista perceptivo, é necessário alcançar uma visão de conjunto para além do objeto, dos detalhes que a compõem, como as rochas, árvores, montanhas, rios ou as nuvens no céu. Portanto está em causa um processo que não elabora objetos, mas sim conexões. Como indica Massimo Ferriolo, acerca do poder do olhar no âmbito do estudo da paisagem:

*“Os objetos formam uma trama. A paisagem não é uma acumulação de coisas, um simples recipiente. Os objetos compõem um todo e valorizam-se mutuamente pelas relações que instauram entre eles, e não por sobreposição recíproca. Se ocorre deslocarem-se, a trama modifica-se. Uma paisagem é uma imagem unívoca com múltiplos elementos; uma imagem com a sua especificidade, com o seu carácter específico, uma imagem determinada pela relação paisagista, é formada pelo lugar que cada objeto tem com base nos outros elementos.”*⁴⁹

Mas como o autor acrescenta, existe ainda uma dimensão imaginária ou invisível da paisagem que o olhar já antecipa, própria do ficcional, como veremos mais adiante. *“É preciso mostrar a paisagem na sua totalidade imaginária e mítica, complexidade visível e invisível nos seus limites abertos e bordas bem definidas, são as bordas nas quais se juntam uma forma de conhecimento ligado ao facto de ver e à capacidade de distinguir”*⁵⁰.

Concordamos com Massimo Ferriolo quando este fala da necessidade de construir uma boa visibilidade de conjunto, que se cruza com a necessidade de trazer luz ao invisível, de procurar a obra oculta do homem. Ferriolo retoma também a noção de experiência neste contexto. *“É preciso criar as condições ótimas para uma experiência do olhar. O termo latino experiri mostra uma interação objecto/sujeito. Significa entrar num lugar e experimentar as emoções através da descoberta”*⁵¹. No entanto esta experiência deve prever sempre uma superação do objeto, deve ser possível através da boa visibilidade do conjunto.

49 Ferriolo, M. V. (2006). *Jardins, nouveaux paysages: la puissance du regard*, in Neo-Landscapes - Évora Meetings, Edições Eu é que sei, p. 83.

50 *Ibidem*, p.84

51 *Ibidem*.

A lisibilidade da terra perante o homem deve assim conferir a este a capacidade de saber agir na sua relação com o ambiente, a fim de conhecer a sua ação. Conhecer a paisagem é portanto conhecer também comportamentos e projetos, aspeto que reafirma o cariz ideológico que a caracteriza, ainda que Massimo Ferriolo encaminhe sobretudo este olhar para uma visibilidade do *ethos*, que corroboramos apenas no sentido em que o encaminha para a ação e construção contínua de moradas, e não tanto a sua permanência num lugar ou morada. Sobre este deslocamento que favorece a nossa interpretação da paisagem, valerá a pena posteriormente, num outro contexto, proceder a um desenvolvimento.

Por agora, é importante alargar a outros discursos e conceções artísticas esta sublimação do objetual que caracteriza a paisagem, sobretudo porque é um aspeto que promove uma relação com o virtual e as representações de paisagens fictícias. De facto, um ambiente e uma paisagem não podem ser circunscritos e delimitados como um objeto físico comum, a paisagem, não obstante a sua materialidade, revela uma intangibilidade. Também Javier Maderuelo considera que a convergência de diferentes áreas de conhecimento no estudo da paisagem, “*ajudam a compreender, desde diferentes pontos de vista, que a paisagem não é um ente objetual nem um conjunto de elementos físicos quantificáveis, tal como se interpretam na ciências positivistas, uma vez que trata de uma relação subjetiva entre o homem e o meio em que vive, relação que se estabelece através do olhar*”⁵².

Esta relação promovida com o meio por intermédio do olhar, é também, como já vimos em M. Ferriolo, uma observação que se caracteriza por descobrir as tramas de paisagens na profundidade da sua horizontalidade e verticalidade.

Estas tramas não são portanto meras somas de partes soltas que podemos descobrir na paisagem, e realmente este aspeto já tinha sido antecipado há muito por Georg Simmel na sua *Filosofia da Paisagem*. Simmel tinha intuído, antes de mais, que os pressupostos da paisagem, embora na mesma direção da formação artística, não devem ser derivados daqueles que regulam o artístico em sentido estrito. Esta constatação confirma essa primeira aceção da paisagem na qual a solicitação estética não é exercida necessariamente, ainda que o seja à posteriori, aquando de uma verdadeira experiência. Esta deambulação do conceito paisagista detém aspetos fulcrais da pro-

52 Maderuelo, J. (2007). *El Paisaje: genesis de un concepto y Arte*, Abada Editores Lectura de Paisages, Madrid.

blemática. Para Simmel, essa mesma trama surge já evocada a propósito da reunião dos elementos da paisagem,

“(...) nasce quando uma justaposição de fenómenos naturais espalhados no território é co-apreendida num peculiar tipo de unidade, diferente de outras que abarcam este mesmo campo de visão: do erudito que pensa por causalidade, do adorador da natureza que sente religiosamente, do agricultor ou do estratega que se orientam teleologicamente. O mais relevante portador desta unidade é sem dúvida o que se chama a “Stimmung” da paisagem. De facto, tal como por Stimmung de um homem compreendemos esse quê de unitário, que duradouramente ou por momentos colora a globalidade dos seus conteúdos anímicos singulares mas não se encontra ele mesmo ligado a qualquer coisa de singular, e muitas vezes também não adere a um singular nomeável mas é o universal em que estes singulares se vêm agora reunir, também a Stimmung da paisagem penetra todos os seus elementos singulares, sem que se possa mencionar um só responsável por ela; de uma maneira difícil de descrever, cada um tem nela a sua quota-parte, mas nem ela consiste em qualquer coisa para além destes contributos nem é composta por eles.”⁵³

Nesta exposição do seu conceito aglutinante da paisagem - o *Stimmung*-, Simmel depara-se com a dificuldade de situar essa mesma propriedade na medida em que não está presente nos elementos em particular, nem fora destes, apesar de se constituir com base na unidade da pluralidade dos constituintes (árvores, rochas, ervas, relevos montanhoso, etc...). Esta dificuldade em situar o *Stimmung* da paisagem advém do facto de por um lado se fundar nela mesma, e ao mesmo tempo, objetivamente “*habitar no reflexo sentimental do observador e não nas coisas exteriores desprovidas de consciência*”⁵⁴. No que concerne à reflexão sobre a paisagem, Simmel é pois precursor

53 Simmel, G. (2001). *Filosofia da Paisagem*, in *Filosofia da Paisagem - Uma Antologia* (coord. Adriana Veríssimo Serrão. Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p. 48.

54 *Ibidem*, p.49.

de algumas reflexões acerca do estatuto da paisagem em si: Se ela surge pela percepção, na experiência do olhar do observador, (que num momento reúne as diversas partes como uma unidade sentida) , é porque suscita essa mesma unidade, que está para além da mera soma de partes, o que nos faz questionar acerca do maior ou menor protagonismo da terra percecionada (dos elementos materiais da paisagem) ou da sua percepção pelo observador, uma dicotomia que, relembramos, pode induzir em erro, se não tivermos uma orientação de fundo que favoreça sobretudo uma simbiose, ao invés de uma relação de causalidade como aliás comprova Simmel:

“É óbvio que a questão de saber se a nossa representação unificada da coisa e o sentimento que a acompanha é o primeiro ou o segundo está falsamente colocada. Entre eles não existe qualquer relação de causa e efeito, e sobretudo devem valer ambos como causa e ambos como efeito. Assim, a unidade que instaura a paisagem enquanto tal e a Stimmung que se desprende dela para nós e com a qual a abarcamos são apenas decomposições posteriores de um mesmo ato anímico.”⁵⁵

Para Simmel, a força que unifica a paisagem e que a liberta de uma relação de causalidade, caracteriza-se por uma formação espiritual. Em grande medida parece ser esse aspeto que, para o autor, afasta a paisagem de uma simples justaposição de elementos da natureza ou do meio envolvente. O autor insiste nestes termos espirituais como justificação, fala de uma “força unificadora da alma”, que seria “impossível de exprimir por qualquer analogia mecânica”⁵⁶. Na paisagem não deveria ser possível mover nenhuma parte, é como um entrelaçado do que é dado, ou configurado pela nossa capacidade criadora. Na exposição da sua filosofia da paisagem, Simmel procurar ainda afastar-se daquilo que, a nosso ver, constituiria, sem dúvida um perigo para a sua teoria. Ou seja, que o carácter unificador do seu conceito de *Stimmung* pudesse recair, devido à sua universalidade, numa certa abstração ou numa qualidade genérica da vocação artística: “Faz parte dos erros persistentes que impedem a compreensão das artes visuais, e mesmo a visibilidade em geral, procurar a Stimmung da paisagem

55 *Ibidem*, pgs. 49-50.

56 *Ibidem*, p. 50

*apenas naqueles conceitos universais dos sentimentos literários e líricos*⁵⁷. Como diz Simmel, a *Stimmung* real e individual, característica de cada paisagem, não pode portanto ser descrita por abstrações deste género, nem a sua visibilidade pode traduzir-se em conceitos. Aliás, o carácter da *Stimmung* só poderá ser concebido como conceito apenas quando se apaga o que há de imediato e real de uma determinada paisagem, isto é, depois da experiência intensa do olhar. Por sua vez, este conceito de cariz universal que não se prende a nenhum momento singular, pode afinal exibir um dado sentimento, mas a partir de uma paisagem específica, como um traço significativo que fica da percepção viva. O *Stimmung* define-se assim como um dado universal apenas de uma paisagem e não de muitas paisagens, designa “aquela” paisagem em questão e o seu devir em geral, como faz questão de sublinhar Simmel: “*refere-se à modelação da unidade de todos os seus elementos singulares, enquanto um e mesmo acto, como se as múltiplas energias da nossa alma, as que vêem e as que sentem, exprimissem cada uma no seu timbre, em uníssono, uma e a mesma palavra*”⁵⁸. É como se, a acreditar nas palavras do autor, a existência natural nos integrasse, a nós e à paisagem à nossa frente, num processo no qual o eu que sente e o que observa coincidem, ou não conhecem cisões. O ato que cria a paisagem é pois um ato que observa e sente num mesmo momento, uma vez que “*só a reflexão posterior dissocia nestas particularidades*”⁵⁹. Um dos aspetos mais curiosos no cerne da concepção de Simmel da paisagem, do *Stimmung*, é o modo como conclui essa concepção, sugerindo o artista, como

*“o único que cumpre com tal pureza e força esse ato formativo da visão e do sentir; que assimila plenamente em si o material natural dado e volta a criá-lo como que a partir de si, enquanto nós permanecemos mais presos a este material e por isso continuamos a perceber este ou aquele elemento particular onde o artista vê e forma realmente apenas “paisagem”*⁶⁰.

Esta passagem final de Simmel é particularmente importante, na medida em que atribui ao artista o poder de recriação da paisagem contemplada, deixando entrever

57 *Ibidem*.

58 *Ibidem*, p. 51

59 *Ibidem*.

60 *Ibidem*.

que este detém essa força que confere unidade à paisagem, enquanto os observadores casuais, a podem reter mas perdem-se, por vezes, numa ou outra particularidade, comprometendo a paisagem como um todo. Segundo Simmel, estamos portanto diante da paisagem, da natural e daquela que devém artística, e é precisamente esta última que parece concentrar em plenitude o ato formativo da *Stimmung*.

Em suma, a perspectiva de Simmel parece reforçar a ideia que temos vindo a explorar, de que a experiência do olhar investida pela dimensão estética, dá a ver a paisagem na sua totalidade. Parece-nos, porém, que a noção de *Stimmung*, não obstante a sua pertinência, confere uma unidade à paisagem mas que a limita em demasia, porque não dá espaço à riqueza da sua heterogeneidade, e mesmo a certas inadequações porque não mecânicas, ou até apontamentos casuais, o que não é o mesmo que a conceber como um mero contentor. Na verdade, a paisagem revela atualmente, uma multiplicidade de tramas e cruzamentos que não se conformam a uma Gestalt. Com alguma ironia, Álvaro Domingues revê criticamente, numa breve nota, os pressupostos das teses unívocas de Simmel, que não concebem como paisagem a perceção de elementos heteróclitos espalhados lado a lado:

“Aparentemente assim é, pelo menos para quem pensa que só há paisagens classificáveis em linhagens puras e taxionomias estanques, como as famílias, géneros e espécies para a Biologia. A mesma Biologia anda a perturbar a ordem natural das coisas. Um organismo transgénico, como um coelho fluorescente, produz-se manipulando uma proteína luciferina (o diabo!), GFP, Green Flourescent Protein, existente numa alforreca. Continuaremos então perante um coelho ou será semi-alforreca de pêlo? O mesmo aqui: casas brancas, pretas e velhas, fábricas, vinhas, socalcos, painéis fotovoltaicos...compõem uma paisagem como um código genético composto. É a vida e funciona.”⁶¹

Na sequência deste testemunho, e no lugar da noção de unidade e da paisagem como um grande sistema totalizante, preferimos destacar uma noção que não deixa de

61 Domingues,A. (2015). in *Urbanidade Transgênica (Cidade Esponja)* - Revista XXI, Nº4, p. 30.

atribuir aspetos aglutinadores no âmbito das conexões de elementos que resultam da observação da paisagem, ainda que a malha paisagista se apresente heterogénea. É um ou são vários fatores que estão concentrados internamente em aspetos que adquirem relevância e em torno do qual, por vezes, os restantes elementos se organizam ou ganham sentido. Malcolm Andrews refere-se a uma noção semelhante que denomina de “*Argumento*”. O autor define-o como o elemento narrativo da imagem, ou o seu tema principal ou assunto. Andrews considera que a paisagem adquire significado intrínseco através desta noção, enquanto por outro lado o enquadramento remete para determinações extrínsecas. Vale a pena analisar em seguida a questão do enquadramento que pode implicar ainda uma intencionalidade por parte do observador. Mas como nos chama à atenção Malcolm Andrews, todos esses aspetos que condicionam a imagem por fora e também no seu interior, são aquilo que a sustentam:

”Retirem a moldura (o enquadramento), esvaziem o argumento, e a paisagem transbordará numa amálgama sem forma de elementos da natureza. Não tem nada para receber ou dar forma aos seus constituintes, nada para contextualizar, nada para encenar, nada para acrescentar”⁶².

Na experiência que resulta de olhar a paisagem, é necessário reconhecer relações paisagistas ou um argumento que lhe confira significado e dê sentido à experiência sensorial do olhar. Ora estas conexões caracterizam um campo com zonas intensivas, que está para além do mero objeto, até porque o objeto é algo passível de ser delimitado, pode-se definir-lhe um contorno, enquanto a paisagem, ainda que limitada pelo enquadramento, é infinita; numa pintura de paisagem, por exemplo, captamos um ambiente que poderia eventualmente distender-se para além dos limites da moldura.

A tendência da desobjetificação na esfera da arte, correspondeu em parte a uma mudança de paradigma que remonta aliás aos anos 60. Curiosamente, esta tendência surgiu sobretudo a partir da escultura, e em particular com o impulso de Robert Morris, através de evoluções na sua obra e em textos nos quais reflete sobre a prática artística. Em particular nos seus “*Apontamentos sobre escultura 4*”, no qual reflete sobre uma mudança acentuada na natureza da perceção. Para Morris, a arte deixa de

62 Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford History of Art, p. 5.

ter um centro de focagem, um objeto perfeitamente definido. Ao questionar-se sobre o campo visual imediato, que a seu ver não detém ordem nem desordem, o artista chama também a atenção para a zona periférica da visão que incorpora uma certa indeterminação, e que varia com o movimento dos olhos. Morris passa a privilegiar um “*campo visual*” que abarca um composto de substâncias e formas heterogêneas que não são nem completas, nem incompletas e que caracterizam aquilo que ele designa como “*modo paisagem*”. Nos seus apontamentos, Morris favorece uma transição da percepção com base na figura-fundo, para essa noção de campo visual mais fenomênico:

“Do posto de vista físico, define-se como a transição de objetos discretos e homogêneos para acumulações de coisas, por vezes muito heterogêneas. É uma mudança que num certo sentido é próxima do facto fenomênico de ver o campo visual e ao mesmo tempo está associado à propagação heterogênea de substâncias que compõem esse campo. Numa outra era teríamos dito que a diferença era entre o modo figurativo e o paisagista, campos de coisas que não têm um centro focal limitado e que se estendem para ou para além da visão periférica e proporcionam uma espécie de “modo paisagem”, em oposição a um tipo de organização autónomo facultado pelo objeto específico”⁶³.

Levado a um extremo, este modo paisagem que caracterizava, segundo Morris, o espírito inovador na arte da altura, culminava em conceções nas quais a figura era literalmente o fundo, um aspeto importante, na medida em que aponta já numa certa desmaterialização. Outra questão relevante refere-se às considerações de Morris para o qual as obras que emergem com esta nova atitude são mais para serem sentidas do que percebidas, destacando finalmente a importância da matéria e do processo de formação da obra de arte, que neste caso evidencia uma “*auto-formação*” ou devir⁶⁴.

63 Morris, R. (1995). *Notes on Sculpture 4: Beyond Objects* in Art in Theory 1900-1990 An Anthology of Changing Ideas, Blackwell, p. 869.

64 Cf. Vieira, D.S. (1995) *Paisagem e Imaginário: Contribuições Teóricas para uma história cultural do olhar* in Revista de História e Estudos Culturais <http://www.revistafenix.pro.br/PDF8/DOSSIE-ARTIGO-7-Daniel.Souza.Leao.Vieira.pdf>, p. 81.

É ainda relevante ,para o nosso estudo, o facto de Morris ir procurar na pintura argumentos para reforçar e legitimar a sua proposta. É neste sentido que evoca a importância dos artistas do expressionismo abstrato, que privilegiavam o aspeto do processo



Fig.1. Robert Morris, *Obra de Terra*, 1968.



Fig.2. Robert Morris, *Projeto Contínuo Alterado Diariamente*, 1969.

na criação artística, além da inclusão do casual e da indeterminação. Destaca por fim Jackson Pollock pela empatia entre os meios e o material que processa, sem querer porém recair no seu formalismo.

Resulta assim do percurso de Morris um carácter precursor da desmaterialização operada pela arte na era digital. O “modo paisagem” é de certo modo reconhecido nas obras anti-formalistas que Morris concebe. É o caso com *Obra de Terra* (Fig.1), uma acumulação de terra e rochas. Ou ainda *Projeto Contínuo Alterado Diariamente*

(Fig.2), obra que se caracteriza por um ambiente aberto a variações incontáveis⁶⁵(montado num armazém de um galerista), ao longo de vários dias, e com a própria matéria que também poderia compor os terrenos de uma paisagem: terra, água, papel, gordura, madeira, plástico.

Esta flexibilidade desenvolvida com os materiais pode levar-nos a descobrir um diálogo com a atualidade (com as devidas distâncias), e as possibilidades de permutação dos cenários de síntese digital através de software 3D, e das operações dinâmicas do tipo “drag and drop”.

Por sua vez, é possível reconhecer ainda um elo deste caminho desbravado por Morris com obras de artistas da contemporaneidade como é o caso de Olafur Eliasson, um artista que dá continuidade à abertura da tipologia artística da instalação com a



Fig.3. Olafur Eliasson, *Riverbed*, 2014.

gigantesca paisagem - “Riverbed”(Fig.3), não tanto em termos específicos como ocorreria com Richard Long, mas em termos mais relevantes para nós, uma vez que o seu atrativo reside numa interação mais genérica entre o indivíduo e a natureza, e sobretudo porque coloca à prova uma desnaturalização do ambiente e da perceção, como atesta o crítico Niam Coghlan:

65 Cf. Berger, M. (1990). *Labyrinths, Robert Morris, Minimalism, and the 1960s*, Harper& Row, New York.

”Existe um elemento surreal com Riverbed, porque enquanto é uma recriação de um ambiente natural não há nada de natural em si, não há sinal de vida. Isto é um ambiente pós-apocalítico, inquietante pela sua semelhança com o natural no interior das paredes brancas de um museu. (...)Esta abordagem das condições naturais e fenómenos necessitavam da desmaterialização do objecto artístico e da extensão do lugar da “galeria” para a arte”⁶⁶.

O exemplo de Olafur Eliasson, entre outros que podiam ser citados, mostra bem que o momento decisivo na obra de Morris que descrevemos anteriormente, deixa indicadores importantes ao nível de mudanças na percepção que já estavam em curso na esfera da arte, e que antecipam, em parte, a experiência do olhar na era digital. Nesta linha, tem lugar o afastamento da conceção de elementos individuais ou objetos, da totalidade de um material e de uma forma. Como já foi referido, este aspeto é precursor da desmaterialização característica da estética digital, essa desmaterialização é acentuada pela construção de ambientes e pela aproximação do intangível que caracteriza o modo paisagista proclamado por Morris. Não obstante, esta atitude mantém um vínculo aos materiais (que são experienciados numa paisagem) e sobretudo à importância do processo na criação, que na verdade traduz com mais fidelidade a percepção de uma paisagem.

Este corolário é de facto semelhante às teses de W.J.T. Mitchell sobre a paisagem, expostas nos seus textos, que são determinantes para reconhecer este género artístico enquanto força cultural e ideológica, para além da mera contemplação.

Mitchel diz precisamente, que a *“paisagem não é um género mas um meio”*. *“Um meio de troca entre o humano e o natural, o eu e o outro”⁶⁷*, ao que acrescentaríamos ainda: um meio de assimilar, um processo de captação. É neste sentido que a experiência do olhar se afigura como um envolvimento que evoca o observador e que experiencia a paisagem num agenciamento, que se define pelo movimento num processo dinâmico, ao mesmo tempo sensorial e intelectual, visual e fenoménico.

Estão desta forma dispostas algumas bases para novos caminhos da percepção.

66 Coghlan, N. (2014) in *Expanding Environments - Olafur Eliasson*, Aesthetica Issue 61 Oct/Nov.

67 Mitchell, W.J.T. (2002), *Imperial Landscape* in, *Landscape and Power*, The University of Chicago Press, p. 5.

Aliás, já tínhamos a ideia de que, para experienciar e olhar a realidade de hoje, é também necessário entender como navegar entre o virtual e os mundos físicos.

2.5 Visão simulada e transformação do sistema visual

A visualização que confere significado às paisagens valoriza as conexões ou a trama entre os vários elementos constituintes da paisagem. Mas se a paisagem prevê sempre um observador, não devemos esquecer que, através da intervenção digital e da modelação, o ponto de vista pode ser definido por alguém que opera um dispositivo informático ou um programa num ambiente virtual (com mais liberdade que um pintor ou fotógrafo). Estas condições foram incorporadas em alguns softwares precursores de renderização de ambientes, que de algum modo simulam o realismo fotográfico: Bryce, Terragen, Vue, etc, até softwares mais recentes e acessíveis como o TerraRay,

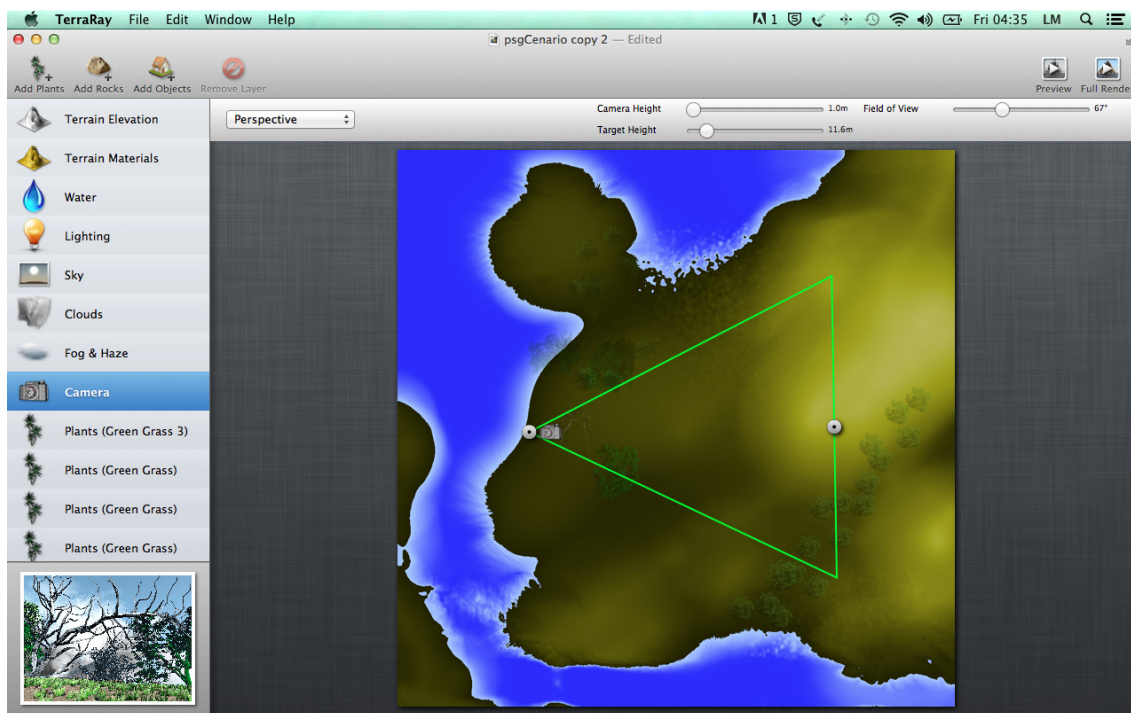


Fig.4 TerraRay interface (Copyright 2012 Synium Soft.)

que escolhemos neste processo de criação e análise, em função da sua acessibilidade e do carácter intuitivo (Fig.4).

Por intermédio da simulação lidamos sobretudo com a versão tecnológica da simulação 3D da representação de um objeto ou de uma paisagem, que se diferencia

da visão pictórica ou fotográfica, mas que se aproxima da ideia de que a paisagem “existe” em si mesma, como qualquer coisa do mundo que nos é dada a ver⁶⁸. Todavia, o facto de constituir apenas uma simulação da representação pode gerar uma perturbação devido à sua intangibilidade, à existência fantasmática destes mundos, e da ausência de um referente, existindo um certo sentimento de inadequação quando somos confrontados com estas paisagens sem história, sem memória.

Os avisos de Virilio acerca das mudanças na percepção e nos riscos de uma visão “automatizada”⁶⁹, são bem conhecidos. São parte de uma “estética da desapareição”, o esbatimento do real que pode ser encontrado também no hiperreal de Baudrillard, no qual a imagem é constituída como simulacro e não possui mais um equivalente exterior, resultando numa “*negação radical do signo como valor, (...) e no signo como inversão e erradicação de toda a referência*”⁷⁰.

Neste contexto, embora seja interessante virtualizar a paisagem com vista a revitalizá-la, podem surgir contrariedades ou quanto muito alguma incerteza; a paisagem, apesar de ser uma convenção social, é acima de tudo uma combinação de pequenas partes que se complementam uma à outra e têm uma razão de ser; a paisagem virtual é uma combinação aleatória de números que foram programados para configurar determinadas formas que reproduzem uma natureza sem vida. Assim, a virtualização pode ser vista como uma estratégia para estimular a prática artística, mas com o risco de ser considerada como uma neutralizadora de toda a profundidade e metafísica, abrindo caminho a uma “*arte simulada, que não terá outra função que produzir ou apresentar os signos caraterísticos da arte*”⁷¹.

Todavia, o impacto destas técnicas no campo artístico não é alcançado pela inovação do progresso tecnológico em si mesmo, mas fazendo incidir a inventividade do lado do operador do sistema (admitindo que ele configura os media tal como estes o influenciam), neste caso, as conquistas no contexto da estética dependem da articulação de objetos virtuais no processo artístico. Mesmo considerando o risco de deterioração da experiência, em virtude das insuficiências do código e do realismo desencarnado, devemos enfatizar o carácter lúdico da simulação, as possibilidades de diálogo com outras práticas tradicionais (pintura, desenho, fotografia), (Figs.5 e 6) e

68 Cf. Cauquelin, A. (2008). *A invenção da paisagem*, Edições 70.

69 Cf. Virilio, P. (1991). *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e).

70 Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulação*, Relógio d'Água, p. 13.

71 Meredieu, F. (1988). *L'Art - et son double in Paysages Virtuels*, Editions Dis Voir, p.72.



Figs. 5,6. Luis Monteiro. Alucinação computadorizada de uma árvore com tronco verde numa paisagem virtual (rendering TerraRay), juntamente com uma pintura inspirada na imagem digital, 2014.

uma pesquisa atualizada da natureza, do real e da sua imagem.

Devemos ainda descobrir todo um conjunto de novas possibilidades cujo desenvolvimento só pode ser conduzido pela prática artística, através do desafio da exploração e a oportunidade de testar a consistência interna destes modelos virtuais, assim como confrontá-los com a realidade ou com as suas diferentes representações.

2.6 Enquadramento, intencionalidade e síntese

Existem vários fatores que servem para demarcar a noção de paisagem da natureza em geral ou do meio envolvente. A noção de enquadramento é um desses aspetos que, como veremos, é uma condição base que se relaciona, além disso, com outras variáveis que caracterizam a paisagem e o seu registo pictórico.

Quando falamos de enquadramento, falamos da escolha de um determinado ponto de vista e de uma orientação, circunscrevendo e delimitando a zona abarcada. Desde logo, estes aspetos revelam no observador uma intencionalidade, mais ou menos consciente, que seleciona e hierarquiza os elementos do campo visual. É assim que distinguimos paisagem daquilo que apenas existe diante da vista. Como tivemos oportunidade de verificar, se a paisagem depende de um observador e do seu ponto de vista, depende também dos seus propósitos, circunstâncias e escolhas. Nesta investigação consideramos várias dimensões da paisagem, mas é compreensível que a dimensão estética seja privilegiada sobre outras abordagens. Na verdade, o tema da paisagem parece deter uma força particular para se sobrepôr à excessiva artialização, ou a um privilégio do termo “arte” e, como tal, alarga o próprio campo da criação artística e desta mesma investigação, subtraindo-se ao aspeto mais circunscrito de algumas problemáticas.

Como comprovamos, o fator do enquadramento suscita desde logo questões que estão na base do conceito de paisagem e envolve também, necessariamente, a noção do pictórico. Se a paisagem é uma imagem da natureza, ou a “*experiência da natureza em forma de imagem*” como lembra J.Maderuelo⁷², essa imagem revela limites e fixa num registo aquilo que podem constituir uma série de temporalidades, mas que se distingue necessariamente da multiplicidade de proto-enquadramentos que habitualmen-

72 Maderuelo, J. (2007). *Paisaje y Arte*, Abada Editores Lectura de Paisajes, Madrid, p.167.

te existem quando dirigimos o nosso olhar para o plano do horizonte, por intermédio de ajustes, voltando a cabeça ou captando a realidade em alguns relances.

Devemos ter igualmente presente o modo como a noção de enquadramento foi enriquecida por outras práticas como a fotografia, o cinema e o vídeo (o contributo desses outros registos, e mediações para a nossa investigação, deverá merecer uma análise específica mais adiante). O enquadramento começa aliás por ser usado no teatro, uma vez que sempre fez parte da linguagem cénica, que por sua vez influenciou a própria pintura, na qual muitos enquadramentos, como é o caso de algumas paisagens de Poussin, supõem uma espécie de composição num palco.

Este aspeto da encenação é referido por Malcom Andrews, entre outras implicações que decorrem dos enquadramentos do mundo natural. Das alusões deste autor, parece-nos importante reter que os enquadramentos mais acentuados, sobretudo nas pinturas que apresentam vistas através de janelas, tornam mais evidente o distanciamento do observador em relação ao terreno avistado, sobretudo nessas representações mediadas, “*no qual o interior se intromete na pintura para definir as fronteiras da cena ou cenas escolhidas*”⁷³. A ideia de enquadrar ou emoldurar uma vista através de uma janela, provoca um abrandamento na perceção que reforça essa separação do interior e do exterior. A exterioridade, que caracteriza certamente a paisagem, surge assim assinalada pelo seu reverso, ou pelo ponto de vista num compartimento que almeja esse espaço exterior. De fato um interior, um quarto, uma sala, o interior de um restaurante ou taberna não consegue dispor-se como paisagem, a não ser que se abra uma janela, ou se saia do recinto. É evidente que uma paisagem tanto pode ser avistada a partir de um quarto, como do próprio meio exterior, como de um miradouro, ou de uma situação que permita algum distanciamento.

Mas é no texto de Malcolm Andrews que surge a indicação de que a atração pela dicotomia interior/exterior provém essencialmente do Europa do Norte (Fig.7). Uma vez que a vida no norte, mais remetida ao interior de edifícios, é diferente da experiência mediterrânica, na qual a demarcação interior/exterior é mais ténue. Para este autor, esse facto pode explicar que a paisagem tenha sido originalmente uma iniciativa dos artistas da Europa do Norte, e que por outro lado o motivo da janela esteja associado a anseios do Romantismo Europeu: “*a vontade de escapar ao confinamento, o ensejo de*

73 Andrews, M. (1999) *Landscape and Western Art*, Oxford University Press. p. 108.

*libertar a imaginação para explorar as vastas regiões de luz*⁷⁴. O interior contrasta, como é ainda sugerido, com a imensidão “lá fora”, a janela é assim ao mesmo tempo uma passagem-barreira, e neste sentido um atributo espacial algo ambivalente.

“O efeito da moldura da janela à volta da paisagem, deve acentuar o sentido da distância, cultural e ao mesmo tempo visual, que esse mundo exterior adquire.”⁷⁵ Existe um efeito poético associado à “distância” que romantiza as cenas, as situações e as pessoas, uma simples vista é assim investida de uma certa forma de glamour.



Figs.7,8. Johan Christian Clausen Dahl, *Vista do palácio Pillnitz*, 1824. Antonello da Messina, *Sala de S. Jerónimo*, 1474.

Para exemplificar as primeiras pinturas de paisagens, recorre-se muitas vezes às pinturas da Renascença, nas quais a interposição das janelas é já visível como ocorre na pintura de Antonello de Messina que retrata a Sala de S.Jerónimo (Fig.8). Aqui os vislumbres de paisagens ou do exterior, nas várias janelas, parecem no entanto secundários, em relação ao tema principal ou seja, a figura bíblica concentrada na leitura.

⁷⁴ *Ibidem*, p.110.

⁷⁵ Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford University Press, p. 111.

Também Michael Jakob, autor que se vem dedicando à investigação da paisagem pela via estética, apresenta exemplos desta tradição iniciática da paisagem em várias das suas análises, mas é preciso perceber que esses fragmentos ainda estavam longe do que se entende por paisagem como género autónomo, aspeto que ainda será nossa intenção explorar neste estudo. Esta diferença deve ser para já destacada, como aliás é atestado de forma clara por Fátima Sales:

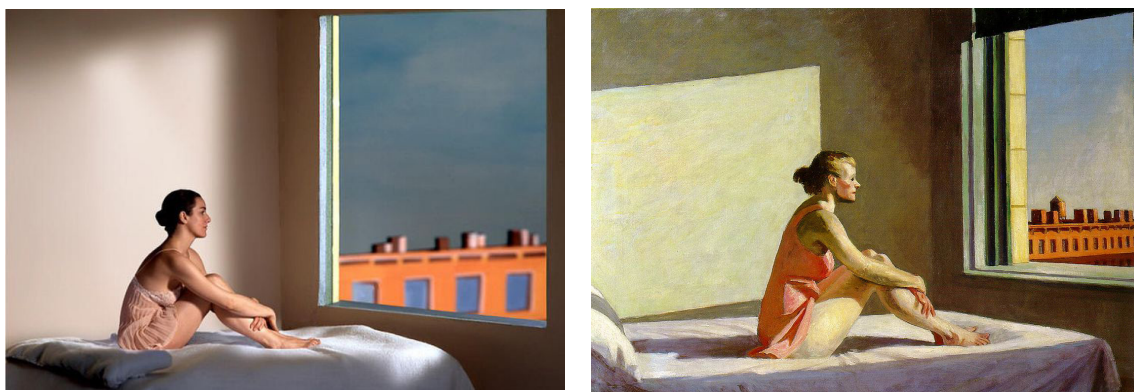
“Quando consideramos um quadro flamengo, ou italiano, do século XV, ou XVI, uma janela mais ou menos grande que revela uma paisagem, muito provavelmente também não lhe damos o mesmo sentido ou a mesma importância que o pintor. Estamos apenas perante um fragmento do espaço situado no fundo do quadro. Isolou-se um detalhe e, implicitamente concluiu-se que os pintores e a sociedade do tempo eram sensíveis a esse fragmento. Transformou-se em paisagem um quadro, considerando apenas um simples detalhe. Aos olhos da época em que foi produzida, não pode ser considerada paisagem, pois nem o pintor nem a sociedade tinham construído uma cultura sensível à apreciação do espaço. O género de paisagem nasce quando o pintor consegue traduzir em código certas emoções inspiradas pela percepção dum ambiente natural. Emoções sensíveis a uma forma de beleza, mesmo que resultando duma visão panorâmica”⁷⁶.

Para além da afirmação do género paisagista, as imagens de paisagens ou vistas que exploram o enquadramento, demarcaram algumas vezes, como dissemos, o espaço interior do exterior ou, provavelmente, está em questão sobretudo uma transição entre meios, a janela que apresenta um ambiente distante, e convida a fazer a uma passagem. É também, afinal, uma janela que convida a fazer trajetos entre os media, uma vez que a noção de enquadramento atravessa várias práticas pictóricas, mesmo as que estão para além e integram uma verdadeira dimensão espacial como no Teatro.

76 Sales, F. (2006). *A Transformação da Natureza em Arte* in *Arte & Paisagem*, IHA - Estudos de Arte Contemporânea, p.299.

Os enquadramentos desse género, do domínio da encenação, estão aliás presentes nas pinturas intemporais do americano Edward Hopper, que tem atraído criadores que se inspiram revisitando as suas pinturas, como no caso dos fotógrafos Clark et Pougnaud: “*Seduzimo-nos pelo enquadramento, a luz, a encenação do enquadramento dos quadros de Edward Hopper.*”⁷⁷

Em conjugação com o enquadramento, a composição da paisagem, a sua construção, requer precisamente uma certa redução da realidade, uma síntese, de que a obra



Figs.9,10. Edward hopper, *Morning Sun*, 1952 ; Clark et Pougnaud, *Virginie*, 2000.

de Edward Hopper é aliás um bom exemplo (Figs.9,10), no despojamento de alguns pormenores e captação do essencial para compor a cena. Existe uma escolha intencional dos elementos pictóricos, e é verdade que algum tipo de intenção é muitas vezes um dos elementos que caracteriza a atividade criadora, revelando pelo menos uma direção, distinguindo a arte e a paisagem da natureza casual, sem orientação aparente⁷⁸.

Esta condição da paisagem como um produto de síntese é uma das características sublinhadas por Jorg Rekitke, na sua aproximação das teorias da paisagem às novas paisagens virtuais. No seu artigo, que já citámos a propósito da intangibilidade, o autor descobre esses pontos de contacto entre a paisagem e a dimensão virtual. Enunciando a paisagem como um produto dos media, começa por ser destacada a faceta visual dos media, primeiro através da arte. A pintura, ou a tela seria assim um primeiro interface entre outros progressivamente mais sofisticados, com vista a gerar uma expressão pictórica da paisagem. De acordo com Rekitke, quer por intermédio da linguagem poética ou pictórica, a paisagem coletiva, desde o seu nascimento, terá começado

⁷⁷ Clark e Pougnaud, cit. por Bénédicte Ramade in Hopper, *Office at Night - Le Peintre et L'actualité*, L'Oeil #649, p.71.

⁷⁸ Cf. Mukarovsky, J. (1988). *Escritos sobre Estética e Semiótica da Arte*. Editorial Estampa.

por se revelar através de um interface técnico. “*Apenas o reflexo da paisagem num medium, permitiu no decurso do tempo, uma base social alargada para desenvolver uma noção de paisagem*”⁷⁹. É nesta linha mediológica que Rekittke encara também a paisagem como um produto de síntese. Já referimos também que a paisagem está para além do objecto e consiste numa trama, um conjunto de relações entre elementos. É também neste contexto que Rekittke nos recorda que,

“(…) no campo da estética da paisagem, é geralmente assumido que a paisagem é gerada através de um processo de síntese na mente humana, objetos separados da natureza são combinados numa síntese pelo termo abrangente da paisagem. A paisagem não existe como um elemento individual; apenas a sua composição mental de elementos separados pode ser descrita como paisagem”⁸⁰.

O autor descobre ainda neste processo de síntese uma similaridade entre a organização constituinte da paisagem e os bits de informação conjugados através da computação: “*Aqui descobrimos as primeiras indicações do processo de síntese, que nos permite apreender a paisagem - nomeadamente o processo de síntese da tecnologia da informação, cujos resultados percecionados são compostos de partes individuais - informação - que por si mesma não têm significado.*”⁸¹ O autor prossegue numa leitura da paisagem como realidade virtual, aspeto que ainda será aqui explorado em profundidade, e a propósito do qual, Rekittke reafirma argumentos já aqui enunciados. A paisagem é de facto uma construção que desperta, em grande medida, imagens na mente daqueles que participam na sua evocação e discussão, serve por isso a perceção de uma sociedade que, como faz notar o autor “*não vive mais diretamente da terra*”⁸². Se a sociedade não vive mais diretamente da terra como antes, tal não quer dizer que o elo com esta se quebre definitivamente, pelo contrário, uma apreensão da virtualidade da paisagem deve contribuir para a redescoberta desse elo com a dimensão terrena.

79 Rekittke, J.(2002), *Drag and Drop - The Compatibility of Existing Landscape Theories and New Virtual Landscapes*, http://www.kolleg.loel.hsanhalt.de/landschaftsinformatik/fileadmin/user_upload/_temp_/2002/2002_Beitraege/004/2002-004.pdf. op. cit. p.6.

80 *Ibidem* p.7

81 *Ibidem* p.8

82 *Ibidem* p.9

Esta organização dos elementos paisagistas, que aponta para a virtualidade, a partir da noção da paisagem como “cosa mentale”, comporta ainda aspectos de hierarquia visual bem como no que respeita a questões de ótica, como o alcance da visão e a profundidade de campo. É com base na importância de outras variáveis que participam na composição da paisagem que devemos ir além dos processos de síntese que a percepção da paisagem comporta, e que como vimos se assemelha a uma arquitetura da informação. Com efeito, o enquadramento da paisagem remete igualmente para questões de composição e absorção visual da paisagem. Como confirma Leonel Fadigas a respeito do ordenamento da paisagem, “a análise visual da paisagem parte da definição de um enquadramento, ou ponto de vista dominante, como condição de partida para a identificação de cenários panorâmicos que são objeto de análise.”⁸³

A noção de análise visual, proposta por Leonel Fadigas, apresenta-se como uma ferramenta útil na discriminação de tipologias paisagistas, na análise do valor cénico e na avaliação do impacto da integração de elementos adicionais na sua qualidade visual.

“O objetivo da análise visual da paisagem é o estabelecimento dos diferentes níveis de qualidade e a determinação das áreas visíveis a partir de cada ponto, ou conjunto de pontos, do território, simultaneamente ou em sequência, permitindo a avaliação do modo como cada uma das áreas assim definidas contribui para a percepção da paisagem e para a caracterização paisagística do território. Com a análise visual procura-se avaliar o seu valor cénico, a partir do valor cénico de cada uma das suas unidades, e estabelecer zonas de intervisibilidade, ou visibilidade recíproca, dos elementos e das unidades paisagísticas entre si”⁸⁴.

Este tipo de avaliação, que no entanto parece servir objetivos de planeamento urbanístico, não deixa, segundo o autor, de considerar os atributos estéticos juntamente com os atributos biofísicos. Além disso, esta avaliação é necessariamente, a nosso

83 Fadigas, L. (2011). *Fundamentos Ambientais do Ordenamento do Território e da Paisagem*. Edições Silabo, p.163.

84 *Ibidem*.

ver, essencialmente espacial, e coloca em segundo plano os aspetos temporais e dinâmicos. A temporalidade, mas sobretudo o movimento que pode estar associado à paisagem, são fatores que também fazem parte dos nossos interesses nesta investigação, ainda que esta se concentre em construções essencialmente pictóricas. Todavia, neste caso, para a elaboração de um quadro capaz de avaliar a absorção e a flexibilidade da paisagem em termos visuais, a problemática do espaço impõe-se. É nessa medida que Leonel Fadigas considera que para avaliar a capacidade de absorção visual da paisagem, devemos recorrer sobretudo a “*dois indicadores de caracterização dos espaços: acessibilidade visual e permeabilidade visual*”⁸⁵. A acessibilidade implica sobretudo a maior ou menor facilidade do observador em perceber o terreno, considerando o relevo, a textura e o solo. Quanto à permeabilidade, esta implicaria sobretudo “*uma forma de interpretação da paisagem para a qual concorrem aspectos de ordem ecológica e cultural, de acordo com a forma e a natureza da ocupação do espaço e dos tipos de espaços (abertos, fechados, lineares, de transição, etc.) daí resultantes*”⁸⁶.

Nestes termos, podemos clarificar tipologias mas deveríamos acrescentar outros fatores que variam no tempo, como a luz ou as condições atmosféricas, uma vez que condicionam igualmente a análise dos atributos estéticos espaciais. Preferimos assim, nesta investigação, continuar por isso a fazer uso do termo “análise” e não de “avaliação”, mesmo se o termo “avaliação” possa ser utilizado com alguma propriedade com vista a equacionar supostos valores artísticos e estéticos. Consideramos que, no âmbito da criação artística, existe uma permanente condição subjetiva que aliás se mantém como um substrato, e que não torna possíveis avaliações que têm lugar em contextos mais científicos e quantitativos, como é o caso do planeamento urbanístico.

2.7 Conclusão de capítulo

Quisemos, neste primeiro capítulo da nossa investigação, abordar essencialmente as variáveis que constituem o tema introdutório "Revelar". Assinalámos, desde logo, que ao revelar uma paisagem vamos ao encontro de uma extensão de terreno que, longe de traduzir uma natureza imaculada, integra o artifício numa percepção que

85 *Ibidem* p.165.

86 L.Fadigas, *Fundamentos Ambientais do Ordenamento do Território e da Paisagem*. Edições Silabo, 2011, p.165.

carateriza o caráter construído de toda a paisagem. Como vimos, colocar a descoberto a paisagem do ponto de vista pictórico, passa por extrair uma vista, que será entre outras uma perspectiva do lugar. O encontro com esse lugar implica uma visão, uma postura ou orientação do observador que pode revelar uma intencionalidade, mesmo que não esteja em causa traduzir essa percepção sob a forma de uma obra. Em determinado momento, tem lugar uma consciência da paisagem; de facto, para ganhar vida e revelar-se, a paisagem não precisa necessariamente de ser registada numa fotografia, numa pintura, ou noutra representação artística, embora seja essa a vertente que privilegiámos com o desenvolvimento da nossa investigação.

Enumerámos, também, alguns fatores decisivos para a paisagem se revelar, como é o caso do sujeito que a experiencia e adota um ponto de vista. Se a existência do observador é determinante para definir a paisagem em termos visuais, de facto o ponto de vista deste pode ser simulado por intermédio de uma câmara virtual; essa simulação, que opera já uma transformação no nosso sistema visual, traduzindo a realidade que conhecemos numa duplicação, sob a forma de modelos 3D ou imagens computadorizadas, incorpora novas problemáticas. Todas estas virtualizações podem estender-se ao próprio lugar que se tornou híbrido, também ele convertido em dados numéricos, manipuláveis através de interfaces digitais. As identidades virtuais múltiplas que a paisagem pode agora assumir, esbatem ainda mais as dicotomias rígidas sujeito/lugar numa espécie de duplicação digital de ambientes. Este efeito favorece a construção de versões de mundos e paisagens, por intermédio de sistemas de símbolos, como propõe Nelson Goodman, cuja obra tem vindo a ser mencionada ao longo desta investigação.

Na sequência da nossa investigação, e com vista a dar suporte ao ficcional implicado nas paisagens que temos em vista, sentimos necessidade de considerar aspetos da história da arte da paisagem, em particular na pintura, procurando encontrar indícios da virtualização e da emergência das novas tecnologias ao longo da tradição da arte da paisagem. O desenvolvimento deste panorama da criação, tornará mais compreensível a continuidade da nossa investigação teórico-prática que será desenvolvida posteriormente.

3. Panorama da Criação

Confrontamo-nos agora com um desafio que se traduz na realização de uma pequena historiografia no âmbito da arte da paisagem. A clarificação desse domínio constitui certamente uma base importante para análises mais específicas que o nosso tema exige. Contudo, a via agora adotada estará mais próxima daquela de um observador em busca de padrões que ainda desconhece, e que se aventura num conjunto de obras que descobre progressivamente, um procedimento que se afasta portanto da mera anotação de artistas e obras, ou seja, não está em causa contabilizar a arte ou elaborar listas de obras. Como constatou Francastel, “*O grande interesse da obra de arte não é o de nos fornecer o enquadramento para um inventário de coisas acabadas e bem particularizadas, mas antes um campo de fenómenos, mais a explorar e a classificar do que a enumerar*”⁸⁷.

Justifica-se assim um percurso por diferentes artes, nas quais a paisagem se revelou de formal gradual, desdobrando-se em amplitude e complexidade. Interessa discernir na pintura aspetos decisivos dessas mutações, mas também na fotografia de paisagem, ou posteriormente, através de outros modos de experimentação artística, até à expansão do género na arte digital. Antes de tentar uma abordagem deste tipo, é necessário uma referência prévia à noção de representação pictórica que, de uma forma ou outra, está implicada nas diversas artes, nas quais o género da paisagem foi explorado. Todavia, é preciso ter presente que é a imagem, a dimensão pictórica, que nos orienta e que a representação é apenas parte desse caminho, ainda que esta noção se possa alargar consoante o tipo de questões com as quais nos deparamos.

87 Francastel, P. (1998). *A Imagem, a Visão e a Imaginação*. 1998, Edições 70, p. 84.

3.1 Arte e paisagem. Da representação ao eclipse da referência

Representar uma coisa é dar uma versão ou retratar algo de uma certa forma, transferindo essa interpretação para um suporte. Como ocorreu primeiro na pintura e mais tarde na fotografia, a representação pictórica esteve muitas vezes associada à descrição, numa imagem plana, de uma realidade ou objetos existentes no mundo físico. Alguns elementos que caracterizam este processo têm antecedentes longínquos e existiam já na Antiguidade Clássica, na qual a representação era entendida enquanto *mimesis* “imitação”. A ideia da representação pictórica ter por base a cópia, imitação ou semelhança (termos vizinhos, mas que não coincidem totalmente), é contudo duvidosa. Podemos até questionar-nos se alguma vez a semelhança, por si mesma, serviu de facto como equivalente da representação na criação artística, pois a arte sempre esteve para além da mera cópia.

Se concentrarmos a nossa atenção na atualidade, a verdade é que a representação, enquanto semelhança, perdeu grande parte da sua sustentabilidade. A partir do momento em que há uma interpretação e que alguém concebe e representa, então, desde logo, a noção de semelhança pode ser alterada em virtude dos caminhos seguidos pelo artista, que expressa afinal a sua própria visão do tema. É portanto necessário destacar neste contexto, outras aproximações da representação, como é o caso da convenção (a codificação de uma imagem), expostas de modo pioneiro por Nelson Goodman no seu livro “*Linguagem da Arte*”, mas igualmente o contributo de Gombrich que também destaca a importância da convenção e os limites da semelhança, na sua obra de referência “*Arte e Ilusão*”. Gombrich começa por afirmar, que não existem “olhos inocentes” que se limitem a transferir uma realidade para um suporte, uma vez que as formas de representação supõem sempre algum conhecimento e têm uma base cultural histórico-social. Gombrich sublinha ainda que se a obra é uma construção, não está por completo à mercê da subjetividade da visão nem do império das convenções, ainda que lhe seja requisitada uma articulação com as exigências da sociedade na qual a linguagem visual vigente está em curso⁸⁸.

Goodman vai talvez ainda mais longe que Gombrich, e fala mesmo de uma recriação do mundo através da arte. “*Criar uma imagem é participar geralmente na*

88 Cf. Gombrich, E.H. (1995). *Arte e Ilusão*. Martins Fontes, p.96.

criação do que se quer representar”⁸⁹. Como Goodman admite, representar é classificar e caracterizar, ao invés de copiar ou fazer um relato passivo, demonstra-se preferências, na maneira como nos apropriamos de uma cena e do mundo, porque o objeto ou o tema de referência não está acabado. A representação é por isso criativa e exige invenção. “*A representação ou descrição é apropriada, eficaz, iluminadora, subtil, intrigante, na medida em que o artista ou o autor apreende relações novas e significantes, e concebe meios para as tornar manifestas.*”⁹⁰

Se começámos no primeiro capítulo por aludir, entre outros aspectos, à paisagem visível, isto é, enquanto cena observada, a prioridade agora é analisar aquilo que se refere à representação da visão e das cenas captadas pelo olhar. Ainda podemos questionar-nos se é possível contemplar uma representação que pode não ter por base uma cena observada, mas que no mínimo retrata algo que mantém alguma ligação com coisas e ambientes do mundo físico e humano. Esta última também pode ter um sentido representacional, mas sobretudo integra problemáticas que mantêm em aberto a viabilidade da representação. O mesmo se pode dizer acerca da possibilidade de eliminar por completo o referente real, aliás, neste caso, a problemática torna-se mais profunda e pode ser sintetizada numa questão: “Podemos representar paisagens que não existem?” Esta é certamente uma pergunta importante no âmbito da representação e que se vai cruzar com a especificidade da nossa investigação.

Representar, retratar uma cena do ponto de vista artístico é inevitavelmente recriar. Como vimos, a representação pictórica está investida de uma problemática, a de que não tem de traduzir necessariamente um objeto ou a cena vista como uma cópia fiel, aspeto que pode ser clarificado na análise de diferentes aproximações à representação da paisagem, através da pintura em diferentes épocas.

A representação deve porém sugerir esse algo, retratando de algum modo um referente que descreve, mesmo se esse referente, em último caso, possa até não ter uma existência física. Por outro lado, a distância entre esse algo que é retratado, e a representação, é desde logo supostamente demarcada pelo facto desta descrever em geral a configuração da cena num plano bidimensional, o mesmo acontecendo por exemplo com o desenho, a pintura ou a fotografia, e também, como veremos, nas imagens de síntese digital.

89 Goodman, N. (2006). *Linguagens da Arte*, Gradiva, p.62.

90 *Ibidem*, p.62.

3.2 Pintura de paisagem

A forma como nos ocuparemos nos próximos capítulos da pintura de paisagem obedecerá à presentificação da paisagem em termos pictóricos e no contexto dos códigos característicos da pintura, já para além da mera visão da paisagem e das condições que esta requer. Nesta vertente pictórica, emergem questões acerca da problemática da representação que já começámos a abordar mas solicita uma análise de alguns momentos chave da história da pintura de paisagem sob o ângulo das novas tecnologias de visualização. Também é importante assumir que as nossas referências à história da pintura de paisagem, mesmo que obedecendo a uma cronologia, deixa de fora nomes certamente representativos deste género de pintura. De facto, não está em causa fazer uma história da pintura de paisagem; sobretudo, é nossa intenção apresentar um panorama no qual alguns momentos e artistas representativos são evocados em diálogo com a intervenção da tecnologia no registo e configuração da paisagem. O carácter ficcional das pinturas é por isso privilegiado nas análises, pelo elo que estabelece com a virtualização da paisagem.

Devemos fazer também algumas ressalvas. Para além da Antiguidade, referimos efetivamente o Renascimento como o período de génese da paisagem na arte ocidental. É certo que muito antes já houvera registos pictóricos com relances de paisagens, naturalmente ainda muito distantes da autonomia que de facto deu os primeiros passos no Renascimento.

Neste caso, antes de Dürer ou Altdorfer, teríamos de referir os fundos rochosos nas pinturas de Giotto ou os frescos de Ambrogio Lorenzetti, como os primeiros exemplos de paisagens em Itália.

Todavia, veremos desde logo, nestes indícios paisagistas que começam por preencher fundos das pinturas, um prenúncio do quattroceto, que revelará terrenos que, em geral, não remetem para lugar algum. Será essa ausência de referente que suscitará também o nosso diálogo com as paisagens virtuais da era digital.

Acima de tudo é importante compreender que é sempre limitada toda a tentativa de encontrar uma génese para a paisagem, e como veremos, em certa medida, há várias géneses com diferentes significados. Um dos momentos assinaláveis referido em alguns estudos, é a paisagem holandesa, que merece uma referência nesta introdução sem porém lhe dedicarmos um capítulo, tal como um outro cenário muito diferente, a paisagem na América, que julgamos pertinente pelo menos uma alusão, uma vez que também a seu modo, refere aspetos fundamentais no confronto entre natureza e cultura, bem como a tecnologia.

Vejamos primeiro, por exemplo, as paisagens de Pieter Bruegel, O Velho, que estão muito próximas, ou melhor, na sequência imediata das primeiras manifestações renascentistas. Existe, desde logo, em Pieter Bruegel um caráter imaginário que se enquadra nessa dimensão ficcional que privilegiamos. Considera-se que a sua visita a Itália o fez incluir na sua pintura uma série de referências que terão transformado a sua própria maneira de modelar as montanhas, em virtude da influência de Patiner e Henri met de Bles⁹¹. Não obstante, o artista combinou e refez o que assimilou com os motivos do Norte, e nessa medida é por demais visível o seu afastamento da fidelidade à realidade ou natureza. O artifício imiscui-se, desde logo, como veremos nestes momentos iniciáticos, e os primeiros paisagistas são realmente verdadeiros fabricantes de ilusões e precursores das paisagens virtuais da era digital.

Como indica Wolfgang Stechow, no seu estudo de referência sobre paisagem holandesa, "*estes métodos persistiram na obra de muitos seguidores flamengos de Bruegel, e tiveram repercussões de grande impacto na Holanda*"⁹². Podemos indicar que estes efeitos chegaram a artistas como Rembrandt nas suas paisagens fantasiosas, para citar um artista de primeiro plano.

Mais determinante ainda para o tema da pintura de paisagem, ocorre nas mutações, ou aparições de um novo estilo que parece colocar de lado este aspeto ficcional e reorientar a pintura para um realismo mais concreto. O caso da paisagem na Holanda é por isso paradigmático, pois considera-se o momento seguinte, em particular de 1590 a 1650, como a assunção do realismo, em oposição a uma prática anterior fantasiosa. Simon Schama demonstrou como essa oposição não é afinal assim tão clara. Ou seja, no período das famosas paisagens de Ruisdel (Fig.11), a viragem que tem lugar pode dar a impressão de que voltámos a colocar os pés na terra, até porque esse representante maior da pintura de paisagem holandesa está para além de uma classificação simplista como a do mero realismo. Se há uma aproximação ao concreto ou à materialidade, tal não ocorre necessariamente através de um realismo caracterizado pela fidelidade à natureza, tão desejada por alguns. Além disso, a autonomia da paisagem no séc. XVI a sul da Holanda, e em particular já nesta fase afastada dos temas humanistas ou bíblicos da Renascença, não faz parte, no entanto, de um realce abrangente da paisagem a nível internacional, mas único, como esclarece o historiador Simon Schama, em oposição a leituras niveladoras e simpli-

91 Stechow, W. (1966). *Dutch Landscape Painting of the Seventeenth Century*. Phaidon.

92 *Ibidem*.

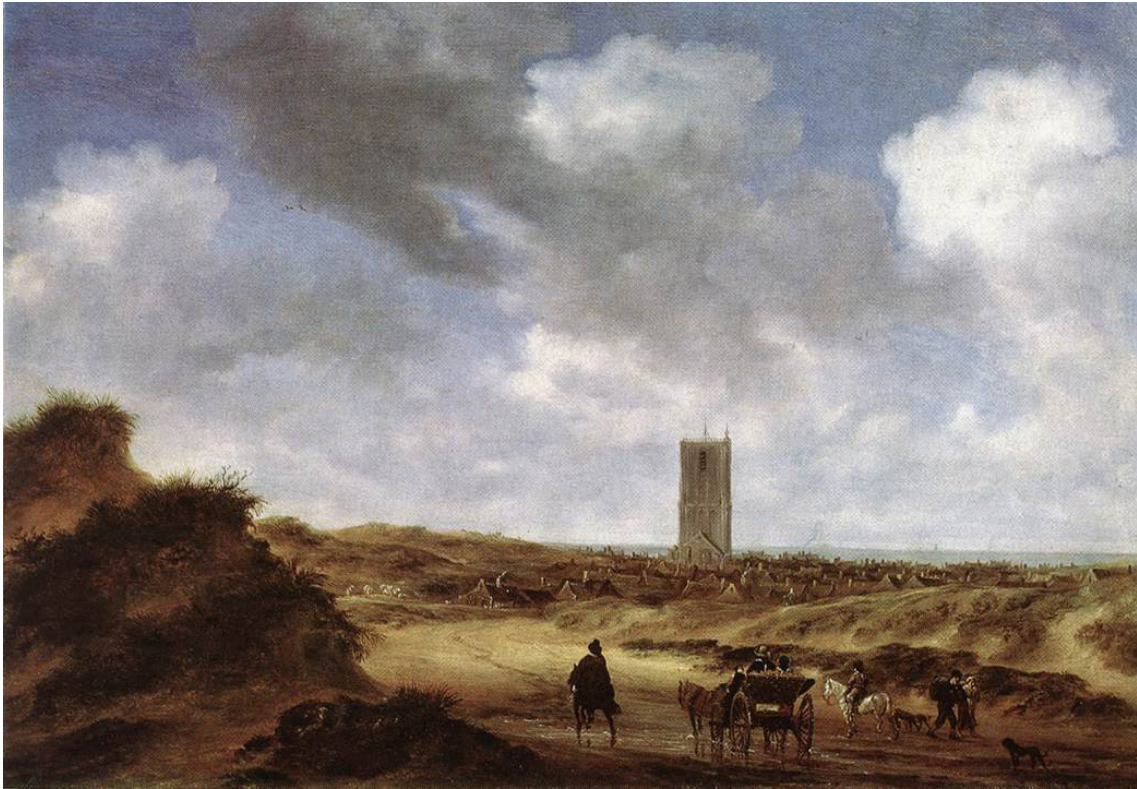


Fig.11. Jacob van Ruisdael, *Uma vista de Egmond aan Zee*, 1650.

ficadoras da pintura de paisagem. Não está em causa um apelo universal à natureza, que a partir dos temas locais se estendem ao universo. Na verdade, como defende Schama, estas pinturas têm um cariz paroquial, e expressam um patriotismo com referências e insígnias com um teor eminentemente holandês. A paisagem como veículo de identidades e dispositivo para o desdobramento de referências, é também assim um dos vetores da virtualização específica a que apelamos neste capítulo, em oposição à homogeneização e universalidade nefasta, que é a outra face da era digital na qual predomina a globalização.

Para concluir e para retomar este período decisivo, em particular entre 1620 e 1630, a pintura de paisagem apresentou uma tipologia na Holanda, nunca antes vista na cultura europeia. Schama não reconhece todavia essa emergência do realismo como aspeto notório, e recorre também a Nelson Goodman para sinalizar a inadequação ou mal-entendidos acerca do termo "realismo" para descrever pinturas.

Como explica Schama, "*o que aconteceu nos tardios 1620, então, não foi apenas a substituição do subjetivo pela paisagem objetiva, mas a substituição de um tipo de subjetividade por outro. Se não tínhamos agora uma paisagem imaginária, não são porém as margens de rios, barcos, dunas ou praias, que constituem simplesmente um inventário*

arbitrário de informação topográfica"⁹³.

Por fim, como propõe Schama, ao invés de uma representação seletiva de um tipo de habitat nativo, a sua forma talvez se caracterizasse afinal como poética.

Naturalmente que temos variações de paisagens holandesas mais idealizadas e outras mais próximas de uma temporalidade presente. O modo exemplar de retratar a natureza, e ao mesmo tempo de lhe conferir uma dimensão corpórea, até pelas figuras



Fig.12. Jeff Olshan. Vista de Silicon Valley.

que a povoam, atesta a subjetividade implícita e específica (desde o imaginário inicial de Brueghel, à materialidade terrena e poética de Ruisdel), que se confirma, neste momento chave, da afirmação da pintura de paisagem. Torna-se assim visível o caráter construído e artificial da paisagem enquanto concepção mental humana, no entanto tal não implica atribuir-lhe um sentido universal, mas acima de tudo um princípio, que ao retratar identidades locais as pode virtualizar em função de uma possível reinvenção.

Vale a pena, por isso, um salto à atualidade e uma breve alusão ainda às paisagens contemporâneas, neste caso uma referência fotográfica a Silicon Valley (Fig.12), o lugar a partir do qual emergiu o primeiro computador pessoal, o primeiro rato ou impressora de jato de tinta, e vários artefatos que fazem parte da era digital, e contrapor ainda este cenário à pintura de paisagem de Thomas Cole, "*A Canga*" (Fig.13).

93 Schama, S. in Sutton, P (1987), *Masters of the 17th Century dutch landscape painting*, Philadelphia Museum of Art.

Por um lado, temos o cenário de Silicon Valley a sul da periferia de São Francisco, situada no norte da Califórnia, uma paisagem que, desde 1930, assistiu a um florescimento tecnológico sem precedentes, mas cuja geografia ou paisagem é na verdade algo insípida. Como descreve, Cathy Newman, "*é na verdade uma extensão de subúrbio de monotonia plana, exceto pelas áreas residenciais em algumas zonas verdes idílicas(...)*).



Fig.13. Thomas Cole, "A Canga", 1835.

*Silicon Valley é uma geografia interior, um terreno tornado visível pela graça da luz fluorescente e de alógeno, conectada por tentáculos de autoestradas de asfalto*⁹⁴. Eis assim a imagem descrita de uma paisagem possível de Silicon Valley, que a partir de certos enquadramentos da periferia, algo bucólicos mas impessoais, parece ironicamente camuflar as maiores empresas de tecnologia do mundo: Apple, Facebook, Lockheed Martin, HP, Oracle, Tesla Motors, Intel etc...

Um vale que outrora era uma região fértil para cultivo, apresenta-se agora como um

94 Newman, C in Eckman, M. (pub.). *National Geographic Learning Reader: Cultural Identity in America*, p. 56.

exemplo extremo de concentração tecnológica e intelectual.

É conhecido que a história do E.U.A se fez em grande medida com empenho na transformação sucessiva do meio, no confronto do homem com o ambiente, e muitas vezes sem consideração para com os nativos, e é nesta linha que Tim Barringer se refere à pintura de Thomas Cole "A Canga", como o encontro da civilização moderna americana com o selvagem, precisamente dramatizada pelo pintor. Na paisagem que abarca uma curva do rio Connecticut, é possível confirmar ainda as descrições de Barringer, que identifica a natureza em estado selvagem, na extremidade esquerda da pintura, em oposição aos campos cultivados e domesticados, à direita da composição. Há de facto um aspeto idílico e de harmonia, como refere Barringer, nessa margem direita, e uma espécie de determinismo histórico da esquerda para a direita, numa antevisão na qual a floresta seria eliminada e colocada sob controlo. "*O sublime resultará no belo, o caos na ordem. Cole tinha, porém, uma visão ambivalente sobre a marcha do progresso (...) e "A Canga" revela os paradoxos subjacentes à pintura de paisagem americana do séc. XIX, que celebram a beleza da vida selvagem no momento da sua transformação histórica*"⁹⁵, e em conjunto com o autor seguimos de bom grado uma das linhas de interpretação desta pintura que apesar de "*ver a curva do rio como uma grande questão a marcar o futuro da América, é também significativo que Cole tenha escolhido uma via marítima navegável para articular o seu tema principal*"⁹⁶.

Fica pois, neste caso, uma interrogação acerca do próprio destino americano, ao mesmo tempo que parece viabilizar um projeto civilizacional que é também tecnológico. O aspeto que nos interessa aqui deixar em aberto é o culminar de questões colocadas por paisagens como a de Thomas Cole, que hoje parecem atualizadas ou então hiper-realizadas nos ecrãs de Hollywood ou por fim nos dispositivos informáticos. Podemos aqui beneficiar de algumas palavras de Baudrillard após a sua visita à América: "*não era para mim a realidade política ou económica que me interessava, mas essa espécie de transfiguração da banalidade, característica de um novo continente, não apenas geográfica mas também mental. Vivi, de algum modo, num ecrã cinematográfico, construindo a hipótese experimental de um país sem história*"⁹⁷.

Nas análises que se seguem iremos, a par de algumas geografias mais ou menos improváveis, prescrutar a viabilidade da criação nos ecrãs e através dos media, res-

95 Barringer, T in M.Dorrian;G.Rose. (2003). *Landscapes and Politics*, Black Dog, Pub Ltd, p. 25.

96 *Ibidem*.

97 Baudrillard, J. (1988). *O Paroxista Indiferente*, Edições 70, p. 100.

gatadas por intermédio da pintura de paisagem. Esta vertente da pintura, que pode ser reconhecida como um género que retrata o esplendor da natureza, ou das regiões que o homem abarca com a sua presença ou visão, abre caminho para a sua interferência com as tecnologias, a partir do momento em que o processo pictórico faz da descrição visual uma interpretação, ou ainda, que transpõe a representação no sentido de uma transformação ou transfiguração, do que pode ser entendido como algo mais do que uma simples "imagem da natureza".

3.2.1 Dos primórdios à atmosfera oriental

Como dissemos, é possível atribuir diversos pontos de partida na pintura de paisagem, e se a referência da arte chinesa é decisiva e no ocidente o Renascimento é um marco assinalável, é necessário porém reconhecer as manifestações primordiais das paisagens pintadas na Antiguidade. Estas não têm certamente a propriedade e a organização espacial com base na perspectiva que encontraremos na Renascença, mas descobrimos já apontamentos de uma perspectiva primitiva e noções de profundidade. Na Antiguidade, para além de apontamentos muito esparsos mas iniciáticos na Grécia, (o caso dos frescos micênicos), é essencialmente com a arte e os frescos nas villas romanas que surgem os primeiros registos paisagistas.



Figs.14,15. Friso pintado, Villa di via Gaziosa junto ao Monte Esquilino; Frescos da Villa Boscorecase em Pompeia, 15 a.c.

Tudo leva a crer, porém, que muitos frescos se perderam, e que apenas alguns chegaram até nós. Os mais representativos começam por ser murais do segundo período da pintura romana, paisagens que ilustram cenas da Odisseia, encontrados na Villa di via Gaziosa junto ao Monte Esquilino (Fig.14).

Igualmente importantes são os frescos da Villa Boscotrecase, em Pompeia, nos quais a pintura serve em parte de decoração de interiores (Fig.15). Estes frescos míticos pertencem ao que se entende pelo terceiro estilo da pintura romana, no qual a temática é visivelmente alargada, e tem lugar um desenvolvimento da paisagem em murais. O período em questão data, provavelmente, a partir de 15. a.c., do reinado de Augusto em diante. Podem ser mencionados outros exemplos desta época como o fragmento de paisagem da Villa de Livia, em Roma. Destas primeiras incursões, que devem ser valorizadas, dado não só ao empenho que os romanos colocaram nas conceções de espaço, ou na formulação de uma perspetiva peculiar, mas também pelo imaginário, o modo de trabalhar os temas e sobretudo a expansão virtual e espacial nas paredes, da atmosfera das cenas ilustradas. Esta visão expressada pictoricamente na Antiguidade, é pois de uma ordem claramente espacial, mas como diz Panofsky, a perspetiva da Antiguidade exprime uma conceção não-moderna do mundo. Com efeito, reivindicar algum tipo de espaço sistemático, semelhante ao da perspetiva desenvolvida 1500 anos depois, na Renascença, era *"impensável para os filósofos como de unimaginável para os artistas da Antiguidade"*. Não faz portanto sentido colocar a questão de saber se na Antiguidade se almejava uma conceção de perspetiva semelhante à nossa. De facto, era uma outra conceção de mundo que a perspetiva da Antiguidade servia. Como conclui Panofsky, acerca do sistema de representação da Antiguidade, *"a totalidade do mundo manteve-se sempre como algo de radicalmente descontínuo"*. Sem um verdadeiro sistema de relações de grandezas, há nestas pinturas da Antiguidade uma imaterialidade particularmente evidente nas paisagens. Este aspeto abre de algum modo questões que iremos abordar no plano das paisagens virtuais, mas o défice de variáveis, coordenadas e extensão tridimensional, ainda é demasiado vago para permitir um diálogo rico com as paisagens virtuais da nossa era digital, que será no entanto desenvolvido progressivamente, como veremos. Como atesta aliás Panofsky, uma vez que na Antiguidade não temos uma verdadeira unidade pictórica, *"forçoso se torna granjear, por assim dizer, tudo o que represente um ganho em termos de espaço, mesmo que seja à custa da perda de materialidade, o que leva a que o espaço pareça devorar os objetos. Desenha-se aqui a explicação para este fenómeno, quase*

um paradoxo: enquanto a representação do espaço entre os corpos não é abordada pela Arte da Antiguidade, o mundo representado afigura-se-nos da maior solidez e harmonia, se comparado com o da Arte Moderna; mas, logo que da representação passou a fazer parte o espaço, e isto sobretudo na pintura de paisagens, esse mundo passa a ser estranhamente irreal e vago, como um sonho ou miragem."⁹⁸ Um determinado tipo de irrealidade não se esbate, como veremos, em virtude de abordagens mais sistemáticas, que a arte da paisagem irá incorporar, e nessa medida vislumbra-se já na gênese paisagista o indicador fundamental da sua virtualidade latente.

Após um primeiro vislumbre da arte da paisagem na Antiguidade, é essencial abordarmos a atmosfera oriental. Em particular, é nossa intenção explorar sobretudo a pintura de paisagem na China, uma vez que é aí que verdadeiramente ocorre a gênese, e será sobretudo esse aspeto, enquanto precursora de um género, que nos interessará no presente capítulo. A pintura de paisagem no Japão começará mais tarde, e precisamente a partir da referência chinesa, necessitando de algum tempo para evoluir e ganhar identidade. É possível atestar que foi realmente na China que a pintura de paisagem, enquanto género, surgiu pela primeira vez, quase um milénio antes das primeiras paisagens ocidentais da Renascença.

É importante ainda ter presente que a pintura de paisagem é o domínio no qual geralmente se considera que a arte chinesa alcançou o seu grau mais elevado.

A história da paisagem na pintura conhece com efeito primórdios com uma história rica e consistente, muito antes dos seus percursos na Arte Ocidental.

Ao contrário portanto do ocidente, no qual a afirmação da paisagem foi lenta e sofreu oscilações, na China, e fundamentalmente após a dinastia Jin (sécs. III a V), a arte da paisagem foi sempre o género mais valorizado juntamente com a caligrafia. Além disso, a pintura de paisagem fez-se acompanhar desde cedo pela construção das paisagens físicas dos jardins chineses, tendo a arte da paisagem, na China, conquistado assim muitos críticos ocidentais que colocam estas criações como as mais grandiosas alguma vez criadas.

Apesar de ser nossa intenção mencionar as criações na China desde a dinastia Sui e Tang, mais concretamente a partir dos séc. VI e VII, vamos optar por destacar a era de excelência da pintura de paisagem na China, que abarca fundamentalmente a dinastia Sung, entre os sécs. X e XIII.

98 Panofsky, E. (1993). *A Perspetiva como Forma Simbólica*, Edições 70, p.43.

Ainda que na contemporaneidade a paisagem continue a ser um tema central para os artistas chineses, a sua evocação tem mais relevância para nós nesse período inicial, no qual constitui um momento inaugural deste género artístico, em termos universais.

Para a nossa investigação, também é importante assinalar certas aproximações ou curiosos paralelismos entre a tradição da pintura de paisagem chinesa e a atual visualização digital ao nosso dispor. Estas analogias ou linhas comunicantes são mais evidentes através do contributo de artistas dos novos media que procuram esse diálogo com a arte chinesa do passado, ou com investigadores chineses da área da computação gráfica que procuram recriar métodos tradicionais de pintura chinesa, por intermédio de algoritmos de síntese digital.

É preciso desde logo clarificar que o modo como a arte chinesa encara a pintura de paisagem tem diferenças consideráveis em relação ao Ocidente. Não está em causa como na tradição ocidental, que vem desde o Renascimento, uma pintura que tem por referência o ponto de vista de um observador fixo num lugar, com uma fonte de luz precisa e as correspondentes sombras. A abordagem chinesa não tem por base o mesmo tipo de realismo e tem acima de tudo uma filosofia própria, o pintor chinês procura dar sobretudo um testemunho acerca da natureza. É essencialmente a visão de uma natureza viva, na qual domina a harmonia e a paz, mas é também uma visão animada por transformações do universo físico que convida à meditação e na qual se verifica a unidade da forma e do conceito e dos temas da natureza retratados. São aspetos como este que são à partida destacados por Michael Sullivan no seu estudo sobre a pintura de paisagem da China⁹⁹ que marcaram uma evolução importante ao nível dos estudos da cultura oriental.

Outros aspetos, realçados por Sullivan, indicam que esta pintura de paisagem não é de facto uma pintura que retrata diretamente aquilo que o artista vê, não se trata de uma pintura “ao ar livre”. Como é consensual, e confirmam outros estudos, o pintor de paisagens chinês tem algo de filósofo e está em causa uma meditação sobre a natureza que também é influenciada pela poesia, sendo esta atitude uma consequência do convívio com essa mesma natureza. Porque como nos diz Sullivan, a pintura de paisagem na China é “*uma destilação da comunhão com a natureza*”¹⁰⁰. Talvez por isso,

99 Cf. Sullivan, M. (1979). *Symbols of Eternity: The Art of Landscape Painting in China*, Oxford Clarendon.

100 *Ibidem*, p.8.

apesar de haver registo de desenhos de pintores chineses diretamente a partir do real, estes refletem sobretudo a familiaridade com a natureza, mais do que se constituem elementos artísticos acabados. Em suma, as imagens configuradas na pintura paisagista chinesa estão para além da mera aparência, e compõem conjuntos pictóricos que estão próximos de vistas ideais ou essências fixadas em convenções estilísticas consistentes que constituem esta tradição artística.

Aqui encontramos precisamente o aspeto determinante do imaginário chinês expresso nas paisagens pintadas, revelando-se também a componente ficcional que caracteriza estas imagens. Este fator da ficção será destacado ao longo desta investigação como um elemento que se cruza com a problemática da paisagem virtual. Estes terrenos ficcionais, que não se referem a lugares que existem na realidade, poderemos identificá-los desde logo não apenas no contexto da atmosfera oriental, mas também na pintura de paisagem ao longo da História, a qual será abordada em capítulos posteriores.

Como nos diz Sullivan, existem nestas conceções ideais algo que nos pode lembrar a tradição ocidental, de paisagistas como Claude Lorrain ou Nicolas Poussin do séc.XVII (que também vão merecer uma análise específica). Sullivan considera porém que os ideais preconizados pela arte chinesa são mais duradouros, considerando o universo rico desta arte, cheia de significado e simbolismo¹⁰¹. Outra característica que ainda está presente nesta arte e em alguns artistas chineses que queremos destacar, é o efeito atmosférico que estas pinturas, com as suas brumas ou névoas, nos transmitem. Esta noção é aliás um elo de contacto com as paisagens virtuais que, não remetendo para uma materialidade concreta, evocam mesmo assim uma atmosfera característica de paisagens ou de um ambiente. As técnicas de visualização digital são pois um recurso que permite sugerir virtualmente uma atmosfera de mundos reconfigurados. Esta qualidade das pinturas de paisagem chinesas, reconhecida no ambiente criado pelas névoas que unificam o espaço pictórico, é testemunhada pelo pintor e crítico Hsieh Ho do séc.VI, sobretudo na sua obra de referência *Ku hua p'in lu* (500 D.C) sobre pintura. Entre os princípios enunciados na obra, o mais importante será a capacidade de transmitir ao observador a “*vitalidade da atmosfera*”¹⁰². Chen Chih Mai, na sua análise deste período da arte chinesa, considera que o sentido de “atmosfera”

101 Cf. Sullivan, M. (1979). *Symbols of Eternity: The Art of Landscape Painting in China*, Oxford Clarendon.

102 Cf. Chih-mai, C. (1996). *Chinese landscape painting: the Golden Age*, East Asian History, No. 12.

nos postulados de Hsieh Ho se caracteriza por “a impressão estética, disposição, ou harmonia do efeito, numa obra de arte”¹⁰³. A pintura deve pois transmitir a impressão de um homem vivo e não de uma máscara inerte¹⁰⁴. Para além da semelhança com o tema e da aparência, o mais importante será que as criações seja animadas por uma qualidade espiritual reconhecível na impressão atmosférica das obras.

A modelação na arte chinesa conheceu de facto várias etapas, mas de certo modo as obras mais conseguidas tinham em comum algumas das características já enunciadas. Na dinastia Tang, é conhecido o modo como as formas modeladas na paisagem estava ainda numa fase formativa, revelando porém uma grande expressividade. Já na dinastia Sung, observam-se grande evoluções, quer na técnica de contorno, quer na correlação dos traços com a superfície das rochas e de outros elementos.

Fazendo uma síntese temporal, e como nos lembra Chen Chih Mai,



Figs.15,16. Tung Yuan, *Templo Taoista na Montanhas*; Ching Hao. *Lu-shan*.

103 *Ibidem*.

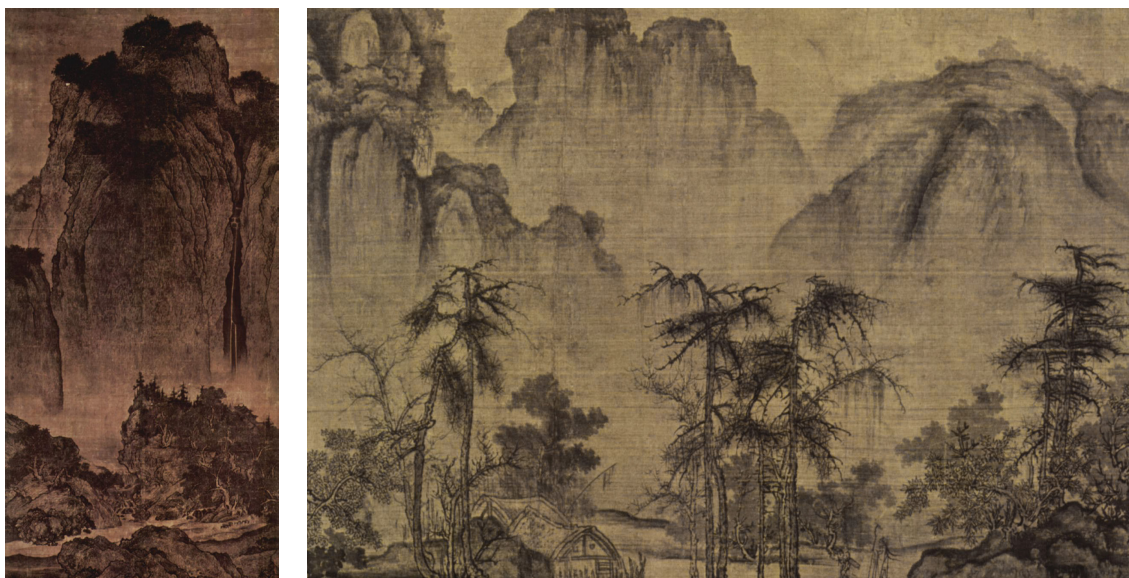
104 *Ibidem*, p.37.

“No fim do séc.IX a gloria e grandeza da China Tang chegara ao fim. O grande império começou por se separar e foi seguido por um período de confusão e conflitos por mais de meio século. Os historiadores chineses assinalam esta fase como o Período das Cinco Dinastias.

E foi neste período de tempestade e conturbações que a Idade de Ouro da pintura de paisagem chinesa nasceu”¹⁰⁵.

Vale a pena enunciar de forma sucinta os nomes mais importantes deste momento alto na arte chinesa. Tung Yuan, começa por ser um dos mais celebrados pintores de paisagem, não só no início deste período, mas em toda a arte chinesa. É de notar que, como a subtil introdução das brumas e neblinas, sugerem o efeito atmosférico que começámos por referir como um elo com o virtual (Fig15).

Ching Hao é outro dos grandes pintores do final das cinco dinastias e princípio da dinastia Sung (Fig.16). Nas obras do artista é favorecida a meditação na pintura, e uma intenção de captar as formas eternas da natureza e deste modo alcançar o que entendia como verdade. Estas formas remetem, por sua vez, para um convencionalismo que recua, em parte, perante o realismo, na medida que se traduz numa invenção formal, e ao mesmo tempo num fruto de meditação prévia: *“Na pintura de paisagens,*



Figs.17,18. Fan K’uan, *Viajantes por Entre Montanhas e Ribeiros*, séc.XI; Kuo Hsi, *Outono no Vale do Rio*, séc.XI.

105 *Ibidem*, p.39

*a pintura deve ser primeiro concebida na mente antes de segurar o pincel*¹⁰⁶. Como é visível, por sua vez, na pintura “Paisagem de Lu Shan” que retrata uma montanha memorável na China, e na qual é de notar ainda a importância que o pintor confere à composição.

Na idade de ouro da pintura de paisagem da dinastia Sung, é sem dúvida preciso assinalar artistas como Fan K’huan e Kuo Hsi. A pintura “*Viajando por entre Montanhas e Ribeiros*” (Fig.17), é decerto uma obra impressionante, a pintura detém essa envolvimento que faz o observador render-se a um imponente penhasco, ao mesmo tempo que uma névoa cria um ambiente, rarefazendo a parte inferior da pintura. Por sua vez Kuo Hsi, talvez o maior mestre do seu tempo, revela uma maior suavidade nos contornos das figuras e uma genialidade que acrescenta movimento e ritmo à paisagem, numa espécie de devir. Também neste pintor, e como refere Max Loer a propósito da sua pintura “*Outono no Rio do Vale Amarelo*” (Fig.18), “*as montanhas são colocadas num espaço profundo, e o espaço é preenchido com atmosfera*”.

Devemos ter presente que o realismo monumental dos artistas desta época, será fixado num estilo oficial de corte por artistas como Li T’ang. Num desenvolvimento posterior deste estilo, dois artistas, Ma Yuan e Hsia Kuei, vão ficar como referências maiores para os primeiros investigadores ocidentais¹⁰⁷ da pintura de paisagem chinesa. O estilo de pincelada, denominada de *ts’un*, (termo que associa a marca da pincelada a um golpe de machado sobre um tronco de árvore), torna-se mais largo e os contrastes e silhuetas mais fortes, bem como os enquadramentos se tornam mais dramáticos.

A artista Christin Bolewski investigou recentemente a forma como estas tradições mais representativas da paisagem chinesa podem ser compreendidas através da perspectiva da cultura visual ocidental¹⁰⁸. É tomado como referência o artista Kuo Hsi já citado, que foi considerado pelos historiadores seus contemporâneos a figura de maior relevo da sua geração. A autora remete para as ideias e testemunhos de Kuo Hsi acerca da arte da paisagem, apontadas num livro que intitulou «*Apontamentos sublimes das Florestas e Ribeiros*». Por sua vez, como esclarece Michael Sullivan, esta obra de Kuo Si não é apenas um livro instrutivo da prática artística, mas é também

106 Chih-mai, C. (1996). *Chinese landscape painting: the Golden Age*, East Asian History, No.12, p.40.

107 Cf. Sullivan, M. (1979). *Symbols of Eternity: The Art of Landscape Painting in China*, Oxford Clarendon.

108 Cf. Bolewski, C. (2008). “*Shan-Shui-Hua*” - *Traditional Chinese Landscape painting reinterpreted as moving digital visualisation*, Eva London Conference.

revelador da educação clássica de Kuo Si que, além disso, encontrava inspiração nos poetas da dinastia Tang¹⁰⁹. Na análise de Christin Bolewski são destacadas as noções descritas por Kuo Si, que revela como a pintura chinesa é composta por múltiplos pontos de vista denominados “San-e-ho”, e três distâncias (altura, profundidade e distância de nível). Como indica a autora alguns dos termos e significados na arte chinesa tem múltiplas camadas de sentido e diferem da racionalização normalizada do mundo ocidental¹¹⁰. Os próprios modos de olhar para uma montanha revelam estas três distâncias diferindo porém, se o olhar é dirigido para o cume a partir da base, se olhamos por detrás de frente para a montanha ou para além da montanha a partir de outra montanha mais próxima¹¹¹.

Segundo Christin Bolewski, um artista pode combinar dois ou três níveis de distância numa só paisagem. Estes níveis são muitas vezes articulados ao longo do rolo de pergaminho chinês, segundo um eixo central. A artista aborda a estética oriental por intermédio de paisagens virtuais em 3D, num vídeo com animação, no qual as montanhas e elementos evoluem, segundo a temporalidade de uma perspectiva múltipla, à semelhança da tradição chinesa da pintura de paisagem, na qual os rios, árvores e montanhas se desenrolam ao longo do pergaminho.

Existe um suporte teórico no projeto da artista, na medida em que toma por referência o filósofo François Julien, que procurou fazer uma aproximação à estética chinesa tendo em vista a compreensão ocidental, uma espécie de tradução. A intenção nesse caso era fazer um “*desvio através da China*” o que permitia ganhar um distanciamento sobre o mundo ocidental. No projeto específico de Christin Bolewski, é aberta a possibilidade de uma nova abordagem das práticas de visualização ocidentais, filmica e digital. Porém, uma vez que faz uso de software 2D e 3D “*artefatos de uma perspectiva cultural ocidental*”¹¹², estes também permitem, ao mesmo tempo, evitar uma imitação ou aproximação excessiva à pintura chinesa. Na criação de um espaço com realismo ou hiper-realismo, a artista admite que faz uso de uma visualização que tem por base a tradição da Renascença e da civilização ocidental, uma vez que recorre à perspectiva linear, mas que na construção do espaço virtual 3D, não obstante

109 Cf. Sullivan, M. (1979). *Symbols of Eternity: The Art of Landscape Painting in China*, Oxford Clarendon.

110 *Ibidem*.

111 *Ibidem*.

112 *Ibidem*.

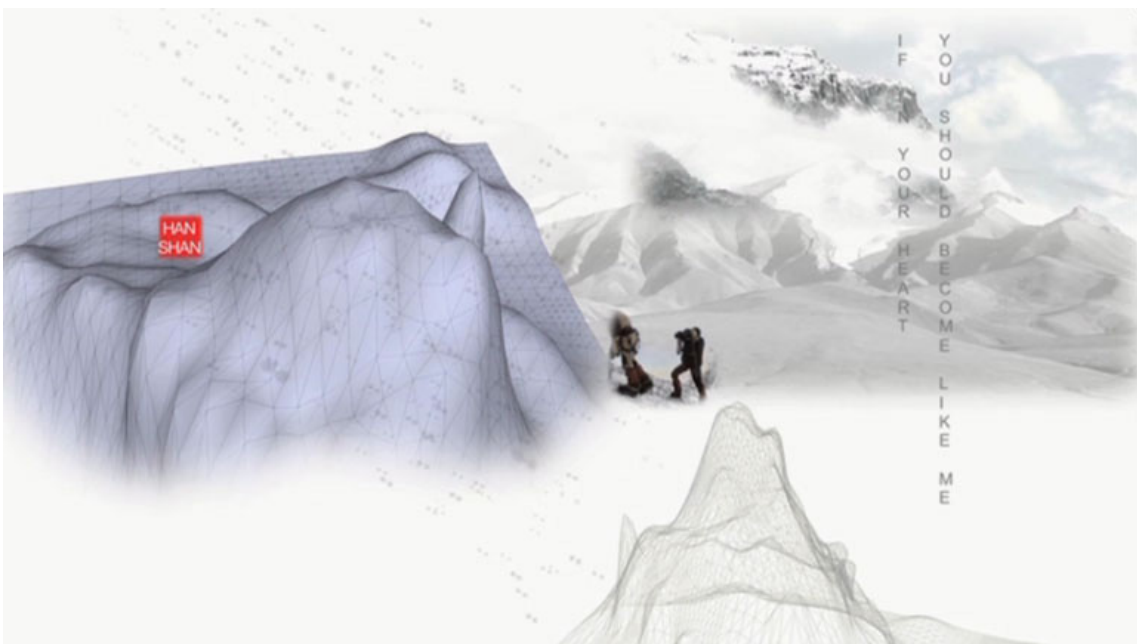
a adaptação da grelha cartesiana, são portanto adotados vários pontos de fuga segundo o procedimento oriental, havendo portanto um desvio das intenções notoriamente realistas ocidentais. Aliás, Christin Bolewski explicita melhor a demarcação entre as diferentes tradições:

*“É assim que, ao contrário da tradição da pintura ocidental, que sob a forte influência da ciência insiste na proporção, perspectiva e descrição realista da forma, os artistas Chineses nunca se sentiram compelidos a restringirem-se a esta visão limitada. Porque a pintura não é uma janela, não há necessidade de imitar as mecânicas da visão e ver uma paisagem apenas através de um ponto de vista, num outro sentido, procuram desenvolver uma atitude mais abstracta e com um espírito mais livre perante a arte.”*¹¹³

Como a artista reafirma, o processo oriental explora o mundo sem amarras através de pontos de fugas em movimento, porém a contraposição sugerida à noção de janela que advém da Renascença, não faz verdadeiramente justiça a esse momento central na arte ocidental. Deixaremos para o próximo capítulo a demonstração de que a janela Renascentista não é mais do que a metáfora de uma encenação e não propriamente uma abertura para um espaço totalmente realista. Assim, essa demarcação pela artista, de uma tipologia restritiva da arte renascentista deixa, como veremos, espaço para dúvidas. As técnicas de visualização digital permitiram colocar a descoberto o carácter eminentemente ficcional que também se reconhece na tradição ocidental, embora sejam visíveis as diferenças entre ambas as tradições, ocidental e oriental, e o trabalho de Christin Bolewski permite precisamente entender que é possível estabelecer pontos de contacto ou redescobrir valências de uma tradição por intermédio da outra, e neste caso com recurso à manipulação 3D de paisagens digitais.

Na obra da artista recorre-se a uma visualização num formato 16:9 em alta resolução num monitor flat-screen. Consiste portanto num “*video vertical em rolo*” ou a “*pintura video em loop*” como é denominada, que prevê deslocamentos dos elementos na vertical e na horizontal, ou mesmo em profundidade, que podem ter por referên-

113 *Ibidem*, op.cit.p.27.



Figs. 19-21. Stills de video, *Video Scroll*, Christin Bolewski 2008.

cia os movimentos das câmaras virtuais. Para além dos movimentos, as câmaras virtuais procedem a zooms sobre motivos das paisagens animadas em 3D¹¹⁴ (Figs. 19-21).

Esta questão da composição em perspetiva e dos pontos de vista, que é problematizada por Chistin Bolewski na pintura chinesa, é um tema que consideramos rico em possibilidades, e que pode ter múltiplas abordagens mediante diferentes tradições pictóricas. Uma dessas abordagens possíveis é precisamente aquela que questiona o sistema de representação ocidental pelas condições que lhe são inerentes, como será possível ver nos últimos capítulos desta investigação a propósito de algumas das nossas conceções. Importa reconhecer em que medida o recurso à visualização digital permite atualizar a dimensão ficcional que comporta toda a imagem de uma paisagem, e que se traduz sempre numa construção de um produto cultural.

Ao referir-se ao software, é evidente, como indica Christin Bolewski, que o software 3D está restringido às leis da perspetiva linear e à grelha cartesiana. Neste caso, é também compreensível que o acréscimo de pontos de fuga ou manipulações das referências deste espaço tenham lugar posteriormente, numa pós-produção ou montagem, após as construções base em 3D. Como ocorre na obra “Shan-Shui-Hua” da artista, existe de facto um trabalho final com recurso a um software de *compositing*, uma vez que se trata de vídeo, com vista a elaborar uma “colagem” multimédia - e esta é portanto a via para a obra em questão alcançar um espaço imaginativo que a autora pretende afirmar em contraposição a um ambiente demasiado “realista”. Ao intitular a obra “Shan-Shui-Hua” que significam montanha, água, e pintura, a artista convoca a expressão chinesa para a pintura de paisagem, .

Também julgamos pertinente a analogia que Christin Bolewski evoca entre a tradição e o digital, ao assinalar o modo como o investigador e artista contemporâneo, Wucius Wong, descreve a prática artística chinesa. Na sua obra “O Tao da Pintura Chinesa de Paisagem”, Wucius Wong descreve esta prática pictórica à semelhança da construção de um modelo, sublinhando que este é o processo no qual o artista prefere contar com a sua imaginação. Curiosamente, como diz a autora,

114 Cf. C. Bolewski, C. (2008). “Shan-Shui-Hua” - *Traditional Chinese Landscape painting reinterpreted as moving digital visualisation*, Eva London Conference.

*“Wucius Wong usa uma terminologia que nos parece mais familiar para descrever a construção de uma paisagem virtual com uma aplicação de software digital, ao invés do processo da pintura chinesa tradicional. Pintar da memória utilizando bibliotecas para montanhas e quedas de água a partir de um “kit de construção” é de facto reminiscente dos modelos pré-fabricados, efeitos ou sistemas de partículas das soluções de software digital, que estão prontas a utilizar de forma expedita e parcialmente adaptadas ao uso individual.”*¹¹⁵

Também no modelo vídeo da artista se verifica esse recurso a “templates” que não se fixam numa paisagem, mas supostamente numa paisagem ideal e simbólica, revelando que as “templates 3D” se aproximam das “templates metafóricas” da pintura chinesa. Outro aspeto que essa obra torna mais claro para nós, é a insólita proximidade entre a visualização 3D e a arte chinesa no que se refere à apropriação do espaço vazio. Em ambos, *“diferentes partes da imagem se dispõem em separado configuradas dentro de um espaço branco. Água, neblina, ou nuvens dividem a cena naturalmente, através da combinação da massa com o vazio. Massa e vazio é um princípio importante de composição.”*¹¹⁶ Na descrição do seu projeto, Christin Bolewski cita ainda Wucius Wong, na medida em que este evoca a religião e filosofia taoista que, como é conhecido, sustenta um equilíbrio com a natureza.

*“A névoa é também espaço vazio, e o espaço vazio contém as possibilidades da transformação. Transformação é central para o pensamento taoista. É como estar em meditação, e quando o cosmos por inteiro parece uma névoa branca, e nos encontramos num mundo de luz branca”.*¹¹⁷

Devemos acrescentar que a concentração na ideia de vazio surge, muitas vezes, na tradição da arte da paisagem chinesa até para além do Taoísmo e sobretudo

115 Bolewski, C. (2008). *“Shan-Shui-Hua” - Traditional Chinese Landscape painting reinterpreted as movingdigital visualisation*, Eva London Conference, op.cit.p.32.

116 *Ibidem*, p.32

117 Wong, W. cit. por C. Bolewski.

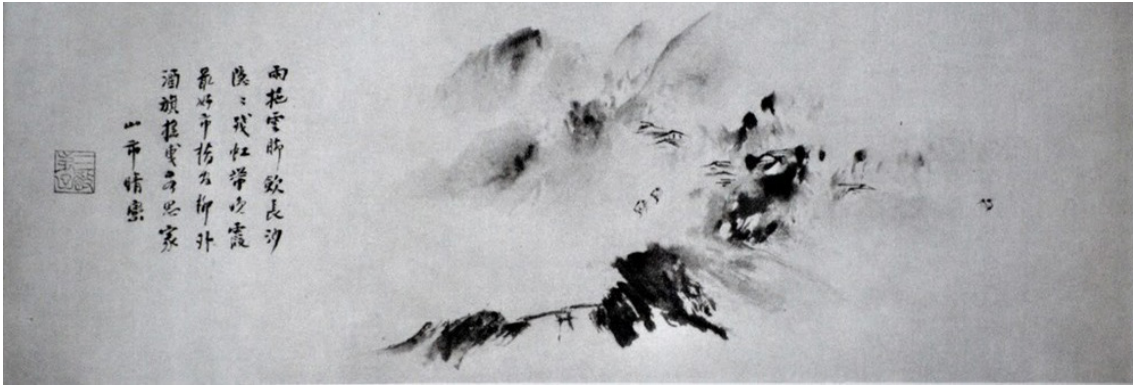


Fig. 22. Yui Chien. *O Regresso dos Pescadores*, séc. XIII.

em sintonia com o pensamento religioso Zen, que não incide tanto nas visualizações taoistas. De facto, as formas de síntese digital parecem surgir num contexto de espaço aparentemente vazio e simulado pelo software. Esta simulação digital do vazio parece tornar mais intensa e concentrada, essa impressão de espaço vago e despovoado da paisagem ausente ou, quanto muito, que emerge em virtude de um esvaziamento de características Zen. A filosofia Zen, de facto é visível em alguma das paisagens dos artistas chineses do final da dinastia Sung. Em artistas como Li, Chiang Tsan, Mu-ch'i ou sobretudo Yu-chien (Fig.22), os métodos Zen são assimilados na prática pictórica paisagista, na medida em que os atos de meditação permitem o enfoque sobre pontos significantes enquanto o restante ambiente se dissolve numa névoa. Muitos destes artistas que adotam a postura Zen, ramo Mahayna do Budismo, são influenciados pela sugestão de que os panoramas pintados são sobretudo projeções visionárias da mente do pintor, e não necessariamente recordações de paisagens. Como indica Michael Sullivan, muitos homens de cultura daquela época foram influenciados pelas escolas idealistas Mahayna do Budismo, que consideram que toda a aparência é ilusão. Este refúgio idealista nos mosteiros dos monges Zen, tem efetivamente características próprias no que se refere a um afastamento da realidade, que comporta um certo declínio que assiste à sua volta¹¹⁸.

Referindo os artistas que conduzem os princípios Zen ao limite, Michael Sullivan destaca Yu Chien que regista um afastamento progressivo da realidade: são apenas alguns apontamentos de pincel que dão significado a manchas de tinta em dissolução na névoa ou na tela. A prática de Yu Chien revela “*uma extraordinária analogia com a ex-*

118 Cf. Sullivan, M. (1979). *Symbols of Eternity: The Art of Landscape Painting in China*, Oxford Clarendon.

*perícia Zen, na qual a forma se manifesta a partir da unidade de um vazio informe*¹¹⁹.

Não é assim por acaso que existem outras analogias da abstração que decorre da utilização dos media digitais, e do ambiente da arte da paisagem chinesa. Para enumerar apenas uma outra aproximação que nos parece relevante, é de considerar um projeto de artistas chineses do princípio do séc. XXI, cujas intenções são mais tec-

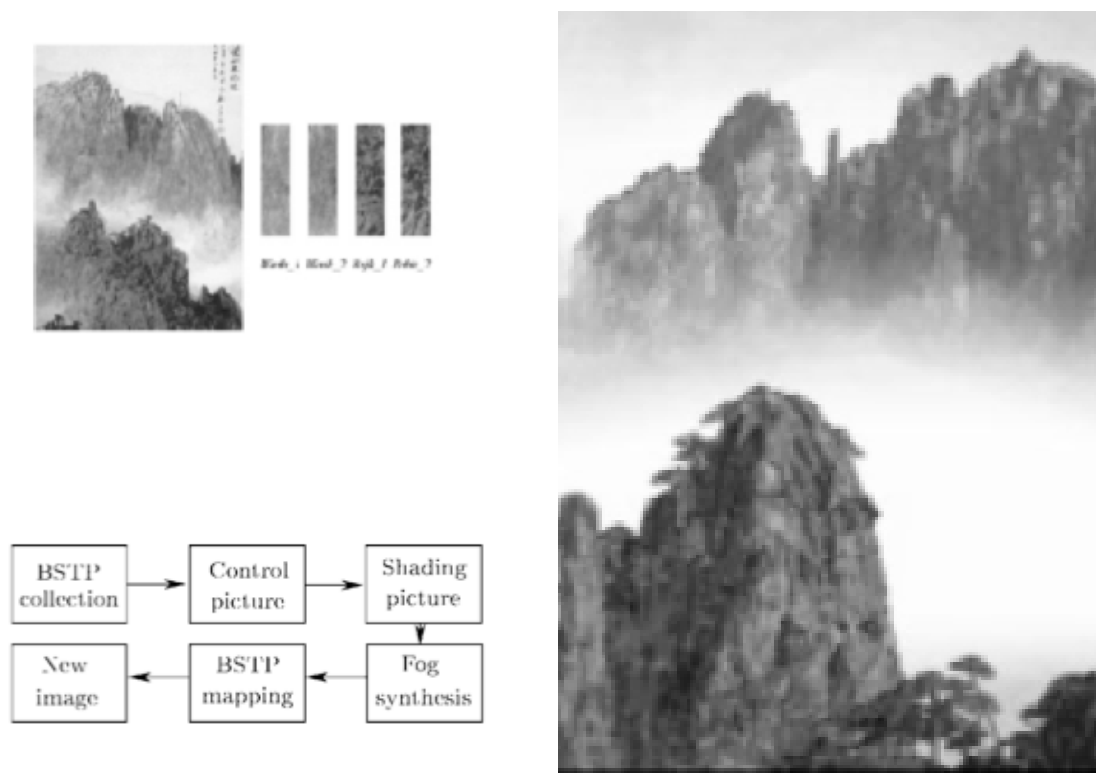


Fig. 23. Yu JinHui;Luo GuoMing;Peng QunSheng, Pintura de paisagem chinesa e recolha de BSTP, juntamente com o processo dos autores.

nológicas, que passam por desenvolver um simulacro digital, com recurso a algoritmos, a partir dos processos de pintura chinesa. Esta abordagem tem grande interesse, na medida em que alguns aspetos da pintura chinesa são supostamente clarificados. Neste processo, os algoritmos BSTP (“*Brush Stroke Texture Primitives*”) são formulados com base em amostras de pinturas chinesas reais feitas à mão. Este método de modelação é considerado, à semelhança da pintura chinesa, como um rendering que não procura o realismo fotográfico (NRP-“*Nonphotorealistic Rendering*”). Os métodos apresentados procuram formular algoritmos atualizados de modelos de textura de

119 *Ibidem*, p.86.

pincelada, de névoa ou sombreado (Fig.23). Este sistema, ao contrário do formulado pela artista Christin Bolewski, não é aplicado em conjunção com uma cenografia 3D, mas procura a ilusão apenas com base num espaço 2D. Contudo, os investigadores revelam as potencialidades em aberto num espaço 3D, em virtude da qualidade dos resultados alcançados.

Como concluem os autores “*O sistema fornece uma ferramenta aos utilizadores exigindo-lhes o mínimo de treino e possibilitando a criação de imagens de qualidade com uma complexidade invulgar*”¹²⁰.

Apesar dos seus objetivos terem em vista aplicações sobretudo na animação, educação e indústria do entretenimento, existem elos de contacto com a nossa investigação, no âmbito do impacto dos novos média na estética da paisagem. Em suma, para além de outras referências à pintura chinesa neste capítulo, que analisámos, verifica-se o seu contributo para a atualização da prática pictórica na nossa época.

Como veremos, algumas das aproximações aqui mencionadas, partilham princípios comuns que estão na base do software de ambiente 3D TerraRay, ao qual recorreremos em algumas criações pessoais que serão também analisadas nesta investigação.

3.2.2 Em parte nenhuma. A paisagem renascentista entre a imaterialidade e a ficção

Geralmente o período do Renascimento é apontado como o momento fundador da noção de paisagem na arte ocidental, ainda que possamos referir pinturas anteriores da Antiguidade, como é caso das paredes das vilas de Pompeia, mas o que está aqui em questão é a paisagem como género aceite e reconhecido, tal como E.Gombrich começou por fazer notar num ensaio de referência, acerca da elevação da paisagem no Renascimento¹²¹.

Existe realmente um aspeto algo paradoxal nesta génese, mas que provavelmente caracteriza a própria noção de nascimento, que congrega toda a parcela temporal na qual se contrapõe o que não existia com aquilo que passou a existir. E é por isso que

120 JinHui Y.; GuoMing L.; QunSheng P. (2003). *Image-Based Synthesis of Chinese Landscape Painting*, in *Journal of Computer Science & Technology* - Jan. 2003, Vol8, No.1, op.cit.p.27.

121 Cf. Gombrich, E.H. (2007). *A Teoria da Arte no Renascimento e a elevação da Paisagem*, in *Concerto das Artes*, Campo das Letras.

a progressiva revelação da paisagem no séc.XV começa com o aparente descrédito pela paisagem na cultura renascentista, enquanto arte em si mesma, embora por vezes não seja possível dar pela falta de uma ausência que se desconhece. O pouco interesse pela paisagem, em particular pelos pintores da Renascença italiana, não se deve porém a tudo o que ela abarca. Rejeita-se sobretudo os seus valores intrínsecos e o modo de retratar a paisagem do natural, ou se quisermos ser mais precisos, a paisagem e os seus múltiplos componentes, como as árvores, núvens e rochedos, não têm assunto ou significado suficientes, e como tal não se justifica por si só retratá-los em função de um lugar preciso. Talvez por isso, as pinturas de paisagem que se revelam e começam a destacar-se no Renascimento, inaugurando o novo género artístico, na verdade não se referem a lugar algum. São afinal sítios inexistentes, meras ficções.

Contrariamos portanto a ideia de que a teoria de arte do Renascimento italiano propõe retratar e imitar a realidade com fidelidade. É verdade que Alberti, na sua obra *De Pictura*, propõe o método de representação através da perspectiva, para auxiliar o pintor a retratar somente o que é visível, e este imperativo do “visível” é repetido várias vezes na introdução da obra, na medida em que deve consistir no único propósito do pintor¹²². O visível porém obedece a uma compreensão, uma narrativa ou um processo intelectual sujeito a convenções, a uma *Istoria*, e devemos acrescentar que também se cruza com a imaginação.

Imagens que iluminam certamente a “invenção” da paisagem são alguns desenhos de Leonardo da Vinci, que no seu *Tratado de Pintura* faz o elogio da beleza da natureza e da pintura de paisagem, porém a interpretação de Leonardo é desde logo muito pessoal, e a sua visão da natureza vai certamente mais além de uma simples apreensão. Nos seus textos sobre pintura, Leonardo destaca aliás o ato criativo e o poder da imaginação do artista, comparável ou superior à harmonia das próprias coisas. Gombrich e Simon Schama são aliás unânimes em identificar em Leonardo alguns destes aspetos. A minúcia da representação de relevos e rochedos por Leonardo pode iludir quanto a uma suposta ciência que reproduz com exatidão um local preciso. Em boa verdade, por vezes Leonardo está longe disso. Como indica Simon Schama: “*um dos mais extraordinários desenhos de Leonardo regista o horizonte alpino, visto do Lago Maggiore, com o primeiro plano virtualmente eliminado, como se o olhar do*

122 Sabato, E. (2002). *Hombres y engranajes. Heterodoxia*, Alianza Editorial, p. 57.



Fig.24. Leonardo Da Vinci, *Estudos de Montanhas*, 1511.

artista se elevasse acima na sua imaginada máquina voadora¹²³ (Fig.24). A invenção de Leonardo para além do existente é deste modo notória. Schama refere ainda o estudo de A.Richard Turner, no qual se descreve o processo artístico meticuloso de Leonardo que, aparentemente, retrata de forma ostensiva e fiel as fisionomias das montanhas, mas que afinal se revela, em grande medida, produto da sua fértil imaginação. Como acrescenta S.Schama,

“O seu relato do Monte Taurus, por exemplo, descreve primeiro a paisagem exuberante, em seguida, florestas de abetos e faias e finalmente “ e o ar escaldante sem qualquer vestígio de vento”. A topografia despojada do pico do Monte é realmente bem vinda e um afastamento dos vestígios dos paraísos alpinos, mas é contudo uma espécie de ficção uma vez que Leonardo, ao que se sabe, nunca em nenhuma altura esteve sequer perto do monte Taurus.”¹²⁴

123 Cf. Alberti, L.B. (1991). *On Painting*, Penguin Classics.

124 Schama,S. (2004). *Landscape and Memory*, Harper Press, p. 426.

É assim esclarecedor o ênfase que S.Schama coloca no talento de Leonardo em atravessar as fronteiras entre fantasia e natureza. Também a partir de outros desenhos «alpinos» de Leonardo é possível vislumbrar fenômenos atmosféricos algo sobrenaturais, nuvens artificiais que mais parecem bolas de algodão, que elevam as paisagens improváveis de cidades com torreões fictícios para domínios do outro mundo.

De um modo mais alargado, no que respeita à Renascença, S.Schama conclui mesmo que “*quando os artistas do séc.XVI que podiam ser ao mesmo tempo paisagistas e pintores históricos (...), utilizavam as montanhas como elementos de retórica nas suas narrativas, a tentação para estilizar era irresistível*”¹²⁵ e nesta linha refere o germânico Altdorfer, um dos primeiros verdadeiros paisagistas, ou mais tarde, Pieter Bruegel o Velho.

Este aspeto da estilização certamente que merece uma análise mais detalhada, se considerarmos que a estilização caracteriza, em parte, as imagens de síntese 3D e a paisagem digital. Claro que se interpretarmos estilizar no sentido de modificar ou conceber uma imagem com uma determinada inclinação formal ou para obter um efeito estético, podemos identificar na tecnicidade do 3D computadorizado uma ausência de estilo, um estilo sem estilo, isto é, desprovido da personalidade que geralmente intuimos no estilo de um artista e que o caracteriza. Esse gesto da estilização é, na verdade, uma maneira/modo, que remete para o “como” do processo artístico. Aqui é o tipo da utilização da tecnologia 3D que poderia caracterizar também o estilo, mas esse estilo 3D do qual falamos, já está orientado para uma topografia em parte inexistente, viabilizada à partida pelo software, se nos dispusermos a proceder a relevos e configurações paisagistas livres, com as ferramentas digitais que este software coloca à disposição. Neste aspeto pode aproximar-se dessa topografia fantasiosa ou idealizada do Renascimento, que só na aparência parece naturalista, mas enquanto a paisagem renascentista é idealizada pelo imaginário, projetada a partir do íntimo do artista, a idealização-estilização do 3D digital é projetada na tela a partir de um modelo manipulado pelo operador, mas registado internamente na memória do computador. Existe porém uma grande coincidência entre ambas as paisagens idealizadas, entre a renascentista e a do 3D digital e esse aspeto comum caracteriza-se por uma tendência para generalizar a paisagem apresentada como não se identificando com um lugar em particular, mesmo

125 *Ibidem.*

que existam alguns elementos reconhecíveis. No contexto da pintura do Renascimento seria preciso justificar esta tendência para a idealização, que diverge do naturalismo ou realismo, com o qual grande parte das teorias procuram esclarecer a arte pictórica da Renascença.

Como indica Javier Maderuelo, a partir dos seus estudos sobre paisagem, e no contexto histórico renascentista: “*Os quadros tinham de proporcionar estas visualizações, devendo ajudar à imaginação do espetador proporcionando-lhe imagens, contudo estas imagens pintadas não teriam de ser concretas nem particularizadas*”¹²⁶, pois na pintura devocional da Renascença é suposto não aludir a figuras do quotidiano ou lugares reconhecíveis no mundo, com vista a deixar espaço aos fiéis para desenvolver as representações sacras na sua imaginação. A eficácia da pregação e do discurso religioso supõe esta idealização.

Com o acréscimo do suporte da reflexão de Baxandall, Maderuelo considera ainda que esta é realmente a origem da estandardização dos modelos pictóricos, que implicou ainda o desenvolvimento de uma série de códigos, que permitissem o reconhecimento de uma cena, mas de forma a facilitar uma correspondência com os momentos chave da retórica dos sermões associados ao discurso bíblico.

A idealização da paisagem renascentista encontra assim justificação, pois

*“esta é também a razão pela qual os pintores italianos têm que representar pessoas genéricas, com rostos e partes intercambiáveis. (...) Do mesmo modo que as personagens, os sítios têm que ser também concretos nos seus detalhes mas generalizáveis. Estes lugares representados deviam ser sugestivos, formados por arquiteturas ou paragens ideais, compostos de tal maneira que se reconheceriam como os cenários idóneos de cada uma das histórias que representam, porém não se deviam identificar com nenhum sítio ou construção conhecida, uma vez que vulgarizaria a ação do sobrenatural que se evidencia*¹²⁷”.

126 Maderuelo, J. (2005). *El Paisage, Génesis de un concepto*, Abada Editores, p. 121.

127 *Ibidem*.

Podemos portanto sugerir que a paisagem renascentista não é situável ou não está em parte alguma, ou como nos diz Maderuelo, estes pintores remetem-nos para “*outro tempo e lugar*”. Esta conceção do tema da pintura renascentista, que se afasta de um lugar concreto, é enfatizada também por A.Friedberg, que no seu livro “*The Virtual Window*”, começa por contestar as interpretações, em seu entender equivocadas, da janela de Alberti enquanto modelo para uma representação realista, quando na verdade Alberti “*nos fornece uma base renascentista para o conceito de um “al-gures” - não um realismo de uma coisa mas uma vista espacio-temporal à parte.*”¹²⁸ A frase de Alberti, do quadro como uma janela aberta para o mundo, com suporte na perspetiva enquanto reveladora do real, não funciona, porém, como um dispositivo que valida uma descrição mimética da natureza ou do mundo, através da vista enquadrada por uma janela a partir de um ponto de vista fixo. Friedberg recorre assim a uma introdução da obra de Alberti, *De Pictura*, ressaltando o modo como Cecil Grayson corrige a ideia de que a janela de Alberti se abre simplesmente à visualização de uma natureza sem mediação. “*O objetivo do artista é certamente dar ao espetador a experiência espacial do olhar pela janela, no qual a matemática da visão e as aparências gerais e as proporções da Natureza vão ditar as atitudes e relações fundamentais. E não decorre deste realismo metodológico que o espetador deva ver uma cena da “vida real”*”¹²⁹. O que caracteriza a janela de Alberti não será portanto a transcrição pictórica de um mundo natural mas, como Friedberg reconhece, o “índice metafórico do enquadramento”. Esta janela que informa a pintura da Renascença traduz portanto uma utilização retórica da janela como uma metáfora da pintura.

Estas conclusões recordam também o modo como Maderuelo faz a correspondência dos novos modelos pictóricos com a retórica do discurso religioso. Tal como o autor reconhece a partir da *Lamentação sobre o Cristo Morto*, de Perugino, a par da convencionalidade das personagens bíblicas, também se reconhece um grau de convencionalidade semelhante no lugar em que se situa a cena:

“Os montes são silhuetas indefinidas, um grupo de casas possível configura a imagem de uma cidade, ainda que desconhecida,

128 Friedberg, A.(2006). *The Virtual Window*, MIT, p.32

129 *Ibidem*, p.33.

*e árvores que aparecem separadas e esparsas, representam um bosque, contudo este vale não é tão pouco a representação de um vale real que poderia ser visto num dado lugar, senão um cenário idealizado das Sagradas Escrituras, necessariamente distante e intemporal. Esta distância convencional não é a consequência da aplicação de uma cómoda receita de atelier mas uma necessidade retórica que afasta os pintores do mundo terreno que supõe a representação de realidades concretas e reconhecíveis.*¹³⁰

Esta distância convencional comporta por isso uma retórica, ou mesmo uma narrativa, na verdade uma *Istoria*, tal como indicado por Alberti. Portanto, mais do que um tema pintado (religioso ou eventos de heróis clássicos) está também em causa o estilo da pintura. Mas à partida, o tema ou o argumento que deve dominar a pintura renascentista não seria de facto o registo direto da natureza e da paisagem, como aliás deduz Friedberg, na sua leitura atualizada do texto de Alberti: “O texto de Alberti foi frequentemente incompreendido neste ponto, ele considerava-o como uma fórmula para a representação de narrativa da *Istoria*, e não de paisagens ou vistas de janelas vazias”¹³¹.

Ora, é nesta linha que a paisagem, em muitas pinturas renascentistas, surge em segundo plano, como um acessório para preencher o fundo, constituindo um anteparo, um cenário naturalista (genérico), que visa tornar credível uma cena que pode incluir figuras bíblicas ou históricas. E a supremacia do argumento ou *Istoria* como afirma Alberti, mostra bem que a paisagem não era reconhecida ainda como uma categoria da arte, não existindo ainda um nome para a identificar.

No entanto, como começámos por fazer notar, existem já esses fragmentos de paisagem ou ambientes que compõem as pinturas, elementos que raramente retratam lugares precisos, mas sim verosímeis (e claro, nada impede que possam ter uma correspondência remota com territórios familiares ao pintor). No essencial, são já prenúncios de paisagens ficcionais que conhecerão na Alemanha e na Holanda as primeiras pinturas paisagistas que começam a configurar um género autónomo. Realmente são os artistas do Norte da Europa que começam a exportar pinturas a óleo para Itália,

130 Maderuelo, J. (2005). *El Paisaje, Génesis de un concepto*, Abada Editores, p.124.

131 Friedberg, A.(2006) *The Virtual Window*, MIT, p. 32.



Fig. 25. Joachim Patinir, *Paisagem com Condutor da Barca*, 1520-24.

inclusive paisagens. Além disso é de notar, nesta altura, a importância da adesão dos pintores italianos à técnica da pintura a óleo, que permite um maior realismo que a tempera ou o fresco, e tem um grande impacto em imagens do mundo natural. Todavia, quais são os precursores da paisagem na arte ocidental, e o que caracteriza esse estatuto? Podemos identificar que são alguns pintores destacados do Quattrocento (se não quisermos recuar a Giotto), em cujas obras se reconhece a paisagem lado a lado com o assunto e personagens, a narrativa histórica ou religiosa. É assim que é citado frequentemente Joachim Patinir, pintor flamengo, com as suas paisagens-mundo, ou seja, vastos panoramas habitados por pequenas figuras. Sem se perder o tema bíblico, a figura recua apesar de tudo, verificando-se por vezes uma narrativa em vários momentos, em que dominam campos, relevos, rochas e oceanos. É o caso da *Paisagem com S. Jerónimo* (1515-1519) ou a *Paisagem com Condutor da Barca* (Fig.25).

Podíamos recuar ainda a Giovanni Bellini com as suas paisagens plenas e abertas para o horizonte, que por vezes nos iludem, e que desejaríamos que fossem mais do que apenas “decor” de um tema bíblico, como ocorre na sua obra “*A Oração no Horto*” (1460).

O que sucede no período do Renascimento, é que na primeira metade do Quattrocento, a paisagem é um ator secundário que só no final do séc. XV ganha alguma

expressão; numa fase inicial é algo periférico ou *parergon*, um termo citado por vários autores a partir Peacham (Oxford English Dictionary -1612).

Como refere Malcolm Andrews,

*“a paisagem neste período tem apenas um papel complementar a desempenhar, é marginal ao assunto principal, humano ou divino, é parergon em relação ao argumento. Ocupa um status inferior na hierarquia dominada pela presença humana. A presença heroica humana ou divina confere dignidade e significado ao cenário natural; eleva-o e valida-o. Por outro lado o cenário natural pode dar substância contextual e força metafórica que corrobora o assunto e a narrativa humana ou divina.”*¹³²

Apesar do avanço na pintura dos fundos paisagistas no Norte da Europa, a questão das origens não é, na verdade, totalmente clara, uma vez que nela não participa apenas o pictórico, mas também a assunção da palavra “paisagem” que confere o nome às composições. É Gombrich quem atesta ser em Veneza e não em Antuérpia que, pela primeira vez, um quadro específico recebe a designação de “paisagem”, mas se quisermos destacar os autores que erradicam verdadeiramente a presença humana, afirmando o mundo natural por si só, teríamos de referir Altdorfer (Fig.26,27) mais do que Lotto, como um dos legítimos precursores do género. Parece-nos contudo excessivo o modo como Gombrich coloca de parte as paisagens anteriores de Dürer, ou não as coloca no mesmo plano; ou seja, estas obras de Dürer não se enquadrariam na paisagem enquanto género institucional. As aguarelas topográficas de Dürer são, segundo Gombrich, “*meros estudos que seria incapaz de vender em troca de dinheiro honesto*”¹³³. Gombrich debruça-se portanto sobre a questão da paisagem enquanto instituição e não propriamente no que concerne à evolução estilística. Esta opção é aliás assumida pelo autor, reconhecendo que, do ponto de vista estilístico, Dürer terá sido um dos grandes pintores de paisagem, ainda que nunca tenha integrado a instituição da “pintura de paisagem”. Sucede que, a nosso ver, estes aspetos estão interligados.

132 Andrews, M. (1999). *Landscape in Western Art*, Oxford University Press, p.28.

133 Gombrich, E.H. (2007). *A Teoria da Arte no Renascimento e a elevação da Paisagem*, in *Concerto das Artes*, Campo das Letras, p.264.



Figs.26,27. Albrecht Altdorfer, *Paisagem do Danúbio perto de Regensburgo, 1522-1525; Paisagem com ponte pedestre, 1518-1520.*

Como vimos, a paisagem nasce do pano de fundo de certas pinturas da Renascença, num formato genérico e idealizado, mas em virtude também da estilização que serve uma retórica da qual se tenta emancipar. Para Gombrich, a paisagem enquanto prática artística aceita, ocorre finalmente na segunda metade do séc.XVI, quer sob a aparência de quadros, quer de gravuras. É somente quando testemunhamos paisagens “puras”, como ocorre em Breughel ou H.Jordaens, a chegar aos interiores das galerias, que a paisagem se torna supostamente uma instituição. Aqui certamente que Gombrich parece antecipar a teoria institucional da arte de George Dickie pelo menos no que se refere à paisagem, mas também é certo que esta mesma teoria de Dickie revelou recentemente algumas incoerências que obrigaram o autor a retificações. Nesse sentido, o excesso de formalidade de Dickie ao propor que a obra (ou neste caso o género artístico) tem de agir em nome de uma certa instituição, dá lugar a uma conceção mais abrangente que considera que “a obra de arte é arte por causa da posição que ocupa dentro de uma prática cultural”¹³⁴. Pelo menos no que se refere a uma visão global da arte, menos segmentada, justifica-se a nossa relutância em separar o aspecto institu-

134 Dickie, G. (2009). *A Teoria Institucional da Arte*, in *Arte em Teoria - Uma Antologia Estética*, Húmus, Universidade do Minho..

cional do caráter estilístico. Assim, Dürer constitui um dos precursores do paisagismo na linha de uma abordagem concetual decisiva para a nossa compreensão do género artístico da paisagem. É assim que juntamente com Bernard Briard reconhecemos em Dürer

“(...) um verdadeiro paisagista, sobretudo nas suas aguarelas que são completamente autónomas como o prova a Vista do Vale do Arco. A vista eleva-se do primeiro plano no sentido de uma rocha central através de terrenos plantados de árvores azuladas, mais pequenas ao fundo, o que sugere uma impressão de profundidade”¹³⁵.

Dürer já alcança portanto essa profundidade que é afinal um dos aspetos determinantes na noção de paisagem, e que precisamente parece desvanecer-se um pouco nas paisagens 3D virtuais, aspeto que deverá merecer atenção numa análise posterior.

Por outro lado, como já referimos, também se pode considerar Altdorfer como um dos precursores do género. De algum modo existe aqui uma evolução em relação a Dürer e tal como diz Malcolm Andrews, a partir da obra de Christopher Wood sobre Altdorfer:

“Estas são aparentemente pinturas terminadas - óleo em pergaminho, colado a painéis - e não simplesmente esboços ou estudos de fundos ou composições mais ambiciosas. As pinturas foram esvaziadas de criaturas vivas, humanas ou animais, e, como Wood refere, não contam “histórias”. A chamada de atenção de Wood para as inovações de Altdorfer - “Ele trouxe a paisagem a partir da relação meramente suplementar para o tema central”¹³⁶.

Por outro lado, a teoria da arte na Alemanha começa a gerar-se a partir da própria descoberta e prática em torno do desenho de paisagem, pois como Christopher Wood indica num outro ensaio, mais geral, sobre a paisagem imaginada no séc.XVI, as linhas descritas nos desenhos de paisagem da época são *“linhas que não se referem*

135 Biard, B. (2013). *La Peinture de paysage et son influence, des origines au XVII siècle*, Georges Naef, op.cit.p.60.

136 Andrews, M. (1999). *Landscape in Western Art*, Oxford University Press, p.41.



Fig. 28. Albrecht Durer. *Vista do Vale do Arco*, 1495.

*sempre a qualquer coisa no mundo, mas mesmo assim têm significado*¹³⁷. Ao que parece, a teoria de arte, no verdadeiro sentido do termo, ou seja, escrita de acordo com uma metodologia estava, segundo Wood, um passo atrás em relação ao ritmo da experimentação artística:

*“Paisagem, um modo de construção ficcional, que explicitamente se destaca do público e dos contextos imagéticos dirigidos por uma doutrina da imagem, constituía o modo privado, o acompanhamento flexível, um suplemento de diagnóstico, para a arte pública. Tal como vimos, a paisagem estava em posição de confrontar a pergunta fundamental das origens: o que é uma obra de arte e de onde terá ela vindo?”*¹³⁸

137 Wood, C. (2007). *The Imagined Landscape - Autonomy, Fiction, Modernity*, Peking - Tradition and Modernity: Yale University Conference, Peking University Press, p. 543.

138 *Ibidem*.

No Renascimento, e no que respeita à representação, já demos conta por vezes da inexistência do referente no mundo, de que começámos por falar na abertura deste capítulo. Tal como Christopher Wood começa por se interrogar, não sabemos de onde vêm as obras e paisagens que na Renascença começam por tornar-se visíveis. As vistas com base no enquadramento ou através da janela designada por Alberti, não são portanto reproduções naturalistas do visível que Alberti destacava.

O enquadramento ou a janela, proposta por Alberti, é como sugere A.Friedberg

“(...) uma metáfora visual, a janela funciona para reinscrever a sua imagem sobre outra imagem, a pintura. A relação de imagens neste circuito é bidirecional: a janela é como uma pintura que enquadra a abertura para o mundo e a pintura é como uma janela, uma técnica para construir perspectiva, e o pintor deve enquadrar a vista.”¹³⁹

Um dos aspetos importantes do contributo desta autora para a nossa temática é esta interpretação da janela e da visão renascentista. A janela é uma metáfora, substitui algo por outra coisa, sem que esse processo se traduza numa imitação. Como a autora acrescenta, *“as metáforas são virtuais; residem na imaterialidade da linguagem, porém referem-se ao mundo material.”¹⁴⁰* Estamos de acordo com a linha teórica desta autora, na medida em que considera que *“Alberti, usou a janela predominantemente como uma metáfora para o enquadramento, a relação de um observador fixo com a vista enquadrada - e não como uma janela “transparente”, “janela para o mundo”, como tem sido largamente promovido por historiadores de arte e teóricos dos media.”¹⁴¹*

É nesta medida que o termo virtual, tal como privilegiado por Friedberg, vai ao encontro da nossa análise. A nosso ver, o virtual não substitui o real como uma cópia, nem se dispõe como uma representação baseada na imitação fiel. Já abordámos aliás alguns destes aspetos acerca da representação, e é importante compreender que a sua riqueza, enquanto interpretação sujeita a convenções, é potenciada pela imagem vir-

139 Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window*, MIT, p. 12.

140 *Ibidem*.

141 *Ibidem*.

tual. Como indica A.Friedberg o termo “*virtual serve para distinguir qualquer representação ou aparência (quer seja ótica, tecnológica, ou produzida artesanalmente) que seja “funcional ou efetiva mas não formalmente” da mesma materialidade que representa.*”¹⁴²

A virtualidade tem por isso características essencialmente dinâmicas no que se refere à entidade que representa, contrariando a ideia de uma mera duplicação de um corpo.

E A.Friedberg continua:

*“Imagens virtuais têm uma materialidade e uma realidade mas de um tipo diferente, uma materialidade de segunda ordem, liminarmente imaterial. Os termos “original” e “cópia” não se aplicam aqui, porque virtualidade da imagem não implica uma mimesis direta, mas uma transferência - uma espécie de metáfora - de um plano de significado e aparência para outro.”*¹⁴³

A janela formulada por Alberti inclui já indícios de uma virtualidade que conduz para um algures ficcional, uma vista imaginária com as suas próprias variáveis espaço-temporais, que difere portanto do realismo ou de uma visão direta das coisas.

Também aqui não há o "olhar inocente" da expressão de Gombrich, e a janela de Alberti afigura-se afinal não apenas uma metáfora visual, mas também uma mediação. De facto, a virtualidade de um objeto ou imagem digital, que hoje descobrimos em simulacros construídos e livres de um referente real, começa por ser já ensaiada no modelo de Alberti, com base na mediação proposta pela sua janela. Mesmo que o interesse seja à partida o real e o visível, a verdade é que, como diria Gombrich, “*o que um pintor investiga não é a natureza do mundo físico, mas a natureza das nossas reações a esse mundo. Ele não se preocupa com as causas, mas com o mecanismo de certos efeitos*”¹⁴⁴.

142 Friedberg, A.(2006). *The Virtual Window*, MIT, op.cit.p. 11.

143 *Ibidem.*.

144 Gombrich, E.H. *Arte e Ilusão*, Martins Fontes, p.54.

3.2.2.1 Perspetiva, véu-quadrícula e a imagem bit-map

Nas propostas de Alberti podemos encontrar uma sistematização de algumas ideias de Brunelleschi, o precursor da perspetiva que, como é conhecido, comprovou as suas descobertas através de uma visualização do *Batistério de S.João* através da ilusão da pintura do edifício refletida num espelho (1415). Ambos os arquitetos estiveram portanto na origem do desenvolvimento dos novos processos de representação. Alberti terá portanto compilado as fórmulas geométricas para criar o espaço representacional da perspetiva, método que consiste num dos processos mais importantes de construção e visualização concebidos até hoje.

A perspetiva mudou além disso consideravelmente o modo como vemos e representamos o ambiente e a paisagem, instaurando um espaço homogéneo que remete para um observador único num ponto fixo.

As representações anteriores tinham por base uma visão não unificada, ou seja, os objetos eram representados de forma independente sobretudo com base no conhecimento e não tanto no modo como eram vistos. Como é conhecido estas fórmulas encontram-se na atualidade traduzidas em algoritmos que configuram esses sistemas de representação da perspetiva contidos nos softwares 3D e de criação de ambientes.

Tal como sugerido por A.Friedberg, a conceção da janela de Alberti constituía portanto uma metáfora do retângulo do desenho em perspetiva, o enquadramento do plano do quadro. Estes postulados já antecipavam de facto as imagens de síntese digital ou as que hoje são possíveis através do software 3D. De acordo com as determinações de Alberti, o pintor devia ver o quadro através da referida janela ou de um véu, aquilo que se entende pelo plano do quadro, de forma a que os raios de luz que vão do modelo para os olhos do espetador, ao transpor o véu, desenhassem o modelo.

Este processo ótico, com base no feixe dos raios de luz e que o método da perspetiva pretende abarcar, foi exemplificado numa gravura de Dürer que retrata precisamente uma máquina de produzir perspetivas com base em procedimentos manuais e num mecanismo simples (Fig.29). Nessa máquina, o desenhador deve repetir o procedimento de esticar um fio até ao modelo através do plano do quadro, registando posteriormente essa posição através de um dispositivo de réguas que, por sua vez, permite perfurar, na superfície da representação o ponto correspondente ao modelo. É preciso porém fazer a ressalva, de que a ótica humana não se explica por completo através da perspetiva, como sugerem alguns argumentos de Wittgenstein, Goodman

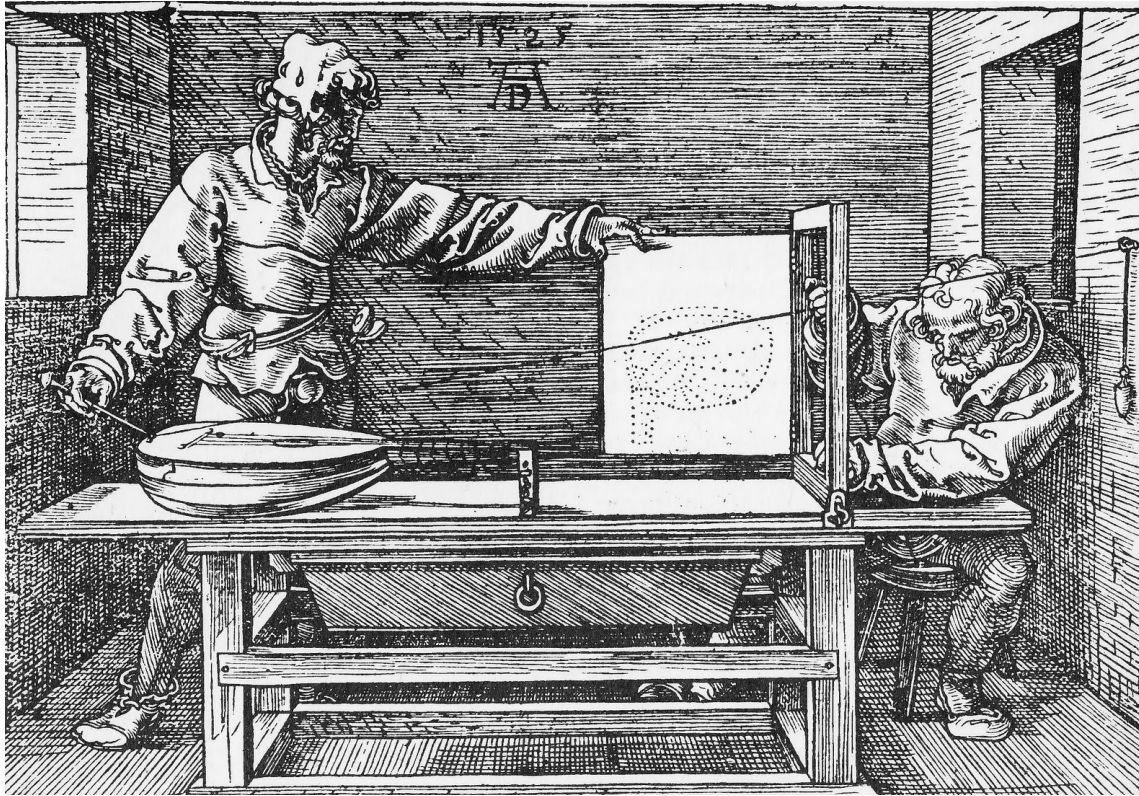


Fig.29. Artista a utilizar a máquina de perspectiva, Albrecht Durer, 1525.

e Merleau Ponty. Contudo, admitimos que existe uma certa correspondência entre a ótica humana e a sua reprodução mecânica através destes dispositivos antigos, que têm por base os princípios da perspectiva.

Para o nosso estudo, devemos porém ter presente que um dos aspetos mais relevantes a reter da referida introdução da perspectiva na arte do Renascimento, é o facto de encontrarmos estes mesmos princípios na configuração de imagens digitais em 3D. Como sugere I.As e D. Schodek, “*este tipo de correspondência de pontos é na verdade semelhante aos processos que observamos hoje nos dispositivos de captura de imagens da atualidade. Por exemplo, nos procedimentos ray-tracing, um raio é enviado do ponto de vista para o objeto. O raio é então traçado de volta e mapeado no plano do quadro. A informação é por sua vez traduzida num valor inteiro que define a cor de um pixel em particular*”¹⁴⁵.

Os autores fazem igualmente referência à máquina de perspectiva de Dürer (Fig.30) e à sua correspondência com a tecnologias de visualização atuais:

145 As,I; Schodek, I.(2008) *Dynamic Digital Representations in Architecture - Visions in Motion*, Taylor & Francis, p.16.



Fig.30. Artista a utilizar a máquina de perspectiva, Albrecht Durer, 1525.

“Com efeito, o software de modelação de computador projeta vistas semelhantes à construção geométrica de Dürer, e pode acompanhar os princípios conjecturais da sua agulha, fio e procedimentos do enquadramento. O ponto de referência do observador e a sua orientação estabelece a linha principal de vista, que vai através do plano do quadro até ao objeto. Nos processos de computação, alterando alguma das variáveis assinaladas, é possível produzir infinitas perspetivas de um, dois ou três pontos de fuga.”¹⁴⁶

Em suma, um aspeto que devemos voltar ainda a destacar são as características da modelação digital do ray-tracing, considerando que através desse algoritmo o plano do quadro pode ser considerado uma fina grelha de pixeis, disposta entre o observador e a cena. Esta película de pixeis pode corresponder àquilo que Alberti definiu efetivamente como o véu que, para descrever com mais precisão, é uma espécie de grelha de paralelas cruzadas disposta ao longo do enquadramento. Este véu não comporta necessariamente as exigências dos cálculos geométricos da representação em perspectiva rigorosa, proposta pela sua janela metafórica. Como sugere sobre esta questão A.Friedberg, este procedimento *“estava dependente apenas no enquadramento e nos seus quadrantes como um dispositivo para “mapear” o mundo tri-dimensional num plano a duas-dimensões.”*¹⁴⁷ Tal como sublinha a autora a partir de Alberti, este tipo

¹⁴⁶ *Ibidem.*

¹⁴⁷ A.Friedberg. (2006). *The Virtual Window*, MIT, p. 38.

de procedimento pode constituir uma grande ajuda na execução de uma pintura, uma vez que é possível visualizar qualquer objeto na superfície plana do véu:

“Com o véu, o artista divide a imagem em quadrados separados de uma grelha reticulada. A grelha do véu de Alberti forma um antecedente directo do ecran de computador “bit-mapped” no qual os elementos da imagem - pixeis - são “mapeados” em bits digitais.”¹⁴⁸

Este sistema ótico surge, de facto, como um antecedente da matriz bidimensional que representa a imagem digital. As inovações óticas que tiveram lugar na Renascença, como a do véu de Alberti, são precursoras, neste caso, da representação matricial. Com efeito, cada quadrante da grelha do véu corresponderia aos elementos da matriz da imagem digital, a que damos o nome de pixel.

Existe igualmente uma gravura de Dürer que ilustra este sistema ótico do véu, mencionado por Alberti. Nessa imagem, o desenhador é retratado observando um modelo nu através da grelha de fios esticados na grade, e que correspondem a uma grelha no papel. O desenhador simplesmente transfere o afunilamento da perspetiva, e para isso olha e compara a sua observação da vista no enquadramento com a aquela que vai reproduzindo no papel. Como I. As e D.Schodek indicam sobre este processo, a informação visual é literalmente transcrita para os espaços correspondentes no desenho ou tela.

Também A.Friedberg refere que Dürer sublinha o significado da palavra perspectiva em latim, ou seja, “ver através”. A autora, por sua vez, assume que esta transferência do visível com base no véu com a quadrícula constitui o instrumento prático da janela enquanto metáfora da perspetiva do quadro.

A subtileza da argumentação da autora parece determinante no que se refere a não adotar a noção da janela e da visão renascentista como um “ver através” literal, limitado ao mecanismo dos sistemas de ótica inventados na época. Aliás, o próprio Leonardo sugeria a utilização de um vidro transparente, como auxílio para fixar as proporções e as formas no plano do quadro. Mas importa pois perceber o papel destes instrumentos num processo criativo alargado, que faz uso de auxiliares fundamen-

148 *Ibidem*, p.39.

mente para projetar o imaginário dos artistas da Renascença. É curioso por outro lado que A.Friedberg confirme que a grade do véu ajudava o artista “*a traduzir um mundo tridimensional num plano virtual bidimensional que corresponde ao plano do quadro.*”¹⁴⁹ Contudo considera que “*enquanto a transparência do “ver-através” do plano do quadro é partilhada quer pela janela quer pelo véu, a superfície do quadro é em si mesma materialmente opaca. O plano da imagem coberto por camadas de pigmento tornou-se a lógica material da pintura a óleo no Ocidente*”¹⁵⁰.

A transparência do plano do quadro é, por isso, compreensivelmente metafórica, uma transparência que contradiz mesmo assim a opacidade do seu cariz material. Daqui resulta uma conclusão de Friedberg que tem alguma relevância para a nossa investigação. Ou seja:

*“A opacidade do plano do quadro, e mais tarde (...) a opacidade material das superfícies do écran do cinema, televisão, e computador constituem a pré-condição necessária para a representação virtual. A opacidade material da superfície da pintura era já um passo na direção de uma janela cuja transparência era apenas virtual.”*¹⁵¹

Esta conclusão é importante pois coloca a pintura na origem do virtual ou da imagem digital.

É de salientar ainda que a imagem digital e a representação que privilegiamos das paisagens digitais (e que obtemos hoje, com auxílio das fórmulas da perspetiva), na verdade não devem ser vistas como imitações do real mas como projeção de ficções que o artista saberá desenvolver. Devemos insistir na ideia de que a invenção da perspetiva no Renascimento não se reduzia, como vimos, a uma tentativa de reproduzir o real com fidelidade absoluta. O próprio método, como testemunham Panofsky ou Goodman, prevê condições de observação artificiais, tais como o olhar fixo a partir de um ponto sem se poder mover, e a imagem como secção de uma pirâmide visual, que na verdade não corresponde por completo à reprodução da nossa imagem ótica. Era aliás Wittgenstein que escrevia, algures na sua última obra, que não era possível

149 Friedberg, A.(2006). *The Virtual Window*, MIT, p. 39.

150 *Ibidem*, op.cit.p. 40-41.

151 *Ibidem*, op.cit.p. 42.

ver concretamente as linhas da pirâmide visual dos raios de luz que supostamente convergem na nossa vista.

É verdade que a perspectiva conduz a uma matematização do espaço psicofisiológico, e que ao invés de produzir uma transcrição fiel da realidade, é afinal uma abstração da realidade ou uma forma simbólica como na expressão de Panofsky. Naturalmente que existem inúmeras leituras a respeito do momento da invenção da perspectiva na Renascença, e algumas conferem a este método um maior grau de exatidão e cientificidade no que se refere a retratar o mundo físico (Gombrich, Gibson) enquanto outros autores não consideram que esse método forneça um padrão de fidelidade (Goodman, Martin Jay, Panofsky). Privilegiamos esta última via que, mais do que um método realista, é um importante auxiliar na construção das paisagens ficcionais da Renascença, e precursor na representação de espaços virtuais, mas não consideramos o desenho de perspectiva como um fim em si próprio, ou uma abstração da forma artística que se sobrepõe aos temas e assuntos das obras, como sugere Martin Jay e como vimos atrás denunciado por Merleau Ponty. É verdade que a projeção de uma imagem através da grelha de Alberti pressupõe, como diz Martin Jay, um mundo tridimensional lá fora, diferente portanto de outras grelhas que instauram um outro espaço, por exemplo, com a arte moderna, séculos mais tarde, como ocorre em Klee e Mondrian. Nesse aspeto a perspectiva da Renascença só contribui parcialmente para a visão que irá caracterizar a arte moderna, ainda que o Renascimento se posicione como o começo dos tempos modernos. No entanto, esse mundo lá fora não tem que ser descrito de forma cartesiana ou desprovido de assunto. Como nos diz Sabato, o homem na Renascença redescobre precisamente “*o mundo natural e o homem natural, a paisagem e o próprio corpo*”¹⁵². É portanto essa abordagem que preferimos destacar, na medida em que pode revelar o mundo como construção da imaginação, na qual a experiência da visão pode ir ao encontro de uma impressão física presente na construção da paisagem, uma construção que pode afinal passar pela virtualidade. Como conclui Friedberg:

“Muitos debates recentes acerca da visualidade opuseram-se às teorias do tipo cartesiano do desligamento corporal - que colocam o observador separado do mundo, com uma visão desligada - em oposição às teorias fenomenológicas de agen-

152 E.Sabato. (2000). *Hombres y Engrenages - Heterodoxia*, Alianza Editorial, p. 22.

ciamento do corpo, cuja raiz reside no corpo orgânico. Mas o termo “encarnação” atravessa também teorias da virtualidade e regista como experienciamos realidades que são mediadas e virtuais”¹⁵³.

Este regresso ao natural, que afinal é uma das características do Renascimento (que reencontraremos ainda no Romantismo em outros termos), constitui uma verdadeira investigação da natureza como propunha Alberti. Esta investigação está para além de uma quantificação, processo que habitualmente se atribui ao espírito desta época. O certo é que existem já no Renascimento sinais demiúrgicos da tentativa de violar a ordem natural. E talvez por isso, a paisagem apareça aqui também como por magia, uma transformação da natureza que lembra a alquimia, essa investigação inusitada que também integra a Renascença e que por vezes se opõe à ciência. Em vez da reprodução do mundo, preferimos a criação de uma parcela da natureza, talvez longe da verdade, mas próxima da força de uma ilusão.

3.2.3 Luminismo e a Arcádia tecnológica do séc. XVII

Começámos por entrever, com a análise do Renascimento, o caminho para a autonomia da paisagem, mas é a partir da primeira metade do séc. XVII que esta ganhará reconhecimento e consistência como género artístico maior. Podemos talvez testemunhar esta verdadeira conquista com a chegada do francês Claude Lorrain a Roma. E se todas as cronologias históricas podem ter marcos, não sendo rígidos, são certamente sinais orientadores. É desta forma que por volta de 1620¹⁵⁴, a paisagem atinge um novo patamar e a sua valorização passa a ser crescente, culminando, como veremos mais adiante, no séc. XIX de cariz romântico. No séc. XVII, este fenómeno ocorre sobretudo num contexto rico de grandes aristocratas italianos e papas, para os quais Claude Lorrain pintou uma boa parte da sua obra, reflexo do sucesso que ela alcançou, chegando a atrair o Rei de Espanha. Claude retrata a beleza campestre romana e a beleza da Itália mediterrânica, sob o pano de fundo da herança da Idade de Ouro que remonta à antiguidade romana, e portanto passível de ser evocada em

153 Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window*, MIT, p. 48.

154 Cf. Serooskereken, V.T.V; Plom, M.C. *Claude Gellé, dit Le Lorrain: Le dessinateur face à la Nature*, 2011, Paris.

vistas com vestígios que apelam a essa memória. Não deixa de ser curioso que, face a uma audiência poderosa e a uma corte de literatos, que louvava os escritos de Virgílio e Horácio, Claude não fosse todavia um erudito, ao contrário da maior estatura intelectual de Poussin. A abordagem de Claude era sobretudo imaginativa e poética mas certamente recetiva ao conhecimento. Estes são portanto alguns atributos de Claude Lorrain, artista que Michael Jakob assinalou, no seu estudo recente da paisagem, como o “*pintor paisagista mais influente de todos os tempos*”¹⁵⁵, atributo esse que terá contribuído para destronar o modelo dominante na pintura, que remetia para a centralidade da figura humana.

A sua fama como grande paisagista permitiu-lhe, juntamente com Poussin, ser o mais destacado desenhador da Arcádia. Esse tema explorado pela pintura e poesia, caracteriza-se por uma combinação particular de mito e realidade, um cenário idílico de felicidade, que contrapõe a paisagem pastoral, ideal ou encantada, à vida mais decadente dos centros urbanos na corte italiana. As composições unificam, em certa medida, uma multitude de atrativos e prazeres, que tornam compreensível o interesse da aristocracia pelas obras, muito para além da verosimilhança dos temas. Como indica Malcom Andrews:

*“O calor , a tranquilidade e volutuosidade da paisagem como um todo expressa o charme erótico da história, e seduz atraindo o espetador para o mundo idílico. Claude e Poussin representam a poesia da paisagem, a elevação de um género inferior; da mera descrição do lugar, a modelos ideais de felicidade humana e dignidade heróica.”*¹⁵⁶

O sentido da Arcádia e do mito no cerne deste ideal encontrará aqui uma abordagem específica, na medida em que para nós está articulada com os mitos tecnológicos, digamos “supra-naturais”. Por outras palavras, há ecos da Arcádia, em algumas tendências utópicas, reconhecível em expressões artísticas recentes com base nos novos media, e que exploram criticamente a possibilidade de uma outra realidade, um mundo ideal com o auxílio da tecnologia, uma via que não deixa de retomar o desejo promovido inicialmente por William Morris no final do séc. XIX, de conciliar progresso

155 Jakob, M. (2013). *Le Paysage*, InFolio - Collection Archigraphy, p. 66

156 Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford History of Art, p. 103.

técnico e ideal pastoral¹⁵⁷. Assim, identificamos, por exemplo, os contornos de uma “Arcádia digital”, numa inversão do ideal bucólico, como surge numa clarificação de Hermínio Martins:

“O suposto fatalismo das sociedades camponesas em relação à Natureza, diagnosticado por muitos sociólogos e antropólogos nos anos 50 e 60, nos seus diagnósticos das resistências e obstáculos ao desenvolvimento, foi substituído largamente nas sociedades hiper-modernas por uma espécie de fatalismo da tecnologia, com todas as suas ambiguidades. Curiosamente, se a natureza foi desnaturalizada, pois foi considerada como essencialmente maleável e apropriável por meios tecno-científicos, pelo menos em princípio, a tecnologia foi naturalizada, no sentido de que a dinâmica tecnológica ou tecno-económica em curso, com os seus processos de criação destrutiva, é vista como uma espécie de grande “força natural” indomável e irresistível, do género das super-erupções, dos grandes sismos ou dos tsunamis (equiparando assim o “sublime tecnológico” ao “sublime natural”), pelo antigo director do Media Lab do MIT, Nicholas Negroponte”¹⁵⁸.

Sem querer evocar em demasia estas forças desmesuradas do sublime tecnológico, que iremos examinar a propósito das paisagens dos artistas românticos, é certo que já se vislumbra um pré-romantismo em Lorrain, o que é confirmado pelo modo como, mais tarde, se irá constituir uma inspiração fundamental para Turner.

Et in Arcadia Ego, ou seja “E na Arcádia Estou”, é uma frase complexa, que nos parece intemporal e de algum modo sempre presente, mesmo antes de a lermos pela primeira vez. Se a expressão do ideal luminoso da Arcádia surge em pinturas e obras literárias, a verdade é que por vezes está associada também a elementos ou expressões que evocam simbolicamente a morte. Esta mesma expressão surge pela primeira vez num poema de Virgílio, e está presente na inscrição de uma lápide, descoberta por

157 Cf. Riot-Sarcey, M; Bouchet, T; Picon, A. (2008). *Dicionário das Utopias*, Edições Texto&Grafia.

158 Martins, H. (2011). *Experimentum Humanum*, Relógio D’Água Editores, p. 418.

camponeses numa pintura executada com a substância e a simplicidade clássica de Poussin (Fig.31).

A harmonia e inocência luminosa, só pode assim ser recordada com nostalgia, porque provavelmente coincide com a consciência da sua perenidade. Logo, nenhum ideal de vida existe sem uma contra-imagem, porque *Et in Arcadia Ego*, tal como nos



Fig.31 Nicolas Poussin, *Et in Arcadia Ego*, 1655.

diz Gombrich também se pode traduzir deste modo: “*Eu, a Morte, reino até na terra idílica das pastorais, na Arcádia dos sonhos*”¹⁵⁹.

Mas se a Arcádia detém duas facetas, uma resplandecente e outra sombria, como aliás também reafirma o historiador Simon Schama, isso sugere que a sua pureza é questionável e o ideal uma construção que não traduz uma realidade idílica autêntica. É assim que Helen Langdon lembra os ataques dos aristocratas e mecenas dos artistas, tais como Sforza Pallavicino, à inocência da vida rural:

159 Gombrich, E.H. (1993) *A História da Arte*, Editora Guanabara Koogan S.A. p. 308.

“E é esta Arcádia dos ricos que os poetas italianos hoje descrevem? Quem mais do que os camponeses é guiado pelos seus apetites - a Idade de Ouro é para aqueles que tem ouro”. Com efeito, segunda a autora, *“para tais mecenas de corte, com ascendente na literatura clássica, as paisagens de Claude criaram o mundo encantado - livre de encargos- da poesia pastoral. Ganharam vida através de uma execução perfeita; poucas pinturas são de tal modo cheias de detalhe, de efeitos mágicos de luz, de repositórios de interesse que encantam e seduzem o olhar”*¹⁶⁰.

É esta qualidade autónoma que nos interessa analisar agora nas obras de Claude Lorrain, às quais alguma arte contemporânea recorre na era digital.

3.2.3.1 O Luminismo de Claude Lorrain e a paisagem ideal

Para a nossa abordagem da paisagem virtual podemos considerar determinante o facto de Claude Lorrain, juntamente com Poussin, afirmar precisamente um determinado tipo de paisagem ideal, que aliás terá contribuído para o celebrar. Esta característica das pinturas de Claude não se baseia numa total irrealidade, pois sabemos que o artista fazia múltiplos desenhos a partir da natureza que o familiarizaram com a aparência das coisas, mas esta prática de Lorrain da aproximação da natureza funcionou em parte como repositório imagético do artista, que não obstante o seu reflexo nas pinturas, são raras as que se apresentam com cariz naturalista, ou seja, as pinturas de Claude em regra não retratavam um lugar existente, eram também ficções e sobretudo idealizações com um estilo característico. A prática do desenho e a criação de um arquivo caracteriza o perfil metódico de Claude, como também o demonstra por vezes o recurso à geometria para delinear previamente aspetos da composição (linhas, grelhas e diagonais). Como refere Martin Sonnabend, na linha do binómio *“natureza-ideal”*, em Claude Lorrain, este lado sistemático da sua personalidade *“não era utilizado para*

160 Langdon, H. (1989). *Claude Lorrain*, Oxford Phaidon, p. 13.



Fig.32. Claude Lorrain, *Paisagem com a Fuga para o Egipto*, 1646.

*transferir um motivo mas estava ao serviço de uma composição. Para adquirir um equilíbrio, ritmo e uma harmonia geral, inevitavelmente implicava partir de um modelo natural e substituí-lo por uma invenção “ideal”*¹⁶¹. Este autor destaca também um aspecto notório do processo que informa as “paisagens ideais”, isto é, uma espécie de vocabulário pictórico selecionado pelo artista: “*Na obra de Claude podemos observar como ele usa de modo consistente os mesmo “blocos de construção” - a árvore solitária, a torre, o edifício antigo, a montanha distante, por exemplo. O ato composi-tivo de Claude consistia em conjugar estes componentes em formas sempre novas*”¹⁶².

Segundo um princípio que começámos por entrever já em obras do Renascimento, as pinturas de Claude, segundo uma lógica característica, não se referem de facto a um lugar preciso. Como Martin Sonnabend confirma: “*Desde o princípio as paisagens de Claude eram invenções, construções, representações fieis de espaços reais,*

161 Sonnabend, M. (2011). *Claude Lorrain: The Enchanted Landscape*, Oxford: Ashmolean Museum, p. 15.

162 *Ibidem*.

tal como *A Trindade da Igreja do Monte, agora na National Gallery, são exceções*¹⁶³. Esta compreensão de que a “paisagem ideal” de Claude é uma construção, parece aliás ser corroborada por vários autores. Também Michael Jakob considera que:

*“(...) a arte é para ele uma expressão de retórica que vai conferir à natureza representada o caráter de assemblagem de loci. A natureza ela mesma - aquilo que é por vezes designado pelos historiadores de arte como “paisagem ideal” - é completamente falsa, composta de todas as peças, uma mistura sábia de elementos díspares, um todo em benefício do efeito criado pela imagem.”*¹⁶⁴

Este caráter fictício da natureza concebida por Claude, apesar de radicar numa observação atenta, é portanto um precursor das paisagens virtuais computadorizadas. Também as árvores, elevações e rochedos, que é possível modelar e dispôr através de software 3D, exigiram um conhecimento de geografia, e uma observação sistemática da natureza com vista à programação de algoritmos, pois só assim as imagens 3D puderam alcançar uma fidelidade ou “aparência de natureza”, como é possível comprovar na atualidade, nos resultados que se obtêm com alguns softwares de geração de ambientes. É certo que no caso particular de Lorrain existe um compromisso com “uma certa ideia de lugar” - uma Itália genérica e mais concretamente com a Roma antiga. São porém sítios longínquos quer temporal quer objetivamente, e que remetem para essa famosa Arcádia ou Idade do Ouro. Pois como completa Michael Jakob sobre Claude Lorrain: *“O artista transforma os dados observados no local combinando-os aos “topoi” e inventa uma Itália nem verdadeiramente antiga, ou verdadeiramente contemporânea, um país à luz da idade de Ouro. Ele propõe imagens de uma natureza serena, próxima das figuras divinas e humanas, em suma, um mundo inverosímil”*¹⁶⁵.

Um dos argumentos inovadores de Claude para criar os seus mundos de ilusão, é a maneira exímia como trabalha a luz nas suas paisagens. É uma luz ambiente muito própria, que envolve todos os elementos e as suas respetivas cores. A luz que, como sabemos é o fator determinante que possibilita uma “visão”, é articulada para unificar um mundo ou paisagem que nos surge como que encantada.

163 Sonnabend, M. (2011). *Claude Lorrain: The Enchanted Landscape*, Oxford: Ashmolean Museum, p. 12.

164 M. Jakob. (2013). *Le Paysage*, InFolio - Collection Archigraphy, p.66

165 *Ibidem*.

Sabemos também que, do ponto vista tecnológico, as paisagens virtuais são editadas hoje com o auxílio de algoritmos sofisticados de luminosidade, tais como o radiosity, que descrevem os variados reflexos de luz, ou ainda outros efeitos ou filtros que sugerem uma luminosidade abrangente que envolve toda a imagem, editáveis segundo diferentes níveis de contraste.

No caso concreto de Claude Lorrain, e da sua forma de trabalhar a luz, interessa considerar também a análise de Dennis Cosgrove. Concordamos com este autor, quando na sua interpretação coloca à partida o talento de Claude para além do atributo técnico: *“O luminismo de Claude serve uma função poética. É retratado como uma força natural que harmoniza a paisagem com a condição humana que a sustém e reflete. Essa condição é melhor descrita como Arcadiana, ou então Virgiliana.”*¹⁶⁶ Cosgrove refere no entanto que as pinturas de Claude e Poussin, não são em sentido, algum, menos fantásticas do que as pinturas barrocas, não obstante ambas as obras apresentarem, como sabemos, alguns traços clássicos. Sucede que no caso da obra de Claude, os jogos de luz são determinantes para elevar as suas vistas a um plano superior, quer se refiram às periferias da cidade ou a um passado imaginário. Como é descrito por Cosgrove

*“as paisagens de Claude são certamente baseadas em detalhes da natureza - em topografia, vegetação e nuvens - e acima de tudo no jogo de luz em torno que os envolve. Os seus esboços de carvão e aguadas foram concebidos directamente dos seus passeios por Roma, em particular à noite ou de manhã cedo quando podemos captar e explorar o jogo de luz e sombras nas elevações e ramos e reproduzir o seu detalhe e drama.”*¹⁶⁷

Todavia, como Cosgrove reconhece, apesar de ser possível identificar em Claude uma antecipação da atenção à natureza pelos pintores de paisagem do século XIX, *“os seus interesses são distintos dos pintores holandeses seus contemporâneos, e não se verifica a tentativa de reproduzir formas empíricas em trabalhos acabados.”*¹⁶⁸

A estratégia que assiste à invenção de Claude, não é, em boa verdade de grande

166 Cosgrove, D. (1998). *Social Formation and Symbolic Landscape*, Wisconsin, p. 158.

167 *Ibidem*, p.157.

168 *Ibidem*.

complexidade, ou pelo menos no que se refere a um escrutínio exaustivo da realidade. Concordamos por isso ainda com Cosgrove, quando considera que

“(...) a paisagem de Claude é artificialmente simples. É uma vista no sentido de uma fonte de luz, enquadrada por colinas mais escuras, e em geral árvores do tipo pinheiros em arco que captam a luz por entre as suas coroas. A vista central é atravessada por bandas de luz e sombra, alternadamente, ou por vezes interpenetrando-se, que conduzem o olhar sem esforço através da profundidade do espaço pictórico, a origem da luz transbordante e do seu halo que banha toda a paisagem em tons dourados. Nuvens fugidias e ribeiros tranquilos refletem e difundem esta luz através da tela.”¹⁶⁹

Estes efeitos de luz estão precisamente ao serviço do ideal já referido, mas que em si, como Goethe terá proferido acerca da obra de Claude, detém uma verdade que naturalmente não está no plano convencional da realidade. Justifica-se que o luminismo de Lorrain é um precursor da virtualidade da paisagem digital, e dos mundos de ficção patentes na arte dos novos media. Como explica por sua vez Michael Jakob, a verdade da natureza de Claude reside, com efeito, no artifício conquistado com o auxílio da sua técnica, esse dom supremo da representação de cariz artificial que é um vaso comunicante com o futuro:

“(...) o modo de retratar a luz, os degradés, a profundidade. Lorrain confere em outros termos uma visão paisagista de um país impossível, inexistente, composto pelas regras da retórica clássica, e da conjugação espacial do primeiro, segundo e terceiro plano, descrito pela primeira vez no Trattato dell'arte della pittura...(1584) de Lomazzo”¹⁷⁰.

Este “*país impossível*” de que fala Michael Jakob foi ganhando, em certa me-

169 Cosgrove, D. (1998). *Social Formation and Symbolic Landscape*, Wisconsin, p. 157-158.

170 Jakob, M. (2013). *Le Paysage*, InFolio - Collection Archigraphy, p. 66.

dida, conotações negativas, por alguma crítica e pela posteridade de Claude Lorrain. Por exemplo, no séc. XIX, o crítico de arte John Ruskin, inclui a pintura de Claude no conjunto de pintores que deplora, uma vez que valorizam mais as obras do que as coisas reais e a natureza a que se referem. É uma crítica da arte pela arte, e é nesta linha que Ruskin considera que “*um homem acostumado a estudar a natureza ficará desiludido com os oceanos insignificantes de Claude*”. George J. Leonard faz uma análise sofisticada das vanguardas artísticas ao longo da história moderna, na qual considera John Ruskin¹⁷¹. Nesse estudo confirma-se que Ruskin não defende uma cópia retiniana da natureza, na medida em que a cópia do natural pura e simples seria a forma artística mais baixa, pois nada seria acrescentado à coisa retratada. O autor cita Ruskin, na medida em que este considera que “*existe uma certa “elegância absurda em Claude*”, mas que a sua obra “*não lembra nada que exista no mundo*”¹⁷².

Em suma, como indica por sua vez Malcolm Andrews, na verdade está em causa um estilo próprio, uma vez que Claude passou a ser louvado pelo seu “*naturalismo exótico*.”¹⁷³ E mesmo esta variante de naturalismo estava associado, como diz o autor, à descrição de um cenário real, ainda que curiosamente não seja isso que esteja em causa. Na verdade, como considera o autor, a fidelidade à natureza é algo relativo, e os desenhos, esboços e aguadas de Claude estão provavelmente em maior sintonia com os gostos da atualidade e ao modo como hoje interpretamos a natureza. Interessa-nos, contudo, destacar a referência de Malcolm Andrews ao Luminismo de Claude Lorrain. Também nesta perspetiva, “*é o brilho da luz e a riqueza tonal do plano central que é verdadeiramente cativante na pintura de Claude. Atraem o olhar rapidamente para o primeiro plano e fazem concentrar a sua atenção na atmosfera extraordinária de serenidade*”¹⁷⁴.

Devemos, por fim, assinalar um aspeto decisivo que acentua a ligação entre as paisagens inventadas de Claude Lorrain e as paisagens virtuais que podem ser visualizadas na atualidade. De facto, o modo como Claude concebia uma atmosfera e distribuía a luz nos espaços das suas paisagens, é também um elo com a era digital, na qual a visualização de imagens por écran é dominante, permitindo uma manipulação

171 Cf. Leonard, G.J. (1994). *Into the Light of Things*, Chicago.

172 Leonard, G.J. (1994). *Into the Light of Things*, Chicago, p. 113.

173 Cf. Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford History of Art.

174 Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford History of Art, p. 99.

da imagem e dos seus níveis de brilho com grande flexibilidade, por intermédio de software de edição de imagem. Mas é sobretudo através do confronto com dispositivos de visualização, como o *Vidro de Claude* ou ainda o *Espelho de Lorrain*, que nos deparamos com tecnologias de visualização e mediação que são precursoras, em parte, das mediações computadorizadas que assistem as paisagens digitais.

O *Vidro de Claude* consistia precisamente num vidro colorido transparente mui-

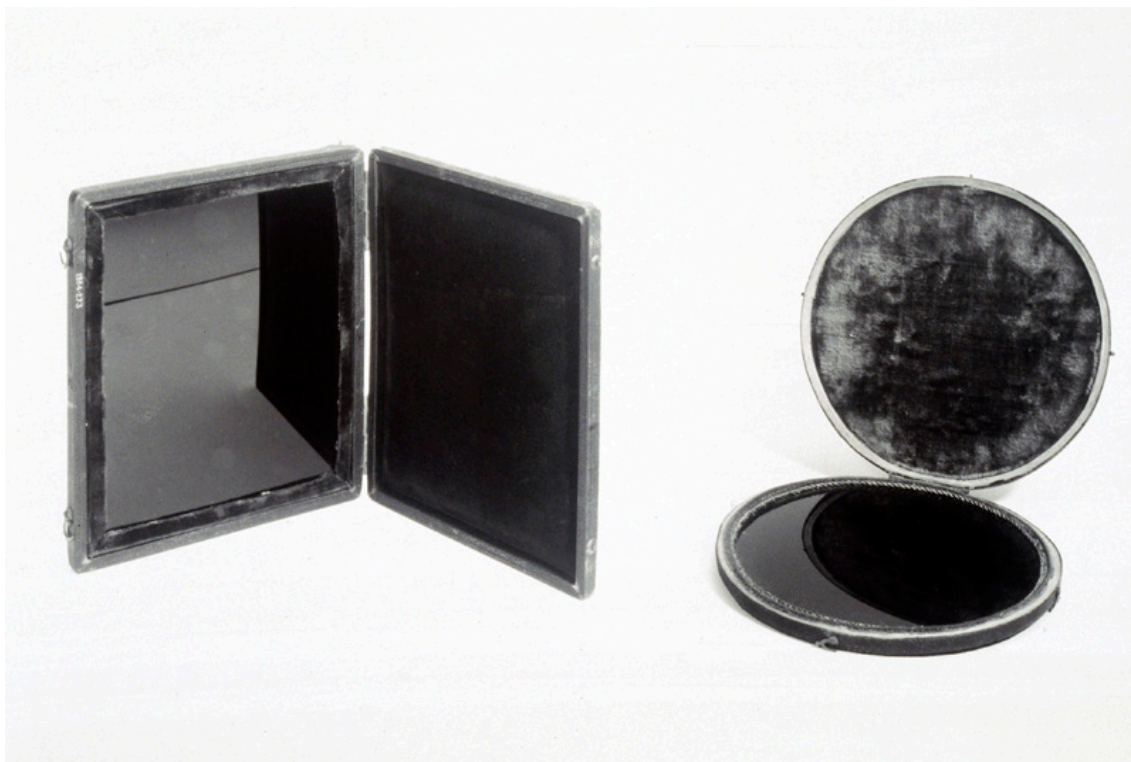


Fig.33. Dois formatos do *Vidro de Lorrain*, 1750-1770.

to particular, disponível em várias cores, e que colocado diante da vista alterava a tonalidade da cena para a qual se olhasse (Fig.33). Muito semelhante era também o *Espelho de Lorrain*, que consistia por sua vez num pequeno espelho convexo com uma coloração escurecida, que esbatia os cambiantes cromáticos das cenas refletidas, colocando ainda em destaque um motivo, através do ponto de focagem da superfície convexa. Ambos os dispositivos, que parecem as duas faces de uma mesma ideia, tinham por função auxiliar os pintores que tinham em vista obter um efeito semelhante ao das pinturas de Claude Lorrain. Logo à partida acrescentava-se assim à imagem refletida uma qualidade próxima da pintura, e na realidade este dispositivo teve grande popularidade, sobretudo em Inglaterra no final do séc. XVIII. Estes artefatos torna-

ram-se veículos privilegiados do conceito de pitoresco, que efetivamente caracterizou uma determinada estética da paisagem inspirada em Claude Lorrain - ou seja, uma estética da cena nostálgica que combina a vista idílica campestre com edifícios antigos ou algumas ruínas. O pitoresco tinha-se tornado atrativo não apenas para artistas, mas igualmente para viajantes, turistas e sobretudo para especialistas em paisagem. A tecnologia rudimentar do *Vidro de Claude* era assim amplamente utilizada por estes vários agentes que tinham a paisagem e eventualmente a arte como interesse comum.

Nos nossos dias, o *Vidro de Claude* é visto como um precursor dos filtros de Photoshop ou mesmo do Instagram, e tal como estes efeitos têm os seus apologistas e detratores, também estas lentes, que simulavam na altura as pinturas de Claude, eram severamente criticadas por alguns entendidos ou críticos de Arte. Robert Willim, que analisa este mesmo tema - o *Vidro de Claude*, e a sua antecipação de tecnologias de mediação contemporâneas - destaca por exemplo, mais uma vez as aversões de John Ruskin, neste caso no que se refere a estes artefatos¹⁷⁵. A abordagem de Ruskin, de facto privilegiava uma noção de pitoresco que divergia em parte do conceito deste a partir de Lorrain. Ruskin, defendia como já foi dito, uma via empírica com base na observação do mundo natural, que justifica a sua rejeição dos efeitos, e meios de visualização, com base em “filtros”. “*De acordo com Ruskin, estes dispositivos contribuíam para “falsificar a natureza, para arruinar e degradar a arte”*”¹⁷⁶. É por isso que, para Ruskin, o *Vidro de Claude* era uma das invenções mais infames que alguma vez esteve ao alcance do artista.

Nocivos ou não, a verdade é que estes dispositivos, inspirados nas paisagens de Claude Lorrain, antecipam de facto modos de visualização próprios dos media digitais. Como sugere Robert Willim, “*aplicações e ferramentas como o Instagram e o Vidro de Claude eram baseadas na sua capacidade de transformar e filtrar imagens ou vistas. Um filtro (ou efeito digital) é um dispositivo para transformação e mediação.*”¹⁷⁷ Existem, como é compreensível, precursores mais próximos dos filtros digitais que o autor ainda refere, “*As aplicações digitais, foram explicitamente baseadas em efeitos chamados filtros que os utilizadores podiam fazer uso. Muitas destas*

175 Cf. Willim, R. (2013). *Enhancement or Distortion - From the Claude Glass to Instagram*, in Sarai Reader 09: Projections, Sarai Reader 09, Editorial Collective - <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=3349524&fileId=4057934>

176 *Ibidem*, p. 357.

177 *Ibidem*, p. 354.

transformações emularam o aspeto de tecnologias analógicas anteriores, low-fi ou câmaras de brinquedo, como a Russa LOMO ou a chinesa Holga”¹⁷⁸. Contudo, o precedente criado pelo *Vidro de Claude* apresentava desde logo uma maneira pela qual os media ou, neste caso, um dispositivo ótico podia transformar a imagem de uma paisagem, e mesmo a impressão emocional transmitida. Como deduz Willim

*“(...) utilizando vidros com várias colorações, podiam ser evocados diferentes registos emocionais ou variações temporais. Um tom sepia podia despertar uma atmosfera amena, enquanto um vidro azul podia estar associado a uma vista noturna e assim por diante. As semelhanças concetuais com alguns filtros digitais disponíveis nos séculos posteriores são impressionantes.”*¹⁷⁹

Por fim o autor propõe uma análise importante que fica em aberto, na qual se interroga sobre os ataques a que certas tecnologias, como o *Vidro de Claude*, foram objeto ao longo da História. Ainda que refira a resistência natural às novas tecnologias em função das estéticas normativas, a verdade é que parece haver tantas razões a favor como contra a introdução de novas tecnologias. Estas oferecerem novas possibilidades que podem incrementar as aptidões do utilizador ou, por outro lado, bloquear algumas capacidades. *“Para compreender até que ponto o recurso às tecnologias pode favorecer ou distorcer a prática artística, é preciso perceber como certas tecnologias de visualização são utilizadas em diferentes contextos.”*¹⁸⁰ Nesta linha, podemos sugerir uma peça do séc.XXI, que recupera de forma explícita os artefatos óticos que simulam a estética paisagista de Claude Lorrain. Consiste numa obra que dá pelo mesmo nome do *Vidro de Claude*, com um écran LCD circular e escurecido e que, por intermédio de um sistema computadorizado e software embutido, simula a passagem do tempo numa paisagem de síntese digital (Fig.34). Segundo a descrição dos criadores - *Commonplace Studio*-, esta obra caracteriza-se por

178 *Ibidem*.

179 Willim, R. (2013). *Enhancement or Distortion - From the Claude Glass to Instagram*, in Sarai Reader 09:Projections, Sarai Reader 09, Editorial Collective, p. 357.

180 *Ibidem*.



Fig.34. *Vidro de Claude*, versão digital por Commonplace Studio.

“(...) um espelho negro, que liga as reflexões digitais da paisagem com as reflexões do observador em questão. Cada minuto da paisagem cênica muda, revelando as transformações ao minuto das condições do dia. Virando o objeto no sentido dos ponteiros do relógio, é possível acelerar o tempo e as viagens no decorrer da noite ou no dia seguinte, ou virando no sentido oposto é possível inverter o tempo. (...) Este Vidro de Claude expande as suas possibilidades através das tecnologias recentes, convidando cada um a experienciar estações alternativas e as suas características distintas”¹⁸¹.

Encontramos ainda adaptações destes antigos dispositivos óticos, através da adaptação de um iPhone, de modo a constituir-se como um *Vidro de Claude* con-

¹⁸¹ <http://commonplace.nl/claudeglass>

temporâneo - *A Coisa em Si Mesma (Iphone como Vidro de Claude (2015)*. Tal como indica Toni Gentilli, o seu projecto baseou-se na experiência mediada da paisagem. O aparato incluiu a conjugação de um tripé e uma caixa antiga forrada a veludo (Fig.35), na qual foi integrado o iPhone, que permitiu construir uma máquina portátil de campo - segundo a intenção do artista trata-se de uma compressão de tempo e história num só projeto.



Fig.35. Toni Gentilli. *A Coisa em Si Mesma (Iphone as Claude Glass)*, 2015.



Fig.36. Julia Pitch. *Mensagens na Paisagem*, 2014.

Por fim, podemos concluir que a pintura de Claude evoca uma reinterpretação da história da paisagem e dos processos de mediação com o mundo, inspirando ainda hoje a criação artística.

O conceito de paisagem da Arcádia, aparentemente tão remota e longínqua dos nossos tempos, é afinal um tema estimulante, no que se refere a novas leituras com o auxílio dos novos media. Com algum humor, Julia Pitch concebeu uma instalação de vídeo *Mensagens na Paisagem* (2014), com recurso ao software After Effects (Fig.36), a artista constituiu precisamente nesta sua versão, uma reinterpretação da “Paisagem Pastoral” de Claude Lorrain, como é sugerido pela própria autora.

É possível que o facto de Claude Lorrain voltar a inspirar e atrair hoje a nossa atenção possa ter sido afinal entrevisto por Nietzsche, o filósofo que se identificou com o intempestivo e o anti-histórico, e que influenciou decisivamente a filosofia contemporânea, tal como ocorreu em Gilles Deleuze - cujo pensamento estético será importante para a nossa análise da questão do virtual. É conhecido que a pintura de Claude fascinou e emocionou Nietzsche profundamente, a ponto de julgar que antes de conhecer a sua obra, não sabia que havia beleza semelhante na terra. Em algumas passagens dos seus textos, Nietzsche faz referência à «irrepreensível perfeição de Claude» que acaba por associar às suas próprias experiências memoráveis da paisagem e da natureza. Philippe Mengue desenvolve a partir de Nietzsche, Leibniz e Deleuze uma hipótese, na qual a pintura de Claude Lorrain é afinal uma pintura sem ponto de vista. Segundo este autor, Nietzsche comove-se com Lorrain porque ele constitui uma das raras tábuas de salvação, uma pausa no “perspetivismo” com os seus múltiplos pontos de vista irreduzíveis e que conduzem à fragmentação de qualquer eventual harmonia ou convergência¹⁸². Para Phillippe Mengue é como se Nietzsche vislumbrasse, em Claude Lorrain, uma pequena vaga "individuada", “*como uma dobra no Oceano da Luz*”¹⁸³.

Supostamente, os fluxos de luz nas telas de CLAUDE LORRAIN estão para além da ontologia clássica do ponto de vista que nos acompanha desde a Renascença. É neste sentido que também encontra uma correspondência do Luminismo de Claude com o "espaço liso" da estética Deleuziana.

Ainda neste capítulo, parece-nos importante alargar a análise da questão da Ar-

182 Mengue, P. *Le Point de vue d'une peinture sans point de vue*, Nietzsche et Le Lorrain, 2013 - <http://www.cafe-philos.fr/le-point-de-vue-d'une-peinture-sans-point-de-vue-nietzsche-et-le-lorrain/>

183 *Ibidem*.

cádia, e abordar alguns aspetos do paisagismo de Poussin. Como confirma Phillpe Mengue, é de sublinhar que para Nietzsche, Poussin e Claude Lorrain são parte da mesma escola e visão, de tal forma que Nietzsche se mostrou igualmente impressionado pela obra de Poussin *Et in Arcadia Ego* que, segundo ele, parece evocar um espírito sagrado, cuja iluminação pura o faz identificá-la com o grande estilo heróico e idílico.

3.2.3.2 O diagrama de Poussin, e a tecnologia na Arcádia

Como temos afirmado, o lugar da Arcadia assumia um papel importante para Nicolas Poussin tal como para Lorrain. Na sua célebre pintura sobre o tema que temos referido “*Et in Arcadia Ego*”, é verdade que a morte se revela ali também presente, mesmo nesse cenário encantado dos pastores arcadianos. Contudo, podíamos acrescentar uma presença mais subliminar ainda, a da tecnologia, que está presente na abordagem das composições, se considerarmos que a geometria e a racionalização do espaço pictórico retém um mecanismo oculto. Além disso, Poussin desenvolvia encenações prévias das suas pinturas, com pequenos modelos, num pequeno palco no interior de uma máquina ótica, construída à semelhança de uma caixa do ilusionista com um orifício para espreitar e nesse cenário estanque, estudava o espaço em perspetiva e a iluminação dos elementos. Com os seus processos diagramáticos, Poussin abstraía-se do universo das ações, com vista a uma representação orientada para o concetual. Eis a vocação intelectual de Poussin que transcodifica os seus processos em imagem, transformando os seus conceitos em cenas, tal como aponta Villem Flusser a propósito da fotografia¹⁸⁴, cujo antecedente é precisamente o pin-hole - aqui prefigurado na *Grande Máquina de Poussin*¹⁸⁵ (Figs. 37,38). Ao criar o seu teatro privado em miniatura, Poussin transfere a sua subjetividade para aquele palco, acrescentando mais camadas de abstração, distância e complexidade entre o ato criativo e a sua finalidade; é este o sentido que Poussin segue, em particular no final da sua carreira, incrementando a sua adoção da “paisagem ideal”. Na interpretação de Sheila McTighe, tal é acompanhado por uma viragem no sentido da forma da alegoria, configurada de modo complexo no palco da paisagem¹⁸⁶.

184 Cf. Flusser, V. (1985). *Filosofia da Caixa Preta - Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, Editora Hucitec.

185 Cf. <http://www.sianlewisart.com/sianlewisart.com/Poussin.html>

186 Cf. Mctighe, S. (1996). *Nicolas Poussin's Landscape Allegories*, Cambridge University Press.



Fig.37. Nicolas Poussin. *A Grande Máquina* - perspectiva interior.



Fig.38. Nicolas Poussin. *A Grande Máquina* - pormenor.

Como explica a autora “*A combinação da alegoria e paisagem na obra tardia de Poussin encaminha-nos para uma maior abstração das formas e da composição. Desaparecidos ou reduzidos ao mínimo são agora os atributos arqueológicos bem como a sua exatidão. O que foi considerado na sua ausência, são os sinais de que a pintura representa outra coisa para além do que vemos - não as paixões da alma, que a pintura histórica procurou tornar visível moldando figuras humanas, mas outra coisa menos acessível à visão - um conceito.*”¹⁸⁷ Por sua vez a autora considera ainda que quando o conceito é elevado para além da imagem visível, o que subjaz por detrás da imagem “*é qualquer coisa semelhante a um diagrama*”, ou melhor ainda “*uma ruína*” refere a autora evocando Walter Benjamin.

O modo como os espetadores descodificam os significados das imagens e o conhecimento intangível das ruínas era parte do trabalho de decifração que as paisagens de Poussin propunham. No contexto dos “*espaços do olhar*”, Nicholas Mirzoeff assinala este “*código*” característico das pinturas de Poussin, como um antecedente da revolução digital do final do séc.XX:

“Durante o entusiasmo com o período digital da década de 1990, uma constatação foi amplamente difundida, ou seja, que sempre houve realidade virtual. Enquanto é verdade que a verdadeira representação mimética imita a realidade, houve variadas e assinaláveis experiências muito diferentes dessa representação. No século XVII, um pintor como Nicolas Poussin tinha a intenção de que a sua audiência aristocrática pudesse passar uma boa parte do seu tempo a decifrar com atenção a sua obra, como se fosse uma forma de código cultural. Era uma forma conspícua daqueles que não trabalhavam demonstrar o seu status como classe de lazer, e do seu capital cultural tal como demonstrado pela sua habilidade em decifrar a complexidade de significados nas pinturas. Uma exposição em 2008 de Poussin, no Museu Metropolitano de Nova Iorque, sugeriu um regresso a essa forma atenta de leitura, como se a prerrogativa da aristocracia das monarquias absolutas agora

187 Mctighe, S. (1996). *Nicolas Poussin's Landscape Allegories*, Cambridge University Press, p. 9.

*inspirassem uma nova classe sobre como passar o seu tempo*¹⁸⁸.

O código cultural de Poussin, o “signo clássico” (termo de Louis Marin nem sempre consensual), apela pois a um vasto conjunto de convenções de signos e símbolos. Requer portanto uma mediação, ou mediador, que na época podiam ser, por exemplo, manuais e livros como a iconologia de Cesare Ripa. Porém, a tendência de Poussin, na sua obra tardia, rompe provavelmente com o signo clássico, na suposição de que o pictórico se baste, ao mesmo tempo que abandona as convenções conhecidas ou as reformula no sentido do insondável.

Resta por fim recontextualizar a qualidade concetual da noção de Arcádia que Poussin prosseguiu nas suas paisagens, com a nossa investigação. Como indica Claire Pace acerca da sua obra, a Arcádia parece constituir o conceito por excelência ou paisagem-conceito. “*O conceito de Arcádia, que foi definido como a “paisagem de uma ideia”, transporta consigo uma potencial seriedade e complexidade, explorando a tensão entre o desejo do homem pelo mundo ideal da natureza e necessidade inelutável do mundo real.*”¹⁸⁹ É por isso que a Arcádia tem pelo menos duas facetas, uma idílica e uma sombria, associada à linguagem decifrada pelos pastores na obra *Et in Arcadia Ego*.

Jonathan Bordo é particularmente incisivo quando analisa a noção de Arcádia em Poussin. Tal como Bordo descreve,

*“(...) os pastores são confrontados com símbolos indiscerníveis. Eles interrompem a Arcádia. A escrita penetra no recinto da Arcádia, e traz consigo a História ou, tal como foi dito acerca dos primitivos sem história, traz a Pré-história para a Arcádia. O sinal linguístico da sepultura bloqueia o regresso para a outra condição selvagem da Arcádia que o pastoral coloca na leitura de Panofsky. Antes da Arcádia havia escrita - a era negra da Arcádia.”*¹⁹⁰

188 Mirzoeff, M. (2009). *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, p. 225.

189 Pace, C. (2008). *Poussin and Nature: Arcadian Vision*, Yale University Press, p.79.

190 Bordo, J. (2002). *Picture and Witness as the Site of the Wilderness*, in *Landscape and Power*, The University of Chicago Press, p. 302.

Tal como prossegue o autor, a inscrição na lápide torna a História espacial e de facto a paisagem “encena a história”. Em certa medida não é o sujeito que está em perigo de extinção mas como conclui Bordo, é a eterna presença da cultura da fala que é ameaçada. Há portanto uma irrupção da História do homem nas terras intemporais da paisagem ideal. É pela mão de uma das primeiras técnicas de comunicação, a escrita, que se evocam as camadas de temporalidade que a obra *Et in Arcadia Ego* declara. As técnicas discursivas e em particular a escrita, que explica as imagens e a pintura, antecipa a própria influência da tecnologia e das máquinas para explicar a civilização e a modernidade europeias.

A linguagem da sepultura na Arcádia, é assim o primeiro mecanismo (de persuasão, explicação, revelação...) entre outros por vir. O princípio de abstração patente nas máquinas, está já presente no mecanismo da linguagem, na escrita que se fundou como nos diz Flusser: “na nova capacidade de codificar planos em retas e abstrair todas as dimensões, com exceção de uma: a da conceptualização, que permite codificar textos e decifrá-los”¹⁹¹.

Mas é sobretudo a partir da análise de Simon Schama que podemos sustentar a noção de uma Arcádia tecnológica. Schama parte da interpretação da pintura de Poussin, *Paisagem com Homem Perseguido por uma Serpente* (Fig.39), assinalando um momento de tragédia na Arcádia, na qual um viajante é a vítima iminente de uma serpente, conjugando “a arcádia da luz com a arcádia da escuridão

Deduzimos, ainda a partir de Schama, que a Arcadia II da modernidade vai devorar posteriormente esta primeira Arcádia do Idílio Pastoral¹⁹², na qual os perigos contidos em certos aspetos das pinturas deixa entrever transformações subseqüentes. Na verdade, como descreve o autor, duzentos anos mais tarde, não demoraria mais de vinte minutos aos londrinos, ir da National Gallery à nova casa dos Répteis no Jardim Zoológico no Regent’s Park. As proteções de vidro que protegem os visitantes das cobras, induzem Schama a denominar este novo contexto de “*Arcádia sob Vidro*”, pois como nos é dito, a Arcádia habitável tem por princípio banir as criaturas selvagens do seu território, e daí “o horror peculiar de Poussin, no qual estas constatações colapsaram.” O mais importante aqui para a nossa análise, parece-nos ser a dedução que decorre deste cenário do medo que acomete a Arcádia original, e que remete para

191 Flusser, V. (1985). *Filosofia da Caixa Preta - Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, Editora Hucitec, p.8.

192 Cf. Schama, S. (2004). *Landscape & Memory*, Harper Press.



Fig.39. Nicolas Poussin. *Paisagem com Homem Perseguido por uma Serpente.*

a instauração da Arcádia futura com recurso às novas tecnologias do jardim zoológico: “Mas a tecnologia do Império Britânico tratou de tudo isso. Água canalizada aquecida industrialmente e painéis de vidro tornaram possíveis importar o exótico e selvagem para o centro da vida urbana.”¹⁹³ Assim, um verdadeiro jardim zoológico assume o vocação de lugar ameno e harmonioso como supunha inicialmente a Arcádia. Simon Schama refere ainda outros exemplos de micro-ambientes que fazem uso da tecnologia do ferro e do vidro (Fig.40), a partir da revolução industrial:

“Em 1842, um designer francês de casas de vidro, para mostrar o alcance desta ilusão de um Eden produzido tecnologicamente, desafiou jardineiros a imitar “a desordem viva da floresta priméva”. O espaço milagroso não seria apenas um arranjo de

193 Schama, S. (2004). *Landscape & Memory*, Harper Press, p. 562.



Fig.40. Charles Lanyon. *Casa de Palmeiras*, 1840.

plantas tropicais mas uma paisagem inteira de madeira, àgua, e rochas: a arcádia original com o seu veneno extraído.”¹⁹⁴.

Sem a necessidade de nos determos como Simon Schama, na arcádia metropolitana do Central Park de Nova Iorque, é sobretudo nossa intenção sublinhar como as ecotopias mascaram os momentos de perda efetiva da natureza. Este procedimento, eventualmente indevido, faz uso do poder transformativo da paisagem, na medida em que esta naturaliza o social e mistifica a natureza, sugerindo na aparência um mundo melhor. Num texto sobre a *Natureza Ideal*, Lisa Galforth aborda este tipo de alienação de concepções tecnológicas de paisagens, sob o prisma das “utopias de paisagens e perda”:

“A reivindicação de que a cultura moderna está repleta de representações idealizadas da natureza que funcionam como utopias corruptas - reacionárias e nostálgicas ao invés de progressivas e emancipatórias, compensatórias e escapistas quando deviam ser críticas e transformativas - re-emergem em trabalho recente

194 *Ibidem*, p. 565.

*acerca da construção cultural da natureza, desta vez focada na natureza construída pelo discurso ecológico*¹⁹⁵.

A nossa proposta não se identifica com esta idealização que acredita na erradicação dos perigos (ação supostamente preventiva do colapso da natureza), por intermédio das paisagens tecnológicas, da natureza idílica simulada, construída ou por inventar. A luz que nos pode chegar da arcádia tecnológica, está mais próxima do comentário de Baudrillard acerca do recuo da natureza, que Lisa Galforth destaca:

“Precisamos da identificação de Baudrillard da proliferação da natureza hiperreal como contraponto às narrativas do seu fim, e precisamos considerar não apenas os seus aspectos banais e compensatórios, mas localizar ainda a lógica da sua produção semiótica excessiva em relação ao anseio utópico e ao emergente desejo libidinal”.

Parece-nos também coerente o apelo da autora aos argumentos de Frederick Buel no âmbito da crise ambiental, que encontra algumas dos nossos argumentos, sobre a pertinência da virtualização da paisagem, e que descobriu nas tensões arcadianas deste capítulo um enfoque privilegiado. A proposta de Buel acrescenta-se às nossas intenções, uma vez que favorece

*“(...)uma aproximação frutífera às dimensões utópicas quer das paisagens idealizadas como da perda pós-natural. Permite que os elementos das representações da natureza, numa cultura profundamente marcada pela crise ambiental, sejam identificados e vistos como estranhos e inquietantes - não porque funcionem contra os discursos dominantes ou simulação cultural e espetáculo, mas porque trabalham com e através deles, enredados neles.”*¹⁹⁶

195 L.Galforth, (2006). *Ideal Nature: Utopias of Landscapes and Loss*, University of York, p. 17

196 *Ibidem*, p.21.

Compreendemos portanto nesta análise, a partir dos pintores da Arcádia do séc. XVII, que neste caso não podemos favorecer dicotmias rígidas ou ecologias que pressupõem dualismos, isto no que se refere à paisagem ou à natureza intervencionada pela arte, entendida à luz do artifício e da tecnologia à qual se recorre, até porque em boa verdade a arte participa de um encontro com a natureza, não procurando deliberadamente superá-la, tal como nas palavras de Poussin: “*A arte não é uma coisa diferente da natureza, nem pode passar além das suas fronteiras*”¹⁹⁷.

Mas será mesmo assim?

3.2.4 Cenários do imaginário: pintura de panoramas

Nesta parte da investigação tem sido nossa intenção lançar um olhar que abranja historicamente os desenvolvimentos da pintura de paisagem, e o modo como antecipou alguns temas da cultura digital. Esta análise tem demonstrado a sua relevância, no sentido de apontar referências de base importantes, num contexto mais amplo da nossa proposta, tentando dar um contributo para re-inventar este género artístico na era digital e da tecnologia de informação.

Não podemos, por isso, deixar de mencionar o momento histórico do aparecimento dos panoramas, um tipo de visualização que incluiu o género pintura de paisagens mas que consiste sobretudo em superfícies pintadas de grande formato, sem moldura.

Tal como na pintura de paisagem, o primeiro exemplar de panorama provém da China. “*Ao longo do Rio durante o festival Qingming*”, é uma pintura da dinastia Song com cerca de 25,5 cm x 5,25 m. Este panorama retrata numa extensa paisagem da vida quotidiana na cidade chinesa de Kaifeng, mas também na periferia, ao longo do rio Qingming desta antiga capital. Este panorama é entendido como uma das mais celebradas e valiosas pinturas do oriente (Fig.41). Pelo que nos diz a História, e Michael Sullivan parece confirmar, na seu estudo sobre arte chinesa, a pintura foi elaborada a partir das memórias de um pintor, resultando por isso o seu realismo ainda mais surpreendente. Neste mesmo realismo, noções de perspetiva, sombras e profundidade, são atributos que vão desaparecer da arte chinesa nos períodos posteriores à pintura,

197 Poussin, N. *Observations on Painting*.

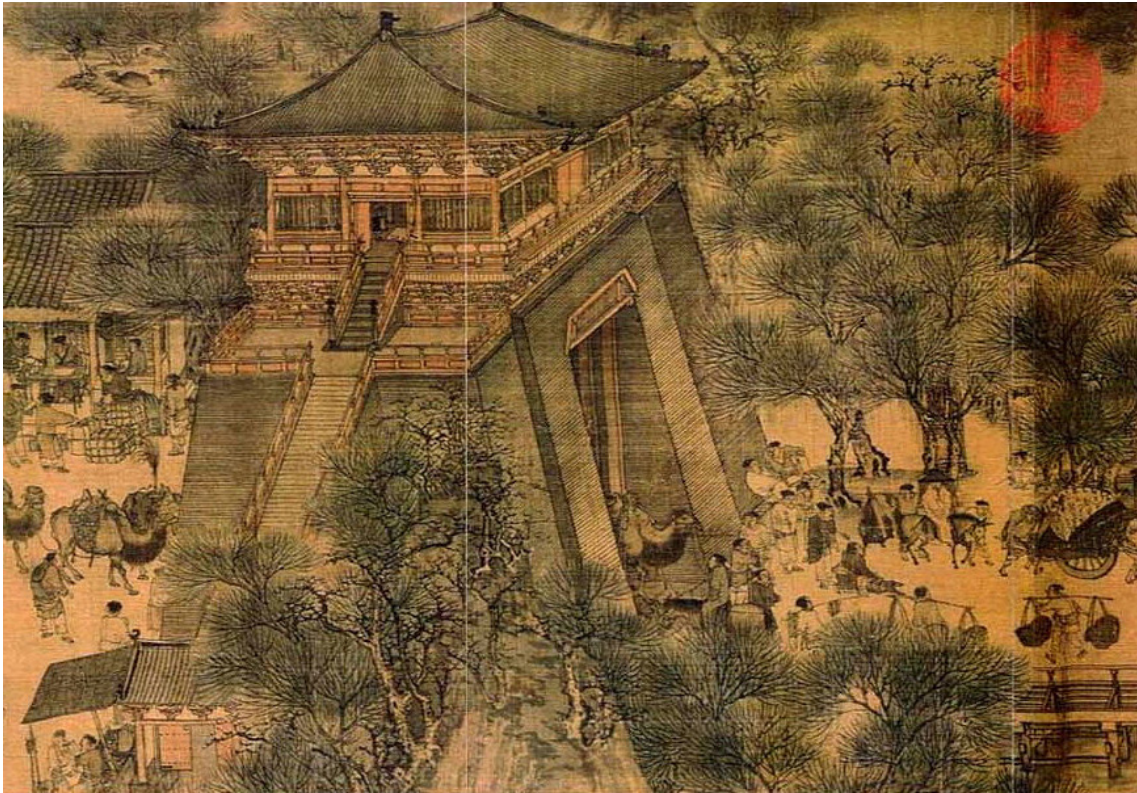


Fig. 41. *Ao Longo do Rio durante o Festival Qingming, 1127 d.c.*

resurgindo apenas muito mais tarde, no séc.XVII.

Este panorama parece decorrer da lógica das pinturas de rolo chinesas, com uma altura pequena em comparação ao seu grande comprimento, por isso, não promovem o caráter de ilusão e de recriação de ambientes, que encontraremos nos panoramas ocidentais que floresceram no século XIX.

Estas obras devem ser compreendidas no contexto particular dos enormes edifícios ou estruturas cilíndricas, nas quais eram montadas de modo a serem vistas por grupos de pessoas, procurando sugerir ao público uma ilusão da realidade de caráter imersivo. Os panoramas foram muito populares no século XIX e em certa medida antecedem os cinemas do nosso tempo, uma vez que através de desenvolvimentos técnicos posteriores surgiram versões com o cenário em movimento. A invenção do primeiro panorama, devidamente patenteada, data de 1767, por Robert Barker, um pintor irlandês que em determinada altura terá ensinado perspectiva¹⁹⁸ na Escócia (Fig. 42). Baker apelidava o efeito do panorama, de “*a natureza vista de um relance*”. As

198 Cf. Grau, O. *Arte Virtual*, (2005), Editora Senac São Paulo.

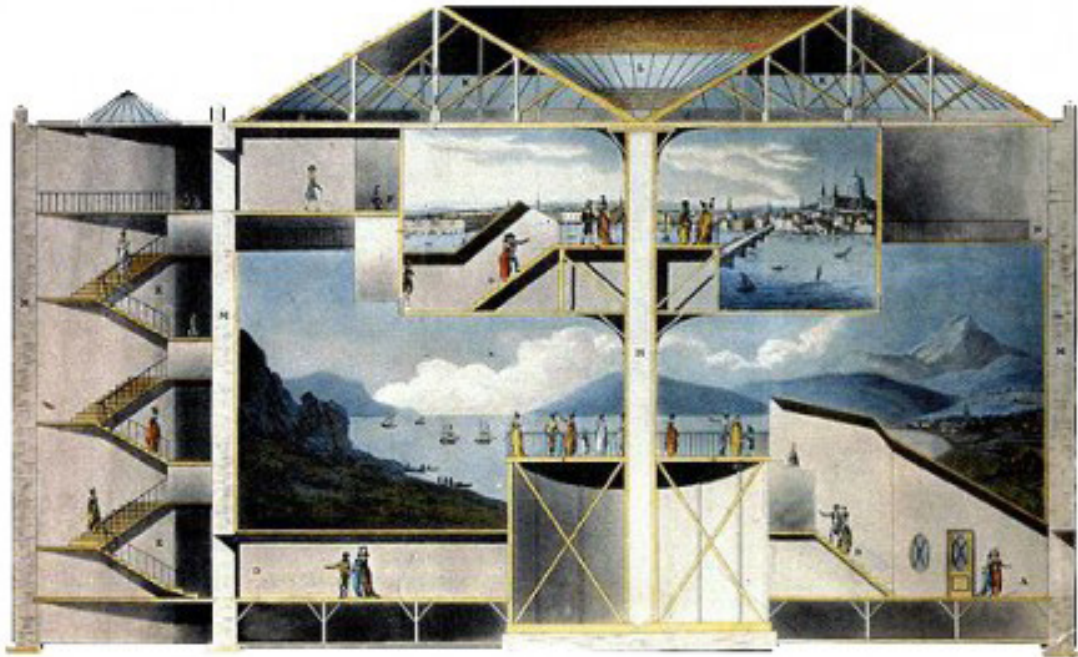


Fig.42. Robert Barker. *Panorama de Leicester Square (secção)*, 1767.

primeiras pinturas de panorama foram concebidas por Barker, retratando precisamente uma vista da cidade de Edimburgo a partir do miradouro de Calton Hill (Fig.43). Essas pinturas foram posteriormente transferidas para um edifício do tipo rotunda, em Leicester Square, Londres, construído com o objetivo específico de albergar essas



Fig.43. Robert Barker. *Panorama de Edimburgo*, 1787.

imagens nas suas paredes côncavas. Nesse palco, o panorama teve grande sucesso, e terá impressionado na época tanto espectadores como jornais, que deram testemunho do impacto e da sensação que provocava, na medida em que fazia crer que o observador estava presente na representação.

É de assinalar que muitos dos panoramas do séc. XIX recorriam sobretudo à pintura e só a partir da segunda metade do século é que pôde beneficiar do contributo da fotografia. Os panoramas pintados implicavam verdadeiras equipas de pintores, alguns especializados em determinados elementos (como árvores, rochedos ou núvens),

estas equipas eram geralmente coordenadas por um artista ou uma entidade. Apesar do êxito dos panoramas, é curioso que alguns pintores eram de algum modo descredibilizados pelas instituições artísticas pelo facto de participarem nos panoramas. Este aspeto deve-se provavelmente ao carácter impessoal da obra, fruto de um trabalho conjunto que desvanecia a aura do indivíduo criador, e que recaía em parte no coordenador do empreendimento. Também o carácter comercial ou propagandístico dos panoramas podia colocar em segundo plano os propósitos estéticos que caracterizam a obra de arte. Mesmo assim, os panoramas não deixaram de impressionar pintores de referência do séc.XIX, o que demonstra uma certa ambivalência no que se refere à avaliação das suas propriedades artísticas.

No seu livro de referência sobre arte virtual, Oliver Grau faz uma abordagem ampla dos panoramas como espaços históricos de ilusão. E em parte estamos em sintonia com o autor, pelo menos quando este afirma que “*a representação da natureza ao serviço da ilusão era, desde a origem, a ideia central do panorama*”¹⁹⁹. No âmbito da obra de Grau os panoramas são evocados como antecedentes do "ilusionismo", que será por fim explorado até um ponto extremo pelos espaços imersivos da arte virtual com recurso à computação digital. O "ilusionismo" é destacado por Grau sobretudo na medida em que está ao serviço do efeito imersivo, com vista a incrementar a impressão de presença, ou seja, “*a qualidade de estar aparentemente presente nas imagens*”²⁰⁰, propriedade que esbate, em certa medida, a perceção da diferença entre realidade e espaço imagético. O que interessa a Grau nos panoramas, é essencialmente o contributo destes como precursores nas estratégias de ilusão e estratégias visuais de imersão na realidade virtual de computador. O autor assume ainda que, diante dos dois polos de significado da imagem, que enumera como “*a função representativa e a constituição de presença*”²⁰¹, a sua investigação incide sobre a última. Ora, sem querer demarcar deste modo áreas estanques do significado da imagem, podemos assinalar que a nossa investigação não evoca apenas a noção de presença, na medida em que a interpreta do ponto de vista do devir (que caracteriza uma realidade virtual que está em via de ser atualizada). Por outro lado, damos maior ênfase que Grau, à valência representativa da imagem, mas esta é todavia encarada por nós sob um ponto de vista crítico e que sugere outros modos para além da representação, num contexto de uma

199 Grau, O. *Arte Virtual*. (2005), Editora Senac São Paulo, p. 86.

200 *Ibidem*, p. 31.

201 *Ibidem*.

paisagem transfigurada ou refigurada. A abordagem que privilegiamos, atesta afinal um recuo da representação, e é a consciência e a sinalização desse aspeto que nos permite sugerir subsequentes configurações paisagistas, a partir de paisagens virtuais ou digitais que não requerem necessariamente um referente, como ocorre geralmente com a representação tradicional.

No que concerne o panorama, é conhecido que este meio retratava nas suas telas de grandes proporções vários temas de índole paisagista, mas que exibia em particular representações de cenas de batalha em campo aberto, muitas vezes com o intuito de propaganda política, como é o caso do panorama da batalha de Sedan, que descreve um episódio da guerra franco-prussiana em 1870, amplamente analisado por Oliver Grau. Os panoramas retravam assim cenas de batalha ou episódios históricos, onde muitas vezes se incluíam paisagens, mas também exibiam paisagens urbanas de importantes centros, tais como Roma, Londres, Paris ou Istambul, que atraíam e fascinavam turistas e um público heterogéneo no qual se incluíam ainda artistas e intelectuais.

Como já apontámos, é de notar que alguns pintores de relevo da época, que aliás dominavam a paisagem com mestria, tais como Constable ou Reynolds, demonstraram uma impressão favorável em relação ao efeitos do panorama, impressão essa que mostra como a receção do panorama, apesar dos seus detratores, encontrava aceitação até nos observadores com exigências estéticas elevadas.

Se na abordagem de Grau é destacada a presença e o efeito imersivo do panorama, por outro lado, num estudo inteiramente a ele dedicado por Bernard Comment, a questão que está no cerne do panorama é um problema da representação/ilusão, ou melhor, está em questão determinar até que ponto deve a imitação respeitar certos limites. Aliás, um dos dilemas também sugerido por Grau, no que respeita à receção dos panoramas, foi a polarização das opiniões a favor ou contra o excesso de ilusão desse artefato. Também Bernard Comment cita testemunhos, quer de intelectuais quer de publicações artísticas que referem uma certa sensação de estranheza ou "náusea" e "tonturas" perante o realismo dos panoramas, e que declaram, remontando à eterna questão da mimesis, que *“aquilo que não queremos ver nas artes é uma completa imitação da natureza”*²⁰². Como é compreensível será a imaginação a completar o movimento, ou se seguirmos as palavras de Bernard Comment, o consentimento da

202 Comment, B. (1999). *The Panorama*, Reaktion Books, p. 101.

ilusão deveria ser permitido e não infligido ou imposto a outrem²⁰³.

Podemos contudo supor que era precisamente nos limites da ilusão que o panorama desenvolvia o seu virtuosismo, configurando imagens e cenários e nesse sentido o panorama marca ainda a diferença em relação à pintura tradicional, incrementando a ilusão para além dos limites de uma moldura. Havia, com efeito, várias estratégias para escamotear os limites da imagem que envolvia o espetador, pelo que não devemos esquecer que os panoramas eram geralmente espaços ilusórios de 360°, que começaram a ser criados com meios de pintura tradicional. Como recorda Oliver Grau, era a forma mais sofisticada desse tipo de ilusão, que realmente provocava a impressão, ou ilusão, de estar perante um espaço diferente. Afinal, estamos de algum modo perante a criação de um mundo artificial que envolve o espetador, um mundo que é experienciado virtualmente, ao mesmo tempo que é anulada a ligação com o mundo real. Por isso a iluminação difusa das imagens do panorama era algo cuidadosamente preparado, tal como o percurso através de corredores escuros, que favorecia uma transição entre ambientes e uma acomodação ocular até ao centro cilíndrico, mais iluminado, no qual estava montada a pintura de 360°.

O panorama remete para várias questões no domínio do pictórico suscitadas pelo seu "ilusionismo". No que diz respeito à nossa investigação, vamos porém atentar nos seus modos de visualização e construção de imagens e entender a forma como o panorama fornece já indicações acerca da natureza das imagens e das paisagens na era da computação digital.

Vale a pena recordar como a noção de natureza que integra a paisagem, a par da ação do homem, é tratada no âmbito dos panoramas, em virtude da ilusão do realismo das cenas retratadas e da virtualidade já patente. O geógrafo Alexandre Humboldt, a propósito dos panoramas, falava por exemplo de uma “natureza estrangeira”²⁰⁴, pois os panoramas levavam mais longe a já ambígua conceção das pinturas ilusionistas, os “faux terrains”, paisagens ilusionistas com origem na Renascença e depois usadas nos tetos barrocos de edificações religiosas, para sugerir espaços mais amplos com evocações celestiais. Mas se a estranheza dessa natureza apresentava um realismo excessivamente ilusório a alguns, já o mesmo não acontecia a propósito de outros testemunhos. É o caso do dramaturgo e poeta Heinrich von Kleist, que em 1800 terá

203 Cf. Comment, B. (1999). *The Panorama*, Reaktion Books.

204 Cf. Grau, O. (2005). *Arte Virtual*, Editora Senac São Paulo.

visitado o primeiro Panorama construído em Berlim que simulava uma representação de Roma. Nos estudos acerca do panorama, o episódio de Kleist é geralmente assinalado, de uma forma ou de outra, mas gostaríamos de lhe atribuir um sentido preciso na nossa abordagem, na sua articulação com a imagem digital.

Kleist considerava a ilusão dos panoramas aquém de um mergulho pleno na natureza, ou seja, a ilusão alcançada pelas imagens pintadas não era suficiente na medida em que, a seu ver era decisivo o espetador não detetar que se tratava de um engano (o que não ocorria nos exemplos conhecidos). Na perspetiva de Kleist, a ilusão só seria completa se a construção adotasse a forma de uma esfera: o espetador “*devia colocar-se sobre a pintura ela mesma e não se aperceber de nenhum ponto que não fosse pintura*”²⁰⁵.

Na atualidade, a fotografia digital torna mais exequível este tipo de modelo de panorama que maximiza o conceito até ao extremo, como proposto por Kleist (Esq.1).

Tal como acrescenta por sua vez Oliver Grau também a propósito das reflexões de Kleist sobre o panorama. “*A noção que Kleist tinha da posição ideal do observador está na imagem e, fascinado por um meio imagético que procurava realizar uma segunda natureza diferente, ele fez um esboço dos seus planos, que infelizmente se perderam*”²⁰⁶. Esta ideia de absoluto, que caracteriza as intenções de Kleist neste domínio da natureza recriada, são bem características da vanguarda da sua obra, mesmo no contexto das ruturas propostas da geração de criadores românticos do princípio do séc. XIX, da qual era contemporâneo. No capítulo seguinte analisaremos os elos entre a paisagem romântica e a cultura digital, testando igualmente a visão de Kleist que considerava a possibilidade da elevação do imaginário a par das novas tecnologias.

Esta nova natureza, que se poderia alcançar conduzindo ao extremo a noção de panorama, descobrimo-la também, na atualidade na reflexão de Anne Cauquelin. A autora fala precisamente da última modalidade de paisagens digitais como “paisagens de segunda natureza”. Como explica a autora

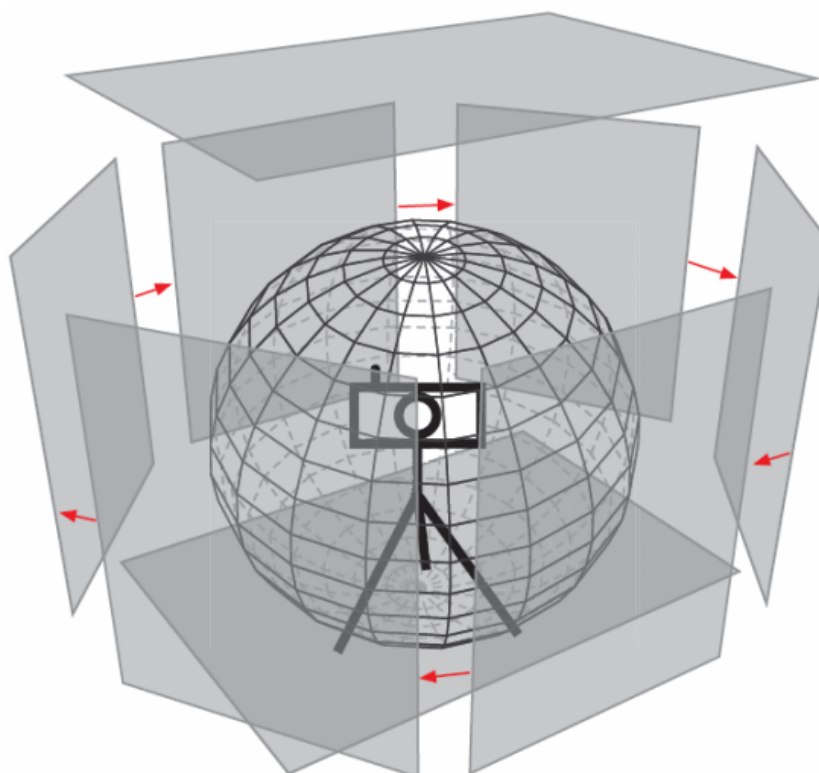
“A paisagem, com a imagem digitalizada, já não é contra a natureza, ou seja, combinação de forma contrastada com o seu fundo, apoiada na verdade natural que ela revela ao ocultá-la,

205 Kleist, H.von. (2000). *Correspondance*, Le Promeneur, op.cit. p. 69.

206 *Ibidem*, p. 95.

dado contra, em troca de, equivalendo a... É uma pura construção, uma realidade inteira, sem partilha, sem dupla face, exatamente aquilo que ela é: um cálculo mental cujo resultado em imagem pode - mas não é obrigatório - assemelhar-se a uma das paisagens que existam em representação. Basta proporcionar-lhes leis.”²⁰⁷

Este aspeto de uma construção auxiliada pela técnica, e mediante um programa



Esquema 1. Captação de imagens para montagem de um panorama que abarca todas as direções.

ou protocolo, coincidir por ironia com o objeto natural, encontra efetivamente alguma correspondência com o panorama. Há também no panorama esse vetor, no sentido de constituir como que uma segunda natureza, por intermédio das suas paisagens fictícias. É possível que a natureza volte a descobrir-se precisamente por intermédio da intervenção humana, através de transformações que afinal são de algum modo

207 Cauquelin, A. (2008). *A Invenção da Paisagem*, Edições 70, p. 132.

programadas.

Como indica Leonel Fadigas, as modificações no território, a partir do aparecimento da vida humana, revelam provavelmente um novo paradigma que sugere uma programação, isto é, comporta a ação inteligente da qual resultam emoções, e das quais não havia outrora qualquer vestígio²⁰⁸.

“Como sabemos, a ação humana caracteriza-se pela capacidade que o homem tem de transformar o seu habitat de forma inteligente e programada, adaptando-o às suas necessidades. Esta nova realidade marca o momento a partir do qual podemos considerar que existe paisagem. A ação da natureza como fator de transformação do território é, nuns casos, substituída pela intervenção humana, noutros, é simplesmente contrariada. Mas quando tal acontece, a natureza reage, sempre, para repor os equilíbrios afetados.

A paisagem é o resultado desse processo. Um processo em que a a ação humana é determinada por necessidades próprias e por emoções que lhes estão associadas”²⁰⁹

Existem alguns pontos-chave evocados nesta visão “geográfica” da paisagem, onde reconhecemos uma correspondência com um processo, que é assinalado no texto de Cauquelin, uma vez mais, a respeito da dimensão pictórica das novas paisagens:

“Enquanto obra, ela é “fragmento”, e ainda que saibamos que é produzida pelo artifício, é uma totalidade em si - uma “natureza”. É, sem dúvida, por este meio que a natureza está presente na paisagem, não porque fosse uma parte dela, que valesse pelo todo, mas porque é produzida por uma sequência de regras, cuja coerência cria um objeto em tudo semelhante ao objeto natural”.

208 Cf. Fadigas, L. (2011). *Fundamentos Ambientais do Ordenamento do Território e da Paisagem*, Edições Sílabo

209 *Ibidem*, p. 125.

Será então que o panorama começa por colocar a descoberto uma série de procedimentos que configuram a ilusão? Afinal, no caso do panorama, estamos perante uma sequência de imagens envolvidas num todo, é um amplo processo de montagem que configura esta “natureza estrangeira” essas montagem incluía por vezes vários planos, a diferentes distâncias do observador, com vista a sugerir uma profundidade, a par de objetos reais - todo um “programa” com vista à ilusão total. Numa outra aceção, existe também um processo de montagem nos panoramas que beneficiaram dos primeiros contributos da fotografia. É conhecido pela investigação dos antecedentes da realidade virtual nos mais diversos domínios, que as primeiras técnicas de panoramas a integrar a fotografia recorram a uma certa manipulação, ou seja, “*consistiram em fazer séries de fotografias adjacentes, com um determinado preenchimento entre elas. É preciso recordar que o aparecimento da fotografia veio dar um contributo importante ao panorama, que beneficiou de um maior nível de verosimilhança, para proceder depois à montagem manual da série por simples justaposição*”²¹⁰.

Em finais do séc. XIX e com o aparecimento do filme flexível, apareceu uma nova linha de câmaras fotográficas concebidas especificamente para a captura de panoramas. Estas câmaras tinham a possibilidade de obter ângulos de 110 e 140° e tinham corpo rotativo, o que permitia obter uma única imagem de um vasto campo, ao invés das capturas múltiplas. A primeira câmara panorâmica data de 1843, concebida pelo austríaco Joseph Puchberger, de Retz.

Após um longo período de melhorias tecnológicas dos meios fotográficos, alcançamos por fim o panorama concebido pela computação digital, que torna mais flexível as operações mais laboriosas através da fotografia convencional, tais como o recorte, ou o redimensionamento, mas atingido-se também um novo patamar de manipulação da imagem. A alteração e fusão das fotografias, ou o retoque, é agora de outra ordem.

Javier G. Lahoz, juntamente com outros investigadores espanhóis do âmbito da reconstrução 3D, analisaram o que nos habituámos a entender por “visitas virtuais” a espaços (paisagem, museu, lugar público, cena de um crime, etc.) que vários tipos de software permitem proporcionar. Esta modalidade começou aliás por ter alguma difusão num passado recente, no princípio do séc.XXI. É portanto um panorama projetado nos écrans de computador

210 Lahoz, J.G. (2010). *Reconstrucción 3D y Realidade Virtual en Criminología*, Ediciones Universidad de Salamanca, p.59.

“(…) com a visualização limitada, em princípio, a um setor do conjunto do mesmo, mas com a possibilidade de mover para a esquerda e direita, acima e abaixo, o eixo de visualização com o rato. Desta maneira, o programa informático pode calcular a porção do panorama que corresponde a uma determinada direção do eixo de visualização e, além disso, fazê-lo em tempo real. É assim criada a sensação de um varrimento natural do panorama que simula de forma verosímil os movimentos de exploração da cabeça do espetador que se encontra no interior do lugar original.”²¹¹

Ao nível tecnológico, podemos mencionar o *QuickTime*, como um dos softwares pioneiros a proporcionar panoramas digitais com 360°, em ficheiros de media imersivos de realidade virtual para computadores pessoais. Tratando-se de um software que surge em 1990 (Eric Chen), dirigido às plataformas Macintosh e Windows - é certamente diferente da tecnologia de realidade virtual, que registara desde os anos 70 custos elevados. Apesar das limitações compreensíveis do formato, este software permitiu, contudo, flexibilizar o processo de montagem sequencial das imagens que compõem os panoramas digitais (Figs.44-46). A simulação de realidade virtual, e a criação de imagens imersivas, por intermédio da sua ferramenta de edição, revela bem a automatização e o potencial da *QTVR*²¹².

Desde o aparecimento da aplicação, esta detinha portanto funcionalidades relevantes, uma vez que também começou por incluir alguma interatividade com elementos do panorama, previamente preparados para o efeito.

É de assinalar que só a partir de 1995 os panoramas começaram a ser verdadeiramente explorados pela fotografia digital profissional, e pela comunidade da computação gráfica, no sentido de conceber ambientes virtuais. E até à atualidade, as aptidões necessárias e acessibilidade do equipamento, torna compreensível que só recentemente a fotografia panorâmica esteja mais aberta ao grande público²¹³. Além

211 Lahoz, J.G. (2010). *Reconstrucción 3D y Realidade Virtual en Criminología*, Ediciones Universidad de Salamanca, p.61.

212 Cf. Ferncase, R.K. (2004). *Quicktime for Filmmakers*, Focal Press.

213 Cf. Vass,G. Digital LAndscaping, http://www.vassg.hu/pdf/cgw_panorama_edited.pdf.

disso, segundo G.Vass, “a visão computadorizada e o processamento por algoritmos a operar em PCs correntes, permitem-nos agora “reinterpretar” as fotografias correntes e convertê-las em panoramas redimensionados”²¹⁴.

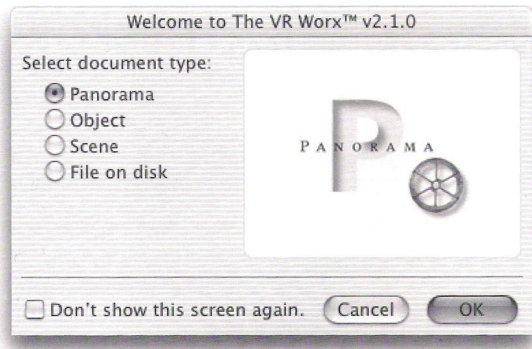


Fig.44. Quicktime. Janela VR Worx .

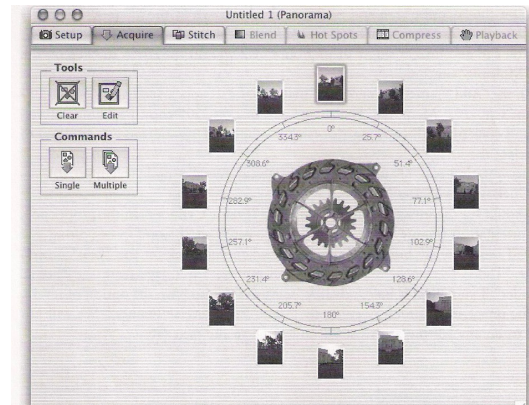


Fig.45. Quicktime. Janela de enquadramento cilíndrico.

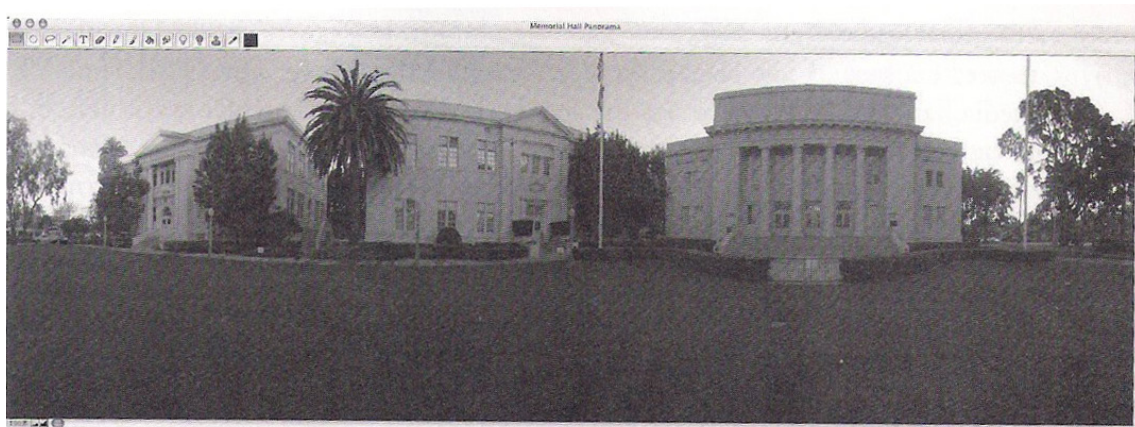


Fig.46. Quicktime. Painel de colagem, que permite navegação para testar o efeito do panorama

É visível atualmente uma nova vaga de interesse pelo panorama, que em certa medida, depois do seu auge de popularidade em meados do séc.XIX, passara de moda; inclusive perdera-se grande parte das referências históricas materiais, ou seja, os edifícios e estruturas que os integravam. É de referir, por isso, que alguns artistas contemporâneos voltaram a interessar-se recentemente por este modo de visualização. É o caso de Yadegar Assis (Figs.47,48) , que se tem dedicado de forma continuada à conceção de panoramas, sobretudo desde o sucesso do seu panorama «*Everest*» em

214 Vass, G. Digital LAndscaping, http://www.vassg.hu/pdf/cgw_panorama_edited.pdf, p.3.

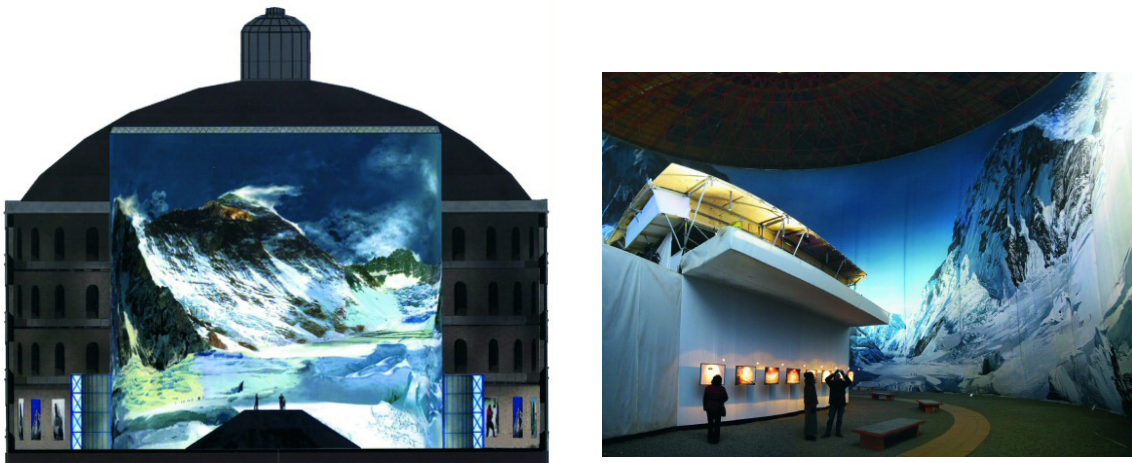


Fig.47,48. Instalação de panorama do Monte Everest por Yadegar Assis (em formato rotunda num contentor de gás adaptado), Leipzig, 2003,2004.

2003, montado em Leipzig. Como indica Haral Woeste, a partir de Rocky Nook (que aborda em profundidade a fotografia panorâmica digital numa publicação exclusiva sobre o tema), o êxito de Yadegar Assis

«(...) mostra-nos hoje uma sugestão do que era a magia das primeiras exibições de panoramas do séc. XVIII e do séc. XIX. Assis mostra uma ampla colagem que consiste em modelos 3D, fotos de detalhes, e fotos panorâmicas dos Himalayas em honra do 50º aniversário da primeira escalada ao Monte Everest. Esta exposição de 36 metros de altura - juntamente com música atmosférica de fundo - produz a ilusão de que o observador estava no topo da montanha mais alta do mundo. O maior panorama do mundo permaneceu em exibição num contentor de gás adaptado, durante dois anos.»²¹⁵

Muitos outros artistas, também exploram na atualidade, o modo de visualização do panorama, quer numa integração direta dessa linguagem nas suas obras, quer por referência indireta. Jorge L. Marzo, enumera alguns deles num estudo sobre o panora-

²¹⁵ Cf. Woeste, H. *A History of Panoramic Image Creation*, <http://www.graphics.com/article-old/history-panoramic-image-creation>.

ma: Edmund Kuppel, Marin Kasimir, Jeff Wall, David Hoffos, Maureen Connor, Mira Bernabeu ou Komar & Melamid²¹⁶. Esta moldura de artistas contemporâneos demonstra bem o interesse renovado que o dispositivo do panorama constitui para a arte. Por sua vez, os panoramas atraem também as teorias da cultura e dos media. Segundo o autor, isso deve-se a uma *“crescente necessidade de analisar as matrizes originais, pelas quais se moldaram os padrões televisivos que usamos hoje em dia, e que estão em sintonia com o nosso horizonte imediato. O aparecimento da Realidade Virtual e da simulação por computador, praticamente omnipresente no entretenimento atual e na tecnologia de informação, conduz a uma análise do caráter “ilusionista” das técnicas e tecnologias de representação que nos são dadas (ou que nos atribuímos a nós próprios), e à importância do consenso social que foi gerado em torno delas.”* O autor considera por fim que *“este tipo de pré-tecnologia moderna, representada pelo panorama, supõe em parte o fundamento original sob o qual se construíram os atuais aparatos de visão e reprodução.”*²¹⁷

Este interesse recente pelo panorama é compreensível por parte de artistas contemporâneos, mas igualmente pelos artistas dos novos media, ou os que recorrem às tecnologias digitais. Existe, provavelmente, a consciência de que o panorama do séc. XIX ocupa um lugar especial na trajetória que conduz aos media, como experiência global. Erkki Huhtamo, orienta também a sua reflexão nesta direção, sobretudo no contexto da sua análise histórica e estética dos panoramas em movimento, uma modalidade menos considerada pela investigação, mas realmente precursora do mundo audiovisual dos nossos tempos. Como refere o autor acerca do panorama em sentido lato, apesar destes dispositivos do passado não estarem “ligados” em termos eletrónicos,

*“(…) possibilitava fazer algo que antecipava os media em rede do séc. XX: transportar a audiência “para além do horizonte”, dissolvendo a fronteira entre uma existência local e uma visão global de uma abrangência alargada. Sem obrigar o espetador a abandonar o seu ambiente familiar, o panorama “teleportava” o indivíduo para pontos-chave do mundo.”*²¹⁸

216 Cf. Marzo, J.L. *The Panorama*, <http://www.soymenos.net/Panorama.pdf>.

217 *Ibidem*, p.12.

218 Huhtamo, E. *Global Glimpses for Local Realities - The Moving Panorama, a Forgotten Mass Me-*

Como o autor conclui, nem o panorama, nem o outro veículo que permitia “viajar” por intermédio do olhar - o estereoscópio-, possibilitavam uma experiência em tempo real, como ocorre hoje com a televisão ou a internet. Este défice dos dispositivos do passado suscitou, no entanto, uma tentativa de compensação nos panoramas, através de um “*incremento do sentido da presença, de uma quase-tangível qualidade da imagem*”²¹⁹. Existiram realmente outras variantes do panorama, e se é verdade que a representação espacial é determinante na ilusão criada pelo panorama, o panorama também desdobra uma extensão temporal através de uma construção cronológica do tempo. A dimensão temporal é particularmente evidente nas versões dos panoramas em movimento, mas é preciso ter presente que as primeiras panorâmicas em movimento consistiam, de facto, em simples pinturas: a ilusão do movimento (e consequente passagem do tempo) era feita, quer pela deslocação dos observadores, quer pelo desenrolar das pinturas.

Se os panoramas conheceram várias versões, devemos pelo menos fazer referência a instalações com conceitos semelhantes como o diorama, que exibia suas transposições entre imagens projetadas de paisagens, ou referir o cineorama, que constituiu uma adaptação mais sofisticado do conceito de panorama. Esta instalação de Grimoin-Sanson, que originalmente surgiu na exposição de Paris de 1900, combinava as pinturas de paisagens tradicionais dos panoramas com projetores de cinema (Fig.49). Esta construção deverá ter proporcionado, na época, uma experiência significativa, permitindo uma visão de 360°, simulando, no interior de um edifício, construído para o efeito, uma viagem de balão sobre Paris, através de uma sucessão de imagens. Este espetáculo era tornado possível com recurso a 10 projetores, situados por debaixo da plataforma que albergava os espetadores.

Por fim, diante dos diferentes formatos de panorama que acompanharam as inovações tecnológicas da fotografia e do cinema, é compreensível que apesar do revivalismo do panorama em algumas manifestações da arte atual, que continuam a recorrer fundamentalmente a tecnologias tradicionais, na verdade o conceito do panorama voltou a ganhar outro sentido, precisamente com a arte digital. Bastaria nomear uma conhecida obra de Jeffrey Shaw, “*Lugar - um manual de utilizador*”, de 1995 (Fig.50).

dium of the 19th century, http://gebseng.com/media_archeology/reading_materials/Erkki_Huhtamo-Moving_Panorama.pdf, op.cit.p.2

219 *Ibidem*.

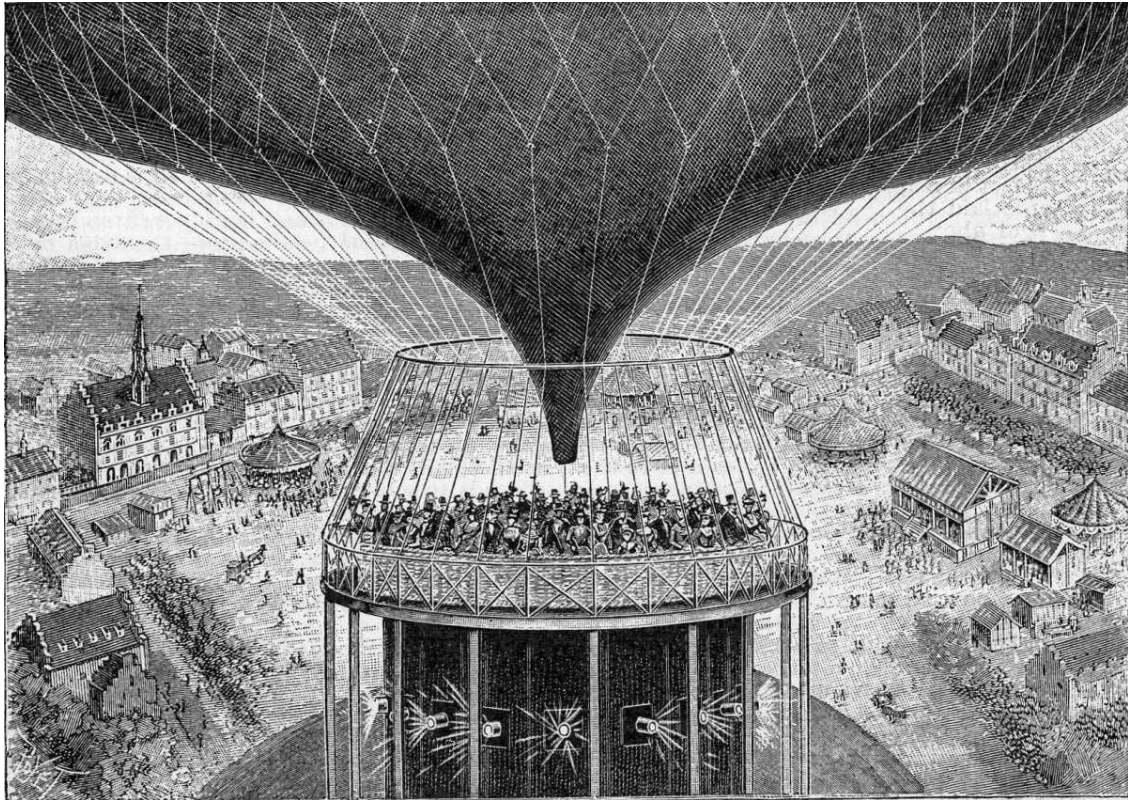


Fig.49. Raoul Grimoi-Sanson. *Cineorama*, 1900.

No arquivo de arte digital on-line, podemos encontrar uma descrição desta obra que, tal como é mencionado

*“(...) dá continuidade á tradição da pintura de panoramas, da fotografia e cinematografia no vetor de simulação e realidade virtual. O observador pode rodar interativamente a imagem projectada em torno de um écran circular e desta forma explorar um espaço virtual em 3D constituído por uma constelação emblemática de fotografias panorâmicas de paisagens.”*²²⁰

O aparato tecnológico que permite experienciar esta instalação, coloca o espetador no centro, sob uma plataforma móvel, de modo a contemplar à sua volta o écran circular, mediante um computador e uma câmara que funciona como interface, o espetador pode assim explorar a cena e as imagens de síntese digital através de zooms

220 Archive of Digital Art. <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/place-a-useraposs-manual.html>



Fig.50. Jeffrey Shaw. *Lugar, um manual de utilizador*, 1995.

ou rotações da câmara adaptada, acompanhada ainda de rotações da plataforma.

A experiência desta instalação de Jeffrey Shaw funciona assim como uma viagem, ou exploração de um mundo virtual com grande liberdade. Este mundo é, neste caso, composto por onze cilindros, que incluem eles próprios fotografias panorâmicas de várias localidades de diferentes países. Um aspeto a sublinhar é o facto de cada um destes cenários se expandir e coincidir com o cenário do écran a 360° da instalação, quando o espetador se direciona frontalmente para cada uma das cenas em questão; pode haver portanto uma coincidência dos lugares virtuais com a cena genérica projetada no écran real da instalação (pelos três projetores de vídeo que abarcam cada um secções de 120° do écran). Esta coincidência dos lugares virtuais com o lugar da instalação adquire um sentido adicional, a partir de um diagrama cabalista de localização inscrito na câmara e ajustado à posição do espetador na paisagem virtual. Esta obra de Shaw, e “*Be Now Here*” de Michael Naymark, são ambas ambientes virtuais que, tal como Christiane Paul refere “*combinam várias formas de media, desde a paisagem fotográfica ao panorama e cinema imersivo, e redefinem as características espaciais básicas do cinema como projeção num écran no interior de uma sala escura*”²²¹.

221 Paul, C. (2008). *Digital Art*, Thames & Hudson, p.98.

“*Teatro da Memória*” de Agnes Hegedus (Fig.51), é uma outra peça que retoma a linguagem do panorama, mas num sentido que encontra temas determinantes, no que respeita à nossa investigação. A obra põe em campo a compreensão de que a nossa memória funciona de uma maneira espacial, com recurso a um filme interativo, no qual se vislumbram também paisagens ou cenas exteriores, em articulação com outras referências imagéticas.

O papel da memória do espetador, enquanto fator de atualização do sentido das paisagens virtuais, aparentemente sem história, é aliás um aspeto determinante na nossa investigação, e que é nossa intenção desenvolver ainda em capítulos posteriores, a propósito da ficção e do processo de fabricação de paisagens.

Uma obra posterior, "*Panorama de Morel*", de Masaki Fujihata, de 2003, recorre a uma câmara panorâmica, e integra imagens em tempo-real do espetador, em conjunto com filmagens prévias do artista, em projeções na parede com imagéticas do cilíndricas 3D do tipo panorama²²² (Fig.52). A referência à obra de Adolfo Bioy Casares, "A Invenção de Morel" decorre das gravações da leitura de excertos da obra pelo artista, e implicitamente pela virtualidade que caracteriza a temática do romance.

A história de Bioy Casares, detém em si mesma interesse no que se refere ao tema da realidade virtual e à reconstrução de paisagens em 3D, na medida em que o aparelho inventado pela personagem de Morel tem a propriedade de registar e recriar a realidade a vários níveis.

Ainda na continuidade dos panoramas, no âmbito digital, mas num domínio diferente do artístico, sobretudo implicado nas tecnologias da informação à escala global, há aspetos a considerar na missão da Google em cartografar a informação da superfície terrestre. Falamos, em particular, da aplicação *Google Street View*, projeto iniciado em 2007, e que permite a visualização de uma infinidade de vistas panorâmicas de cidades do mundo inteiro. Alguns procedimentos na construção de panorâmicas de 360° na horizontal e 270° na vertical, que o GSV disponibiliza online de forma interativa, acrescentam, à captação das imagens das câmaras montadas em veículos, informação por intermédio do alcance da tecnologia laser. Estes dados são compostos e integrados de forma sintetizada numa malha *mesh* de modelos 3D das fachadas e do exterior dos cenários principais²²³(Fig.56). Para isso é necessário um algoritmo que

222 <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/morels-panorama.html>

223 Anguelov, D; Dulong C; Filip, D; Frueh, C; Lafon S.; Lyon R; Ogale, A; Vincent L; Weaver J. (2010) *Google Street View: Capturing the World at Street Level*, IEEE Computer Society

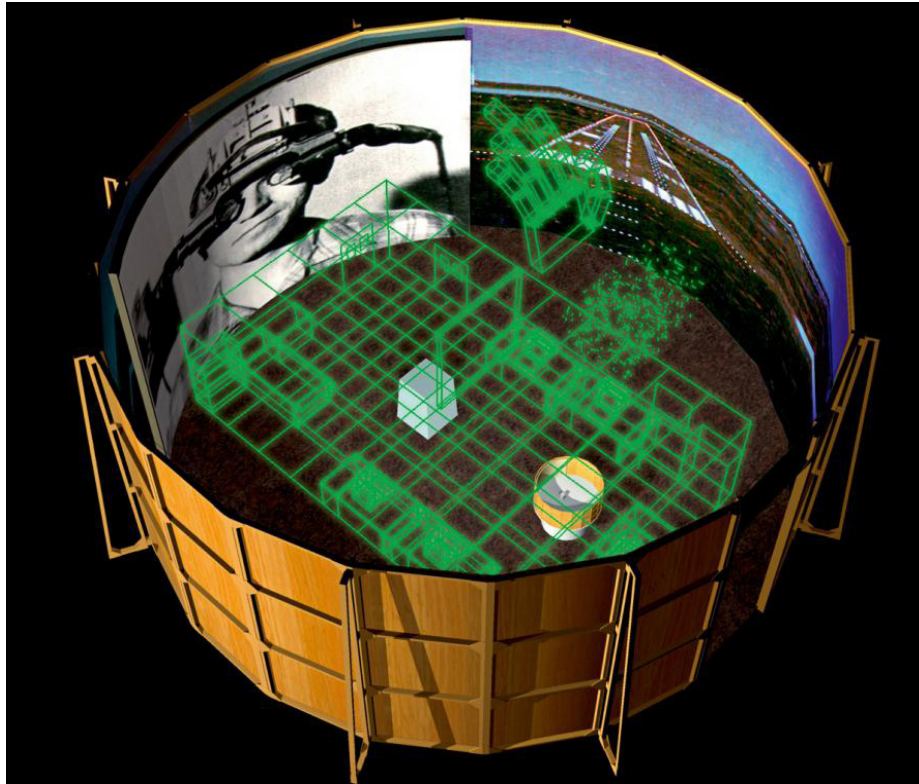


Fig.51. Agnes Hegedus. *Teatro da Memória*, VR, 1997.



Fig.52. Masaki Fujihata. *Panorama de Morel*, 2003.

faça a estimativa matemática da pose²²⁴. O GSV serve aliás os Google Maps e está articulado também com o *Google Earth*, aumentando o pormenor ao nível do solo e das fachadas. Existe, assim, a possibilidade de que através dessas aplicações, uma variedade de utilizadores naveguem ao longo de paisagens urbanas que, apesar de terem por referência imagens fotográficas, detêm uma estrutura e um modelo de perspetiva subjacente. O observador pode caminhar ao longo dessas vistas virtuais das cidades, saltando de ponto em ponto e progredindo ao longo de um trajeto, numa experiência espácio-temporal singular, articulando filmes de movimento com composições estáticas dos cenários, que podem ser enquadrados e ampliados.

A virtualidade e a distorção que se observa frequentemente em algumas das vistas e orientações, apesar dos algoritmos de correção, são afinal também um atributo distintivo e estilístico, ainda que não intencional, por parte dos criadores da aplicação que têm em vista o máximo de objetividade. Podemos ainda observar a reversão desta virtualidade do lugar, patente nestas representações, num projeto resultante de um seminário que, tomando apenas por referência a informação respeitante a um lugar através do GSV, procura uma transformação na direcção do físico e do material por intermédio de colagens ou maquetes (Fig.57). Este processo transformativo entre a materialidade e o virtual é apenas uma entre outras abordagens possíveis, para a reinvenção do espaço que nos rodeia, e das paisagens com as quais nos confrontamos na atualidade.

Uma nota final deve ainda dar conta do efeito surpreendente, ou da eventual ausência de mediação que o panorama pode sugerir (na medida em que alguns testemunhos da época assim o sugerem). Retomando os panoramas emblemáticos do século XIX, Guilherme I, a propósito do panorama da “Batalha de Sedan” que encomendara a Von Werner, considera que de maneira alguma parece pintado, e que é a própria realidade...

Por sua vez, Walter Benjamin, também citado por Oliver Grau, dá um testemunho acerca do poder do panorama, destacando a possibilidade de avistar uma cidade dentro de um edifício. Só assim se poderia ver a “verdadeira” cidade - indica Benjamin-, porque a verdade não possui janelas. É portanto uma referência ao fenómeno de inversão espacial, no qual a opacidade revela a verdadeira profundidade, resultando

224 Lichtenauer, J; Sirmacek, B. (2015). *A semi-automatic procedure for texturing of laser scanning point clouds with google streetview images..*

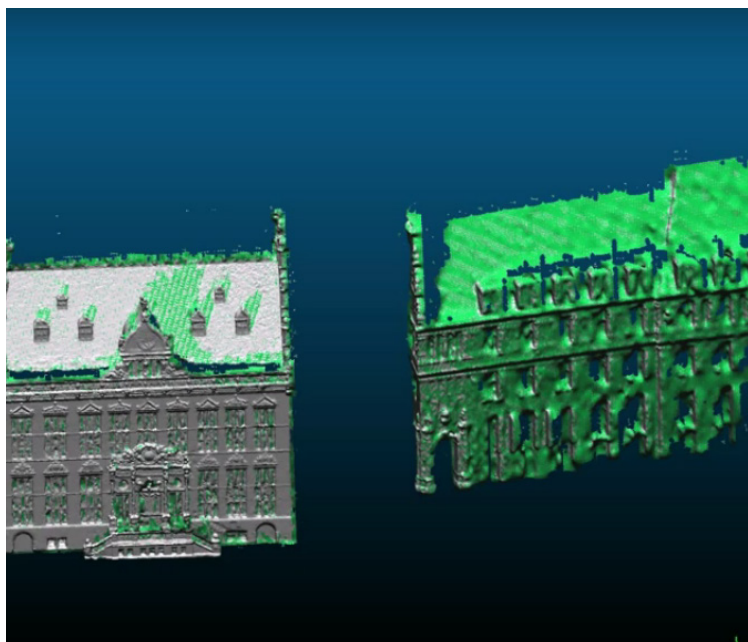


Fig. 53-56. *Google Street View*, 2016; Logo GSV; Câmera panorâmica IRIS 360° utilizada actualmente na captação das imagens panorâmicas. Malha mesh 3D da modelação base das fachadas, panorâmicas.

ainda na alusão indireta ao carácter hermético do panorama do qual depende o seu efeito insólito de ilusão total.

Retomando algumas referências já destacadas e para concluir, podemos considerar que presentemente o panorama ganhou um novo sentido, em função de outras vertentes exploradas no domínio do digital, que parece potenciar o carácter ilusório e a



Fig.57. Ercan Goekguel, *Virtualidade Localizável*, 2009.

impressão de envolvimento e imersividade que estes propõem.

Existe ainda um sentido de desmaterialização que reconhecemos nas representações digitais, que podemos descobrir desde logo, nos temas das imagens pintadas. Mais do que nos panoramas este vetor, no sentido da imaterialidade, pode ser reconhecido no momento maior, alcançado no Romantismo, por intermédio da pintura de paisagem.

3.2.5 Tempestade e código. Entre a paisagem romântica e o digital

Na abordagem dos diferentes períodos da pintura de paisagem, deparamos com um crescendo numa sucessão cronológica até atingir supostamente uma “Idade de Ouro” no século XIX. A paisagem terá ganho um verdadeiro protagonismo nessa época - não sendo já considerada como ator secundário, ou como cenário para outros temas. Se esta posição tem algum consenso na historiografia da arte, não devemos, na atualidade, repousar sobre este triunfo da paisagem que, para se ser rigoroso, não aconteceu por completo. Tomando o exemplo da grande abertura romântica à natureza, podemos dizer que está longe de ter sido bem sucedida, apesar da pintura de paisagem nunca ter conhecido uma aproximação tão grande da natureza como neste período.

O anseio pelo reencontro com a natureza é, em parte, reflexo do afastamento da

sociedade dessa mesma natureza. A unidade que os românticos procuram na natureza com as transcendências divinas, revela a consciência de uma perda ou uma dor irreparável que arte terá grande dificuldade em colmatar. Como ocorre no romance *Hipérion* de Höderlin, a Natureza é uma terceira pessoa muito particular, que favorece uma comunhão e unidade que abrange o espaço universal, revelando-se contudo incerta perante os dilaceramentos motivados pelos avanços civilizacionais e da técnica:

"Unir-se a tudo o que vive, regressar ao todo da Natureza, em feliz esquecimento próprio, é o mais elevado pensamento e a maior das alegrias, é o sagrado cume do monte. (...) Quando estava convosco tornei-me muito sensato, aprendi meticulosamente a distinguir-me do que me rodeia e agora estou isolado do mundo belo, expulso do jardim da Natureza, onde cresci e flori, e seco ao sol do meio-dia.²²⁵"

Mas desde o *Sturm und Drang* (Tempestade e Ímpeto) de Goethe e Herder à *Naturphilosophie* de Schelling, já existia o apelo à natureza vivificante como um organismo animado, que se opõe ao racionalismo e à interpretação mecânica do ambiente e que decorre da industrialização crescente. Se a aurora do Romantismo surge, na Alemanha, no final do século XVIII, esse impulso terá uma expressão global que abrange a generalidade dos países europeus, com destaque para nações como a França e a Inglaterra, nas quais, tal como na Alemanha, a pintura de paisagem alcançou, neste período, uma posição cimeira.

A noção de perda e a procura de refúgio na natureza ameaçada, que suscita a revolta do génio romântico, coincide efetivamente com os avanços tecnológicos e o avanço progressivo da urbanização, tal como poderemos ainda comprovar. Todavia, o modo como reinterpretamos alguns valores do Romantismo não opõe necessariamente a espiritualidade e a imaginação às novas tecnologias. De facto, essa cisão que era colocada a descoberto entre o mecanismo e a figura viva, por exemplo nas *Cartas de Educação Estética* de Schiller²²⁶, constituem uma análise válida, mas que não inviabiliza outras perspetivas da mesma época, que podem inclusive reconhecer, no aparato

225 Holderlin, F. *Hipérion ou o Eremita da Grécia*, (1997), Assírio e Alvim.

226 Schiller, F. (1993). *Sobre a Educação Estética do ser Humano numa Série de Cartas e outros textos*, INCM, p. 62.

tecnológico, uma certa graciosidade (assim acontece por exemplo no conhecido ensaio de H.v. Kleist *Acerca do Teatro das Marionetas*).

O sentimento da natureza é, com efeito, uma expressão do paraíso perdido que alguns autores românticos, com uma modernidade mais emergente, souberam transcender, ainda que no seu tempo este vanguardismo não tenha sido verdadeiramente assimilado. É Kleist, por exemplo, quem fornece uma via no seguimento da perda da inocência e da rutura com a natureza primordial. Bragança de Miranda sintetiza este procedimento espelhado por Kleist, sobretudo no seu texto *Acerca do Teatro de Marionetas*²²⁷:

“Para Kleist, nós seres de queda, por termos provado o fruto da árvore do saber, temos de levá-la ao absoluto, para reencontrar a graça.” O autor cita ainda uma passagem bem conhecida e determinante do texto de Kleist: *“A reflexão está no seio do mundo orgânico em relação inversa com a graça: quanto mais a reflexão é obscura e frágil, mais a última brilha e domina (...). Mas só se reencontra a graça depois do conhecimento ter passado pelo infinito. De tal modo, que a graça se manifesta da forma mais pura num corpo humano desprovido de consciência ou que possui uma consciência infinita; ou seja uma marioneta articulada ou em Deus.”*²²⁸

A criação podia assim passar por uma reconstrução do Éden, mas agora por intermédio do dado imediato e exacerbado da sensação a par do conhecimento levado ao extremo, uma via que começa a ser explorada, não por acaso pelas artes tecnológicas (Fig.58). Para Kleist, um dos grandes dramaturgos e poetas trágicos alemães, este seria o derradeiro capítulo da História do Mundo, que eventualmente estaria ainda longe de ser alcançado. Bragança de Miranda reflete ainda sobre a divisão entre conhecimento e graça, em vias de colmatar neste último capítulo do mundo: *“Ou o absoluto do espírito ou o absoluto da matéria. Em qualquer dos casos imperaria o estado estético. Este é feito de vontade de fusão, de desejo de imediaticidade, que pode fascinar, mas que deixa relativamente “frio”, Kleist, o suicida, e bem mais diabólico, distraído,*

227 Cf. H.v. Kleist, (1988). *As Marionetas*, Hiena Editora.

228 H.v.Kleist cit por B. de Miranda, *As Ligações do Corpo* in *Metamorfoses do Sentir*, 1998, Balle teatro Edições, p. 47.

ri-se da demonstração de que no final dos tempos a divisão desaparecerá”²²⁹.

O autor acredita por fim que:

*“(...) é da técnica que nos trouxe até este limiar, que temos de arrancar o simulacro que traça o humano e que tudo pode proteger sob o seu véu. (...)A arte torna-se finalmente política, a poesia retorna à cidade e com ela os poetas, por ser uma arte das ligações. No último capítulo da História, que é sempre antepenúltimo, deve-se reencontrar o que nos falta.”*²³⁰

Fica em suspenso essa falta que se caracteriza pela figura humana. Essa ausência traduz portanto um desaparecimento necessário mas perigoso, embora por sua vez esta figura pareça ressurgir, em simultâneo e paradoxalmente, num horizonte próximo. A referência a Kleist justifica-se, com efeito, para nossa investigação, pois como Bragança de Miranda verifica a respeito deste génio polimórfico, é de notar que este, *“no fim do Iluminismo, e além do Romantismo, deduz com uma rigorosa geometria a vontade de imediatividade que hoje, obliterada a teologia e a política, é provocada tecnologicamente”*²³¹.

As novas leituras, que vamos assimilando de diversos autores românticos, que transcendem o próprio movimento com a sua rebelião específica, requerem de facto uma atualização ainda por fazer, na nossa era. Contudo, esse trabalho não faz parte dos objetivos imediatos da nossa pesquisa, mas sem dúvida que o período romântico e de modo mais alargado o séc.XIX, é decisivo para abrir algumas questões que consideramos pertinentes. Como já o dissemos, é bastante relevante a exaltação romântica da natureza, pela ótica da pintura de paisagem na era digital, uma vez que nos ajuda a rever ou a questionar as oposições radicais que o movimento proclamou, tal como sintetizadas na modernidade por Ernesto Sabato:

“O romantismo é uma rebelião contra a ciência e o capitalismo: opõe o indivíduo à massa, o passado ao futuro, o campo à cidade, a natureza à máquina. No seu culto do indivíduo é,

229 Miranda, B. de (1998). *As Ligações do Corpo* in *Metamorfoses do Sentir*, Balleteatro Edições, p. 47.

230 *Ibidem*.

231 *Ibidem*, p.46-47.

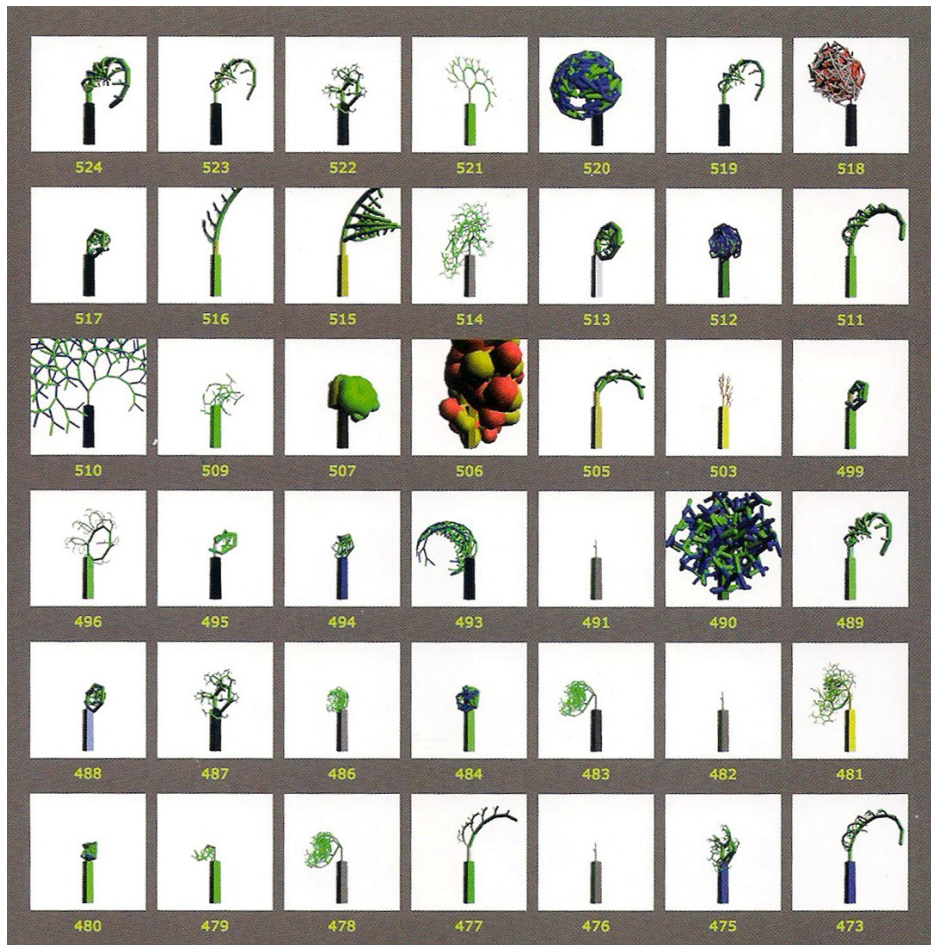


Fig.58. Hina & Matti Wuthrich. *Recriando o Éden*, 2001.

portanto, um retorno aos ideais do Renascimento. Todavia na sua demanda contra a ciência e o capitalismo, cruza-se com o espírito medieval.

Lewis Mumford mostra como essa tentativa tinha de resultar historicamente um fracasso. Os seus representantes foram tidos por loucos e cobertos de ridículo, foram empurrados para o álcool ou até às ilhas do Pacífico. As suas mensagens vagueiam no vasto oceano do século XIX até que puderam ser descobertos e justamente interpretados. Porque chegaria o momento no qual essa arrogante civilização acabaria por vergar ante a perplexidade dos seus próprios condutores e, pela primeira vez, aqueles irrisórios profetas teriam a possibilidade de ser escutados”²³².

Consideramos assim que a pintura de paisagem nesta época é, na verdade, apenas uma das etapas preparatórias para uma revisão futura sobre a nossa relação com o mundo natural - uma relação ainda por vir, pois não chegou a ter lugar no séc. XIX. Sabemos porém que o “*Pós-modernismo não é um Romantismo*” como Boaventura Sousa Santos testemunhou certa vez, mas temos igualmente consciência que a pós-modernidade perdeu alguma operacionalidade na era da informatização. A forma como lidamos com a memória e a ficção, são uma vez mais uma questão central que a Pós-modernidade por vezes relativizou, sem entrever por completo o seu potencial para a configuração de um espaço futuro, num diálogo profícuo com a herança do património inscrito nas nossas paisagens. É neste sentido que Miguel Á. H. Navarro chama a atenção para o retorno à memória no contexto da sua leitura das propostas mais recentes de Andreas Huyssen, desenvolvidas em particular na sua obra “*Modernismo depois da pós-modernidade*”. Nessa leitura de Navarro, a perspectiva de Huysen propõe uma nova cartografia do Modernismo para o voltar a ler mais além de um certo eurocentrismo. O Modernismo teria sido lido e contestado nessa vertente centrada do ponto de vista temporal e espacial, posicionamento que afinal se revelaria tão localizada como a reação da Pós-modernidade.

232 Sabato, E. (2002). *Hombres y engranajes. Heterodoxia*, Alianza Editorial, p. 57.

Como conclui Navarro, a partir de Huyssen, *“Só assim, a partir deste agregado de modelos estabelecidos poderemos traçar um futuro para as humanidades.”*²³³ O autor considera que é a partir desta releitura que Huyssen se ocupa no primeiro livro *“Geografias do modernismo”*, que vai de algum modo demarcar as suas reflexões posteriores sobre problemas mais concretos, e que estão também implicados na nossa problemática da reinvenção da paisagem na era digital. Ou seja, são questões que *“giram em torno ao lugar da memória e da experiência do passado nesse novo espaço-tempo do presente. Uma reflexão que Huyssen estrutura em dois grandes blocos - “Modernismo mais além das fronteiras” e “Espaços da memória” - que de certo modo respondem a estas novas geografias e novas cronologias”*.

Em suma, o problema da memória deve ser reposicionado neste novo cenário global e complexo. E voltar a pensá-la num tempo como este não é propriamente um exercício de regressão, senão que, como sustenta Huyssen, estes discursos da memória “são absolutamente essenciais para imaginar o futuro e recuperar uma sólida base temporal e espacial da vida e da imaginação na sociedade de consumo e dos meios de comunicação, que deixam sem conteúdo, progressivamente, a temporalidade”.²³⁴

Os ecos do Romantismo e da sua visão da paisagem, fazem-se afinal de modo mais proveitoso a partir de uma nova leitura do modernismo, ou no rescaldo de uma lógica pós-moderna. Resta ainda acrescentar que a atualização de certos valores, não se traduz necessariamente na continuação de um projeto romântico por cumprir.

Acreditamos sobretudo que uma análise da pintura de paisagem, neste período, encontra certamente ecos na criação e prática pictórica contemporânea, influenciada pelas mediações tecnológicas e digitais; nesse sentido constitui um contributo importante para a nossa investigação.

A forma como hoje olhamos para o Romantismo, e a sua abordagem da natureza por intermédio da paisagem, pode ajudar a redescobrir alguns valores importantes e desvanecidos da modernidade. Esta nova avaliação do Romantismo opõem-se por exemplo ao atual sistema económico, aos mecanismos de mercado desregulados e ao despotismo industrial (uma situação validada ironicamente pela lógica pós-moderna) que começou no século XIX, na revolução industrial, a fazer recuar a natureza, obje-

233 Navarro, M.A.H. (2012). *O Retorno de la memoria*, in Exit Book, Nº16, p. 61.

234 *Ibidem*, p.61.

tificando-a como uma mecânica decomponível.

Algumas conclusões de Michael Lowry, expressas na sua obra que comporta uma redefinição do Romantismo, podem fornecer algumas pistas úteis. As propostas de Lowry que culminam numa interrogação quanto ao futuro do romantismo, traduzem já uma insatisfação do autor com a sociedade e o cenário (não muito longínquo) do final do séc.XX:

*“Como escapar à lógica binária que nos impõe que escolhamos entre tradição e modernidade, regresso ao passado e aceitação do presente, reação obscurantista e progresso devastador, coletivismo autoritário e individualismo possessivo, irracionalismo e racionalidade tecnoburocrática?”*²³⁵

Entre olhar para trás, segundo uma nostalgia passadista e um decalque da modernidade, o autor propõe uma outra possibilidade:

“Tertium datur! Existe uma outra perspectiva: a superação dialética destas oposições no sentido de uma nova cultura, de uma nova unidade com a natureza, de uma nova comunidade. Estas formas novas distinguem-se radicalmente das manifestações pré-capitalistas pela sua integração de certos momentos essenciais da modernidade.

Não é possível prever ainda as modalidades concretas que poderia assumir uma Gemeinschaft pós-capitalista, assente não na coação ou nos laços de sangue, mas na adesão voluntária dos indivíduos. Não será a totalidade imediata, “orgânica”, já dada, mas uma totalidade mediatizada que passa pela necessária mediação da individualidade moderna”.

*Do mesmo modo, a nova relação com o meio ambiente não será o restabelecimento da natureza “virgem” e incólume do passado pré-histórico, mas o resultado de um equilíbrio ecológico estabelecido com o auxílio de técnicas inovadoras”*²³⁶.

235 Lowry, M. (1992). *Revolta e Melancolia*, Bertrand Editora, p. 276.

236 *Ibidem*, p. 277.

Segundo a proposta de Lowry, a nova relação com a natureza não supõe na verdade abolir a tecnologia e a máquina, mas sim subordiná-los a uma outra lógica social. A nosso ver, também é verdade que a participação da máquina, no contexto dos valores e anseios românticos, é uma questão complexa que pode conhecer diferentes vozes antagônicas e até recusas categóricas (tal como decorre da apreciação de Ernesto Sabato, que curiosamente, convém recordar, desenvolveu no início da sua vida uma sólida carreira científica na área da Física Atômica).

Também no século XIX, é decisivo considerar a abordagem do Realismo e Naturalismo oitocentista no âmbito da pintura de paisagem, assim como a verdadeira rutura que está mais próxima do final do século com o desvio efetuado pelos Impressionistas em relação à tradição, quando conduziram a arte para a reprodução imediata da sensação visual.²³⁷

Todavia, para dar ainda continuidade à atenção dirigida ao Romantismo, vale a pena aprofundar um pouco a já referida problematização da relação entre arte e técnica.

No seu livro sobre estética digital, Priscila Arantes evoca episódios da Mitologia que têm sido utilizados para descrever o mundo das técnicas. Para além de Prometeu, que terá entregue aos homens poderes e técnicas para regular as suas vidas, existe também a figura de Fausto, explorada de forma exímia por Goethe. Fausto “*a figura lendária da literatura ocidental, que traz consigo uma visão mais sublime da técnica, com poderes infinitos*”²³⁸. Ao mesmo tempo a autora (evocando a leitura de Marshall Berman) também encara Fausto como um filósofo com o anseio de revelar os mistérios da natureza, sem realizar, necessariamente, uma descoberta científica ou tecnológica. A referência a Fausto, que realmente encarna a vontade romântica de absoluto, termina com a referência a Hermínio Martins, assinalando que para este autor “*o desenvolvimento das tecnologias contemporâneas, principalmente àquelas ligadas à vida artificial, à criação de programas computacionais evolutivos e de seres biomecânicos, todas essas criações “ônticas”, assinalariam o fim de uma era prometeica e o início de uma era fáustica*”²³⁹. É verdade que Hermínio Martins, prossegue, no âmbito da teoria social, a exploração desta dicotomia entre a tradição prometeica e fáustica do conhecimento da natureza (como o comprova a sua obra mais recente),

237 Cf. Argan, G.C. (1993). *Arte e Crítica de Arte*, Editora Estampa, p. 107.

238 Arantes, P. (2005). *Arte e Mídia - perspectivas da estética digital*, Senac, p. 132.

239 *Ibidem*, p. 133.

considerando que a era faústica culmina na obra do mais excelso filósofo da técnica, Heidegger. Não por acaso, este pensador desenvolveu reflexões importantes sobre os hinos de Hölderlin, poeta que, como é conhecido, é uma expressão maior do sentimento do absoluto romântico e do culto da natureza. Essas reflexões que não deixam de ser questionáveis no que se refere às limitações dos comentários, que ignoram a vertente cenográfica do poeta²⁴⁰, na medida em que a própria cenografia, no nosso contexto das artes tecnológicas, é uma condição relevante²⁴¹.

A distinção entre ambas as abordagens da natureza, operadas por Hermínio Martins, são apenas um prelúdio à enumeração da obra de pintores românticos que consideramos relevantes para o nosso tema. *“Abreviadamente, a tradição Prometeica liga o domínio técnico da natureza a fins humanos e sobretudo ao bem humano, à emancipação da espécie inteira e, em particular, das “classes mais numerosas e pobres” (na formulação Saint-Simoniana). A tradição Faústica esforça-se por desmascarar os argumentos Prometeicos, quer subscrevendo, quer procurando ultrapassar (sem solução clara e inequívoca) o nihilismo tecnológico, condição pela qual a técnica não serve qualquer objetivo humano para além da sua própria expressão”*²⁴².

A pintura de paisagem do Romantismo ressurge, todavia com novos matizes, em virtude da redescoberta de alguns dos seus traços no novo contexto da nossa sociedade tecnológica. Armin Medosh dá testemunhos importantes neste âmbito, na sua abordagem da temática do Romantismo e da pintura de paisagem no contexto da arte digital: *“assim como os artistas estão a apropriar-se das técnicas de processamento de informação, a pintura de paisagem da era da informação emerge como um tema*

240 *“Em seguida um longo e paciente trabalho filosófico convenceu-me do obstáculo temível que constitui, na nossa “abordagem de Hölderlin”, o comentário heideggeriano - sem o qual no entanto, apesar da tradição aberta por Benjamin (Adorno, Peter Szondi), é incontestável que Hölderlin nunca se teria tornado aquilo que se tornou para nós. A sobredeterminação política, ou arqui-política, deste comentário não é a única causa, mesmo que filosoficamente seja absolutamente decisiva. O que é grave neste caso, para além de uma confiscação mítico-teológica revoltante pelo que oculta da literalidade dos poemas, é o desprezo que Heidegger nutre pelo teatro em geral”*. Cf. Lacoue-Labarthe, P. (1999) *Metaphrasis seguido de O Teatro de Hölderlin*, Edição Projecto Teatral.

241 Mesmo numa fase posterior da sua vida, na qual Hölderlin terá perdido a lucidez e remetido à reclusão, a natureza permanecia ainda um reduto que se convertia num verdadeiro bálsamo. É o que sugere Waiblinger, um amigo e visitante assíduo do poeta neste último período: *“A natureza, um bom passeio, o céu aberto, fazia-lhe sempre bem. É uma sorte que a partir do seu quarto, tire proveito de uma vista animada sobre o Neckar que banha a sua casa, umas deliciosas pradarias e uma zona montanhosa. Daqui proliferam uma série de imagens claras e certas nos poemas que escreve quando o carpinteiro lhe dá papel”*.

242 Martins, H. (2011). *Experimentum Humanum - Civilização Tecnológica e Condição Humana*, Relógio D'Água, p. 38.

maior no princípio do séc.XXI. Mostra-nos uma natureza destilada em fluxos de informação.”²⁴³

Segundo este autor, existe uma vertente na criação contemporânea na qual

“(…) o artista reinterpreta a natureza através da linha do romantismo negro. As relações sociais na rede transformam-se em matéria prima. Os cientistas de redes pesquisam em busca de padrões biológicos nos fluxos de informação produzidos pelas comunidades interconectadas. Estamos em busca de explicações naturais na confusão do social com vista à nossa absolvição. Novas leis deterministas descobertas nessas redes poderiam libertar-nos e evitar questões políticas incômodas. Poderá a pura informação ser a fonte que saciará a nossa sede pelo natural, o divino e o transcendente? Poderemos utilizar esses fluxos de informação para entrar de novo em diálogo com a natureza?”²⁴⁴

A partir desta leitura podemos considerar que a natureza teria de passar por uma espécie de processo de desmaterialização, convertida em fluxos de informação que podem ser objeto, por sua vez, de uma estetização por intermédio de visualizações renovadas. A ideia é certamente ir além da objetificação contemporânea da natureza, conduzida pela ciência na progressiva análise da matéria, uma vez que a natureza pode, mesmo assim, permanecer oculta por detrás das fórmulas e números. Mas como acrescenta ainda Armin Medosch, “*A ideologia da era da informação fetichiza a informação como uma espécie de substância “divina”*”²⁴⁵. Seria então possível reencontrar essa divindade, reconhecida no cerne da natureza pelos românticos, na desmaterialização do mundo natural operada pelos fluxos de informação?

Pelo menos essa tendência da virtualização para o imaterial, para os processos de desmaterialização, encontra ressonâncias nas paisagens de alguns pintores do período romântico. É uma impressão que tem lugar, por exemplo, nas obras do pintor

243 Medosch, A. (2005). *Landscape Painting of the Information Age or Romanticism in Media Art*, in *Kritikos*, Vol. 2, p.4.

244 *Ibidem*, p.5.

245 *Ibidem*, p.4.

Caspar David Friedrich. Como indica Michael Jacob, no seu estudo sobre a paisagem, Friedrich, para além de radicalizar a relação figura-natureza na sua obra, prepara sobretudo a libertação da natureza em relação à presença humana, “*o seu quadro do Monge junto ao mar (1810) (Fig.59) revela a imagem de uma natureza desmaterializada e vazia, um quase-nada visual e pictórico. O adeus simbólico do ser humano*”²⁴⁶.

É bem visível que, em Caspar David Friedrich, cuja obra é composta na sua generalidade por paisagens, deparamos muitas vezes com o homem diante dos grandes mistérios da natureza, por vezes entre sentimentos difusos, religiosos e morais face ao sobrenatural.

3.2.5.1 A paisagem sublime e a desmaterialização tecnológica

Se a natureza divina encarna o ideal romântico, não estamos todavia perante uma comunhão harmoniosa, uma vez que o homem aparece invariavelmente só face à imensidão da paisagem. A angústia romântica ou a inquietação patente nos quadros de Friedrich, revelam uma desolação diante de uma paisagem ameaçadora que não concretiza o anseio romântico da comunhão com a natureza, surgindo apenas como espelho da própria interioridade do homem, sobressaltado e alienado com cisões suscitadas pelos avanços da civilização. Por outro lado, a natureza revela-se como um paraíso perdido, como ruína, em que o avanço da urbanização sobre o mundo rural (a que hoje assistimos de forma exacerbada), só se revela plenamente na paisagem quando a natureza reclama de novo os seus direitos quando, em certa medida, tem lugar uma decomposição da malha urbana ou se instala a desumanização no cenário oferecido pela cidade; como diz, por sua vez, Lyotard será necessário à vista cidadina converter-se numa ruína ou "templo", sofrer o efeito de uma templação, qual vestígio inanimado.

Se retomarmos a pintura de Friedrich, estas imagens são reveladoras da contradição a partir da qual o Romantismo emerge, na medida em que existe a procura da unidade com a natureza, não obstante com a consciência, da separação dessa mesma natureza (objetificada nessa época de uma forma progressiva com a Revolução Industrial).

246 Jakob, M. (2013). *Le paysage*, Infolio, p.78.



Fig.59. Caspar David Friedrich. *Monge junto ao mar*, 1810.

Nas paisagens de Friedrich assiste-se, como sugere Michael Jacob, ao vazio da natureza ou como o autor explicita, “a natureza esvaziada do homem, rompe brutalmente os códigos e os hábitos da leitura da paisagem”²⁴⁷. É verdade que esta tela emblemática de Friedrich parece fazer eco na posterior desmaterialização do digital, por uma espécie de acumulação de ausências, privações e vazios. Este aspeto de privação e vacuidade é aliás característico do Sublime, um esbatimento do mundo material e de qualquer indicador capaz de guiar o olhar e determinar uma experiência definida apta a ser extraída da pintura. Estes aspetos da indeterminação, da ausência de forma e da paisagem ilimitada (Fig.60), são tudo características do sublime segundo Edmund Burke, cuja noção foi formulada no final do séc. XVIII e que veio inegavelmente a ter repercussões na arte romântica e nos ecos posteriores deste movimento até à atualidade. Existe também um “devir” inerente ao sublime, uma procura inatingível do outro que revela a tendência do artista, ou mesmo do espetador sair de si, na direção do “outro”, de uma alteridade que não parece passível de delimitação, como uma paisagem sem limites ou uma imaterialidade que o ultrapassa. Malcolm Andrews faz uma síntese incisiva deste fenómeno acerca da paisagem, do sublime e do irrepresentável:

²⁴⁷ *Ibidem*.

“O sublime como um desafio intelectual incorpora este sentido do “outro” inatingível e para além, visto como o mundo natural com as suas próprias “leis imutáveis”, indiferentes para com os humanos, manifestando-se ocasionalmente naqueles impactos extraordinários no mundo humano que tradicionalmente constituíram o Sublime – tempestades, vulcões, terremotos, avalanches etc... O sublime é muitas vezes apresentado como o “outro” segundo o prisma do melodrama. O sublime “sensacionalista”, tal como testemunhamos em Burke, essa fonte de poder desconhecida, muito para além do nosso controle, é filosoficamente modificada por Kant e Schiller de modo que assume uma dimensão ética mais enfática. Estimula a mente e o espírito de modo a alargar as suas capacidades intelectuais e morais. Para Kant o termo designa aquilo que não pode ser representado.”²⁴⁸

Uma vez mais somos encaminhados para imagens e concepções pictóricas cujo carácter representativo está em dúvida, não necessariamente agora por falta de um referente direto, mas porque o mundo ao qual se faz referência nos surge inefável, em virtude da perplexidade da paisagem sublime em questão. O sublime provoca-nos um assombro para além de qualquer expressão, mas a assimilação dessa impressão é transmitida paradoxalmente sobretudo pela obra pictórica. Esta noção de sublime, descrita por Edmund Burke, em contraposição ao belo, refere-se de facto a sensações de sofrimento e perigo, tais como as suscitadas por montanhas escarpadas ou pelo mar agitado.

Há contudo uma contradição essencial que habita no coração do sublime, na medida em que constitui uma paixão instintiva e terrível que conduz, mesmo assim, à conservação de si próprio, ou seja, conduz a um estranho sentimento, a uma espécie de “delicioso horror”.

Esta combinação improvável só é alcançada pelo contributo ficcional e não propriamente pela experiência, que em si que parece insustentável, ou por outras palavras, quando presenciado, o sentimento de sublime só surge quando assimilado por

248 Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford University Press, p. 145.



Fig.60. Caspar David Friedrich. *O Viandante junto ao mar*, 1818.

uma imaginação correspondente. Como indica a investigadora e filósofa, Carole Tallon-Hugon, “eis o paradoxo desta emoção negativa que Burke resolve fazendo inter-

vir a ficção que nos põe não diante do perigo, mas da ideia do perigo.”²⁴⁹

Recapitulando, as pinturas que fazem uma aproximação do sublime propõem uma experiência, por intermédio da imagem que não pode ter verdadeiramente lugar, dada a estranheza e o caráter inefável dessa experiência na qual o protagonista poderia sucumbir. A indeterminação a que a tensão do sublime conduz, é assim um catalizador do próprio imaginário e dos processos de visualização do intangível que faz eco dos atributos das configurações digitais. Malcolm Andrews sublinha este caráter de indeterminação do sublime, remetendo para algumas suposições já mencionadas:

*“E num certo sentido, Burke tinha antecipado este aspeto de indeterminação na sua conceção de Sublime. Entre os fatores que, de acordo com Burke, contribuem para o Sublime aterrador, estão a obscuridade, a vacuidade, a escuridão, a solidão e silêncio, todos eles transbordando a visão e o som, e de uma maneira geral expressando a ausência de qualquer forma determinada. A privação de contornos bem definidos e coordenadas provocam temor ao mesmo tempo que estimulam a imaginação a recuperar configurações familiares.”*²⁵⁰

Também a imagem digital e o espaço de síntese 3D podem traduzir uma realidade inefável no que concerne à natureza da experiência, na qual se acentua o vazio e o silêncio que caracteriza um mundo que emerge de uma visualização de fluxos de informação e conjuntos de fórmulas. Talvez o sublime na paisagem, na nossa era, seja levado ao extremo pela desterritorialização da matéria sob a aparência de uma nuvem, ou reminiscência de agregados de pixels que deixa uma impressão de estranheza; mas as formas de ecotopias em rede que se vislumbram na era digital, situam-se agora num limbo, num eclipse iminente dos referentes e na vacuidade das visualizações. As utopias ecológicas, intimamente ligadas à noção de paisagem, enfrentam a crua oposição dos mercados de consumo em larga escala, além disso, como sublinha Armin Medosch *“existem ainda as contradições internas, por exemplo, entre as espetativas que o tecno-utopianismo cria e a realidade na qual os nossos heróis ciber-românticos se encontram a si próprios.”*²⁵¹

Mesmo os traços românticos que vêm sempre ressurgindo na criação, segundo uma ou outra faceta, são agora objeto, na era da informatização, de um desvio con-

249 Hugon, C.R. (2009). *A Estética - História e Ideias*, Edições Texto&Grafia, p.43.

250 Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford University Press, p. 146.

251 Medosch, A. (2005). *Landscape Painting of the Information Age or Romanticism in Media Art*, in *Kritikos*, Vol. 2, p.8.

siderável. “*A Arcádia digital, hoje em dia, apresenta-se a si mesma envergando o antigo uniforme pós-ciber-punk ou, numa versão ligeiramente mais glamorosa, pop e adocicada. Que possibilidades nos restam, para além do niilismo ou consumismo, para os jardineiros da informação do futuro próximo?*”²⁵²

A sugestão de Armin Medosch passa por um processo semelhante à nossa análise, na qual um movimento de circulação entre material e virtual permite recriar um solo viável à concretização de sonhos e anseios comuns que muitos partilham nesta era.

*“Captando fluxos de informação e materializando de novo o que tinha ficado desmaterializado, a pintura de paisagem da era da informação insere de novo dados, de onde os retirou. A pintura de paisagem, como é compreensível é apenas uma metáfora, e de algum modo aberta a equívocos. A paisagem não é estática, contém todo um ciclo, a circulação de informação de um estatuto ontológico (matéria/dados) para outro, e de volta uma vez mais; atribui à natureza olhos e ouvidos; os nossos olhos e ouvidos por sonorização ou visualização.”*²⁵³

A circulação de informação que temos vindo a evocar, retoma a força da noção do sublime, ou seja, a expressão difícil de visualizar das forças da natureza; para compreender, numa perspectiva mais alargada, o modo como o Romantismo pode inspirar a arte dos novos media, é também preciso perceber que a sua relação com a técnica tem um fundo ideológico, e que investigar nesta matéria é penetrar na esfera política.

Podemos beneficiar dos esclarecimentos de Cosgrove neste domínio, na medida em que este estabelece uma ligação direta entre a paisagem sublime e a ideologia do Romantismo. Cosgrove começa por assumir que a mudança de significado do sublime, que no princípio do séc. XIX podia ser encontrado nesses lugares selvagens, não cultivados, “*era em grande medida uma resposta cultural ao advento de uma sociedade de mercado industrial*”²⁵⁴.

252 *Ibidem*.

253 *Ibidem*, p.4.

254 Cosgrove, D. (1998). *Social Formation and Symbolic Landscape*, Winsconsin, p.230.

É assim que,

«(...) contra o não-natural mas o aparente crescimento “orgânico” do capital, cuja vitalidade era à partida maior que aquela da terra, o sublime romântico proclamava um valor natural e propriamente intrínseco localizado na alma do indivíduo - ou seja o poeta ou artista - e nos processos e fenómenos do mundo externo, especialmente aqueles que colocam a descoberto a insignificância humana e as suas fragilidades: montanhas estéreis e recônditas, tempestades, os mares e a noite. Em oposição ao olhar que disseca e à lógica analítica das ciências naturais cuja compreensão dos processos naturais cada vez mais vinha concionando as novas forças de produção, o sublime romântico acentua a existência contínua da natureza divina, racionando por analogia mais do que por uma causa.»²⁵⁵

Na sua exposição, Denis Cosgrove desmistifica a conceção do Romantismo enquanto refúgio para o artista, desencantado com a nova ordem social capitalista, a par dos avanços da tecnociência:

“E contudo, nessa mesma crítica, o Romantismo atuou em certos aspetos como justificação da nova ordem mistificando a natureza das relações sociais contra as quais protestava. Os românticos aceitavam a técnicas de observação detalhadas das ciências naturais emergentes, mas empregavam as suas descobertas com um modo pré-positivista de raciocínio, encaminhando-as para a metafísica ao invés da estrita explicação materialista.”²⁵⁶

Esta assimilação das técnicas de observação são reveladoras de que os artistas românticos convocavam a tecnologia quando esta se mostrava passível de reconduzir ao orgânico, e acentuar uma apreensão emocional do mundo, de modo a escapar à

255 Cosgrove, D. (1998). *Social Formation and Symbolic Landscape*, Winsconsin, p.230-231.

256 *Ibidem*, p.231.

mera convenção que caracterizava o conformismo da vida em sociedade.

Como aponta Cosgrove:

“Eles celebravam tal como qualquer economista clássico o mito central do capitalismo, a condição “natural” do indivíduo isolado. Mas ao tentar escapar à alienação implicada por este isolamento, os românticos falharam em localizar as origens nas novas relações sociais de produção - mesmo se estas relações afetavam a própria esfera de produção cultural da arte - porque não podiam aceitar a sociedade como “orgânica”. Portanto nenhuma solução estava aberta na ordem social, teria que ser procurada no natural, numa ordem moral que harmonizasse a alma individual com a natureza externa incorruptível.”²⁵⁷

É preciso, porém, não esquecer que a elevação da paisagem ao sublime, que vai muito para além das idealizações anteriores (mesmo em expoentes como Claude Lorrain), não deixa de ser uma resposta cultural, ainda que esta mediação seja precisamente estimulada pela dúvida, através da ilusão de uma experiência sem mediação, aspeto que merecerá posteriormente uma abordagem mais alargada.

Como conclui Cosgrove a este respeito:

”O sucesso da paisagem sublime romântica como ideologia, enquanto parecia criticar o capitalismo industrial, na verdade mistificava as suas implicações com a terra e a vida humana, que proclamava uma ordem moral na natureza ao mesmo tempo evitando a sociedade; esse sucesso residia, em parte, na sua evocação de alguma coisa em comum em toda a experiência humana, particularmente na infância. O sentido ao mesmo tempo de insignificância e de medo face à escala da natureza, particularmente quando exibida na sua fúria plena: massas de montanha, ou sobressaltos em mares violentos, atirados para

257 *Ibidem.*

a tempestade ou escondidos na escuridão da noite, é verdadeiramente real. Existe o suficiente nesta experiência para dar um ar razoável à explicação de Burke sobre psicologia do sublime, mesmo o suficiente para persuadir um teórico contemporâneo a aceitar essa experiência como a base não mediada de todas as estéticas da paisagem (Appleton, 1975).”²⁵⁸

Cosgrove faz notar ainda que, de algum modo, os adultos têm de recapturar ou voltar temporariamente a uma espécie de infância para aceder a essas experiências não alienadas e irreflexivas. De facto, o enfãse na infância é poderoso na arte romântica em muitas das suas facetas, mas talvez o mais decisivo para as nossas interrogações, seja o facto de Cosgrove lembrar que a *“infância é também a fase na qual o símbolo e o referente estão fundidos e no qual domina o pensamento por analogia”²⁵⁹*.

Devemos referir também em relação ao sublime no Romantismo, e na sequência desta referência à infância, a importância que a cor começa a assumir na pintura de paisagem, isto é, ganha mais relevância em comparação com a estrutura pictórica. É neste contexto que Cosgrove cita ainda pintores britânicos como Richard Wilson e Alexander Cozens que, a partir de uma minuciosa observação da natureza, puderam capturar a sua magnitude em cores vivas, bem como exprimir o seu carácter imediato e transitório. Mas como também testemunha Cosgrove, serão alguns nomes maiores deste período que vão elevar a paisagem no seu transcurso pelo sublime, criadores britânicos de referência que marcaram a pintura de paisagem, precisamente porque a transcenderam sem esquecerem o contributo da ciência para a observação. *“A combinação da mestria técnica e a detalhada observação científica das formas e processos do mundo natural, e a sua expressão na pintura alcançou um pico, nos estudos de nuvens de Constable bem como no mar de Turner e nas suas pinturas de tempestades”²⁶⁰* (Fig.61,62).

Alguns dos aspetos, no que se refere às atmosferas e ambiente das paisagens românticas, como em Turner e Constable, encontram atualmente uma certa correspondência com as paisagens digitais que podemos encontrar nos mundos virtuais on-line de temática fantástico-medieval.

258 Cosgrove, D. (1998). *Social Formation and Symbolic Landscape*, Winsconsin, p.234.

259 *Ibidem*.

260 *Ibidem*, p.230.



Fig.61. John Constable, *Estudo de Nuvens*, 1822.



Fig.62. JMW Turner, *Barco a Vapor numa Tempestade de Neve*, 1842.

Como mostrou na suas análises Martah Werneck, as paisagens virtuais on-line dos Roleplaying Games integram temas medievais, tais como castelos e ruínas, sob

um ponto de vista que lembra a estética romântica. A era medieval constituiu de facto uma idade de ouro para os românticos, pelas suas raízes culturais e o modo de vida próximo da natureza. Os valores românticos são assim atualizados nesta era contemporânea das paisagens virtuais dos mundo on-line. Como diz a autora, os temas estão portanto entregues ao universo ficcional e ao imediatismo. Estas novas paisagens virtuais constituem assim

“(...) o resultado de uma colagem de elementos transformados e idealizados pela estética romântica, que nos mundos virtuais, adquirem propósitos de evasão actualizados, já que deixam de ser uma ideologia e passam a configurar-se apenas como lazer. Desse modo o espaço virtual passa a representar valores que o homem quer vivenciar. A visualidade neles presente irá instaurar para gerações futuras a percepção estética da natureza, dada pelo viés cultural”²⁶¹.

As correspondências sugeridas pela autora, por exemplo, as paisagens virtuais das *Guild Wars* (Fig.63) que assemelham por vezes às pinturas de Turner. Em ambas as referências pictóricas se vislumbram ruínas, o efeito atmosférico com base num céu agitado, ou uma paleta de cores semelhante, que sugerem a superioridade da natureza face ao homem. Como acrescenta Martha Werneck *“a atitude contemplativa romântica é muitas vezes representada nas paisagens virtuais. Nelas o sentimento de sublimidade é despertado pela vastidão do mundo em contraposição à pequenez do ser humano.”*²⁶² No que se refere à obra de Constable, a autora compara-o às paisagens virtuais de *The Lord of the Rings*, que revelam os valores da pintura romântica na sua devoção pela natureza e pela idealização, muitas vezes habitada pelo homem, ou integrando ainda animais domésticos ou vida campesina; também a composição do céu pela disposição de núvens encontra equivalências.

Em Constable e Turner temos assim duas vias da estética romântica evocadas em paisagens virtuais, sabendo que a vertente de Constable traduz uma espécie de “filosofia natural”, implicada no belo e na fidelidade à natureza. Em Turner temos uma

261 Werneck, W. (2006). *O belo e o sublime nas paisagens de mundos virtuais on-line*, p.32..

262 *Ibidem*.



Fig.63. Paisagem do jogo *Guild Wars II*.

agitação e atmosferas que nos encaminham para o sublime, que surge de diversas formas, não apenas nos mundos on-line referidos, mas também em jogos em diferentes plataformas, que apelam aos temas da ruína, das tempestades de areia e céus dramáticos. Por fim, estes elementos converteram-se digitalmente, com inspiração nas tempestades românticas e no ímpeto da sua arte.

3.2.6 A reconstrução da natureza na pintura moderna

Procurar no séc.XX e na pintura moderna o tema da paisagem requer um procedimento algo diferente daquele que temos vindo a adotar. Por um lado, existe o argumento de que a “história” da pintura de paisagem termina no princípio do séc. XX. Essas últimas paisagens poderiam ter sido, segundo esta perspetiva assinadas por Cézanne. Esta visão de fim refere-se à impossibilidade de continuar a manter uma linguagem rica e atual no contexto da paisagem: a pintura de paisagens continuava a ser viável, mas estas obras seriam doravante pouco relevantes em termos de criação artística. Com o culminar da paisagem no séc.XIX, deveríamos admitir o seu declínio no séc. XX.

Embora esta leitura seja possível, ela faz apenas sentido numa determinada visão da arte que não lida adequadamente com pluralismos e a convivência de vários paradigmas estéticos. Existe por isso uma riqueza e diversidade na abordagem

da natureza e em particular no binómio natureza-cultura que constitui a paisagem, e que caracterizam as imagens que traduzem as suas múltiplas interpretações na pintura moderna. O teórico, e estudioso da paisagem, Horacio Fernández refere precisamente como é ilusório colocar um fim na arte da paisagem:

*“Desde esta ideia de final perspectivada pelo historiador de arte, a história da paisagem no ocidente (ou a história da pintura) começa nos Países Baixos e acaba depois do Impressionismo, quiçá no Midi francês, com os últimos quadros e desenhos de Paul Cézanne, ainda que também possa ser aceite que a paisagem reapareça tempos depois, apoteoticamente, na obra de alguns pintores abstratos norte-americanos da segunda metade do século passado, tal como argumentado por Robert Roseblum”*²⁶³

Esta referência de Fernández a estudos que contribuem para a reabilitação da pintura de paisagem, como ocorre com Roseblum, justifica-se, uma vez que Rosenblum fez por mais de uma vez um enfoque esclarecido sobre este género artístico no séc. XX. Como nos sugere Fernández, este final não se justifica de facto, pois *“em qualquer caso, o final da paisagem não é assunto que possa resolver-se num apontamento como este. Além disso, tão pouco seria assunto interessante e o mais provável é que seria entediante, voltar uma vez mais à questão da morte de algum tema das artes.”*²⁶⁴ Concordamos assim com esta leitura, de que há uma certa continuidade da paisagem nas artes visuais e que não se pode tomar a parte pelo todo. A própria história da paisagem transforma-se quando se vai além da pintura e se descobrem explorações de outra ordem no cinema e na fotografia. Também é certo, como indica ainda Maderuelo, que a pintura revela surpresas quando se procura e investiga um pouco mais, mas precisamos sobretudo de compreender a paisagem no tempo de alguma criação artística à qual a pintura está associada, em parte por descolar das mudanças operadas na sociedade, um desfazamento que afetou necessariamente a pintura de paisagem no séc. XX.

263 Fernández, H. (2007). *Antiguas Novedades. Reapariciones del paisaje en las artes visuales*, in *paisaje y arte* Dir. Javier Maderuelo, CDAN, p. 167.

264 *Ibidem*, p. 168..

Aquilo que pode ser definido como uma espécie de fracasso das vanguardas do séc. XX, que tem um sentido mais abrangente que a pintura de paisagem, foi aliás descrito de forma magistral por Eric Hobsbawm. Essa análise não parte do ponto de vista de um esteta ou historiador de arte, mas de um investigador de História Universal com um espectro mais largo. Nessa sua reflexão dedicada à arte no séc. XX, Hobsbawm trata precisamente do “*insucesso histórico que experimentaram no nosso século as artes visuais que Moholy-Nagy, da Bauhaus, descreveu uma vez como estando “confinadas à moldura e ao pedestal”*”²⁶⁵. Na sua argumentação, o autor fala de uma espécie de batalha que as vanguardas artísticas terão perdido face à tecnologia. Nas suas palavras, “*muito mais do que qualquer outra arte criativa, as artes visuais sofreram com a sua obsolescência face à tecnologia. Estas artes, e especialmente a pintura, não foram capazes de adequar-se ao que Walter Benjamin chamou de “a idade da reprodutibilidade técnica”*”.

É destacado, nesta linha, o impacto da fotografia, na medida em que

*“desde meados do século XIX, - isto é, desde a época em que podemos reconhecer na pintura movimentos de vanguarda conscientes - embora este termo ainda não tivesse entrado na linguagem das artes -, que as artes visuais tiveram noção tanto da concorrência da tecnologia, sob a forma da câmara fotográfica, como da sua incapacidade para sobreviver a esta concorrência”*²⁶⁶.

Sabendo que estas palavras de Hobsbawm não têm mais de duas décadas, consideramos que têm algo de verdade e ao mesmo tempo de exagero. Com efeito, a pintura soube mudar o seu posicionamento, desde há muito, face à fotografia e a outros avanços, nos seus próprios termos, a pintura tem uma temporalidade diferente daquela que encontramos nas câmaras fotográficas. Talvez por isso o autor reconheça que as vanguardas visuais do séc.XX (como os impressionistas, pós-impressionistas que insistiram na ligação da pintura) encontraram na fotografia uma concorrência

265 Hobsbawm, E. (2001). *Atrás dos Tempos - Declínio e queda das vanguardas do séc.XX*, Campo das Letras, p.13.

266 *Ibidem*. p.23.

todavia estimulante. Neste caso, o privilégio da cor na pintura parece impor-se, como é visível no Impressionismo, tal como a emoção é de outra ordem nas formas de pintura mais expressivas que se destacaram aliás do Naturalismo (o exemplo de Van Gogh e Munch é sugerido por Hobsbawm que afirma por fim que também o cinema se mostrava capaz de competir nesta sensibilização do espetador). Na perspetiva de Hobsbawm, a aposta era neste caso uma nova compreensão do mundo com base em outros pressupostos epistemológicos e científicos, como também ocorre na era digital, ainda que nem sempre seja fácil hoje em dia distinguir a influência tecnológica dos avanços no conhecimento científico. Como indica Hobsbawm “*Ainda assim, os artistas podiam pelo menos tentar ou pelo menos reivindicar uma maior aproximação da realidade (...), apelando à ciência contra a tecnologia. Isto pelo menos foi o que afirmaram artistas como Cézanne, Seurat e Pissaro, ou o que divulgadores disseram da sua arte.*”²⁶⁷

Importa recordar que a via da abstração foi aberta por precursores, em parte através de trabalhos sobre a paisagem, em virtude do novo posicionamento perante o mundo. Como indica Michel Collot, “*ao desconstruir a perspetiva e a ilusão de profundidade, a pintura moderna cultivou a bidimensionalidade da obra obturando a janela que era suposto abrir ao mundo*”. Esta nova exploração da paisagem foi efetuada por precursores como Turner, Cezanne e Monet, que a fizeram “*interrogando de forma cada vez mais radical aquilo que, na paisagem, não se reduz às convenções fixadas pela tradição pictórica desde o Renascimento: a atmosfera (Turner), o ritmo, a estrutura (Cézanne), a luz (Monet)*”²⁶⁸.

Não obstante o cortejo de pintores de vulto que poderá fazer sentido evocar no contexto da pintura de paisagem do séc. XX (a par das inovações do mundo moderno), devemos destacar a figura do pintor Piet Mondrian - uma das referências maiores da arte do séc.XX, um artista no qual se observa um percurso surpreendente na abordagem da natureza e da paisagem, que culmina numa síntese extrema e na abstração linear dos temas retratados.

Este choque entre a natureza e o mundo moderno, empreendido pelo artista holandês, é também destacado por Robert Rosenblum, no âmbito de uma análise da

267 Hobsbawm, E. (2001). *Atrás dos Tempos - Declínio e queda das vanguardas do séc.XX*, Campo das Letras, p.33.

268 Collot, M. (2013). *A Paisagem na Arte Moderna e Contemporânea, in Paisagem e Património*, Dafne Editora, p. 113.

paisagem no séc. XX, que considera que a carreira de Mondrian

"(...) revela uma quase completa reviravolta, de um encontro com a natureza até uma rejeição dessa mesma natureza em favor de uma imagética implicada na cidade utópica concebida durante a Primeira Grande Guerra". Estes últimos temas dizem respeito às suas abstrações com alusões à Broadway ou ao contexto urbano de Nova Iorque. Como assinala Rosenblum, "estas obras tardias são particularmente dramáticas em virtude da sua obra inicial como pintor de paisagens"²⁶⁹.

Como é apontado, as suas pinturas iniciais têm uma expressão próxima de Van Gogh, como é o caso da sua obra *Paisagem perto de Amesterdão*. Esta fase revela um afastamento inicial da cidade que será contrariado pela obra tardia. Um aspeto que é particularmente importante, porque revela o modo como num mesmo artista se encontram abordagens tão contrastantes do impacto humano no meio envolvente, da natureza primordial à cidade moderna. Artista de absolutos, Mondrian mostra como os extremos se tocam. Somos surpreendidos pelos temas purificados ou mais longínquos das influências civilizacionais, como nas suas paisagens das dunas das costas do norte, que sugerem uma imersão no vazio, mas como considera Rosenblum "tudo isto é um grito face à invasão da indústria e imagens urbanas que caracterizam o seu trabalho tardio".

Se estes diferentes polos abarcam o período de 1910 a 1942, de *Broadway Boogie-Woogie*, a verdade é que muito antes já houvera a iniciativa de fazer face à nova realidade da máquina e da indústria na pintura, mas com uma linguagem pictórica ainda radicada no Realismo. É o caso de F. Bonhommé que, retratando os temas da indústria metalúrgica, parece antecipar as opiniões do escritor e crítico Joris-Karl Huysmans, que já apelara a um novo programa estético. Nesta proposta, os paisagistas deviam descobrir os novos mitos agora prefigurados pela indústria e a mecânica²⁷⁰.

A referência à indústria surge também, mas de modo mais subtil e integrada com o quotidiano ao ar livre, no estilo sintético de Seurat na sua célebre pintura "*Le Grand*

269 Rosenblum, R. (1994). *The Withering Greenbelt: Aspects of Landscape in Twentieth Century Painting*, in *Denatured Visions: Landscape and Culture in the Twentieth Century*, H.N. Abrams, p. 39.

270 Cf. Le Bot, M. (1979). *Pintura y Maquinismo*, Ediciones Cátedra, S. A. Madrid.

Jatte”, em que a fábrica pode passar despercebida ao fundo, na paisagem, mas ganha destaque num “remake” da pintura com o mesmo tema, pelo artista contemporâneo



Fig.64. Michael Craig Martin, *Desconstruindo Seurat* 2004.

Michael Craig Martin, através de um traçado semelhante ao desenho vetorial utilizado pelo software de computação gráfica (Fig.64).

Importa fazer ainda alguns esclarecimentos acerca da abstração nas vanguardas do princípio do século, (de Mondrian, Marc, Kandinsky, Klee, Malevitch, ou Léger), na medida em que estas revelam, de facto, uma quebra com os paradigmas da representação convencional. Este recuo da representação tem importância para a nossa investigação, mas não deve ser entendido de uma forma simplista, como se a nova linguagem da abstração detivesse em si uma maior liberdade ou verdade, por não retratar diretamente os fenómenos ou a realidade. Como indica o historiador de arte americano Meyer Schapiro,

“(...) tais critérios são absolutamente parciais e baseiam-se na ideia errada daquilo que se entende por representação. Qualquer representação de objetos, por muito exatos que pareçam, mesmo a fotografia, se atêm-se a valores, métodos e pontos de

vista que de algum modo configuram a imagem e podem determinar o conteúdo. Por outro lado, não cabe falar de uma arte pura sem condicionamento da experiência, qualquer improvisação e construção formal, mesmo o próprio ato de rabiscar, está condicionado pela experiência e por preocupações não estéticas.”²⁷¹

O exemplo das obras impressionistas, referido por Schapiro, é neste âmbito bastante ilustrativo: “*podiam ser vistas como fotográficas ou fantásticas, seja qual fosse o ponto de vista do observador, inclusive os motivos da natureza foram denunciados como carentes de sentido face ao conteúdo evidente da arte romântica e classicista.*”

A abstração deve ser pois entendida pelo próprio alcance das obras, mas sem os preconceitos de que toda a representação é um mero reflexo passivo das coisas.

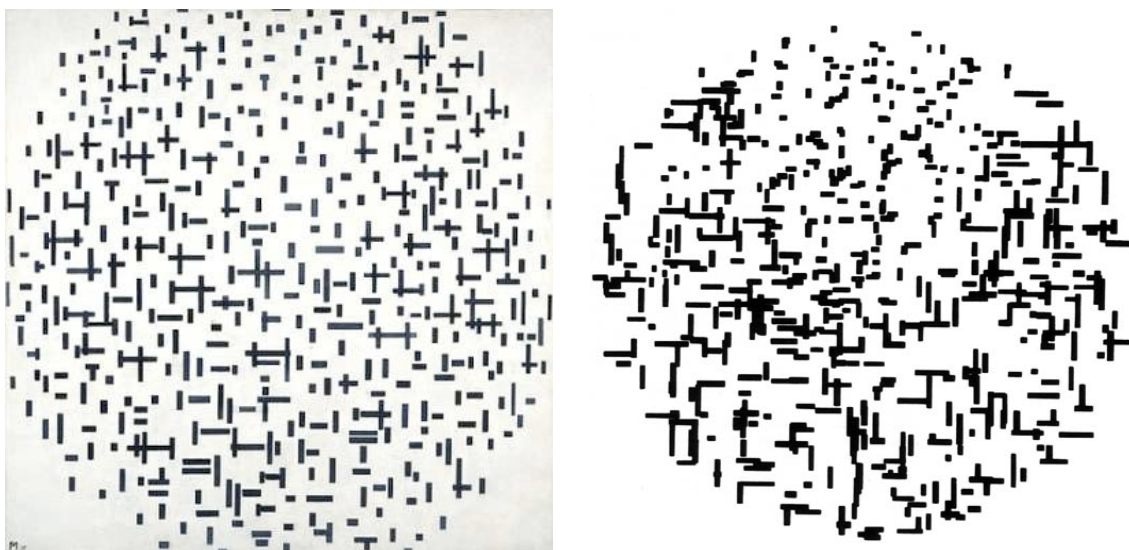
“Tanto o realismo como a abstração afirmam a soberania do artista; o primeiro, pelo modo como recria o mundo minuciosamente num âmbito reduzido e íntimo mediante uma série de cálculos abstratos de perspectiva e gradação do calor; o segundo, pelo modo como impõe novas formas sobre a natureza, manipulando elementos abstratos de linha e cor com inteira liberdade ou criando formas que correspondem a estados de alma. Mas se é verdade que a semelhança com a natureza não supõe nenhuma garantia estética, tão pouco o é a abstração ou a “pureza”. A natureza e as formas abstratas são ambas material para a arte, e a eleição de uma e outra depende dos interesses no curso da História.”²⁷²

O nosso enfoque em Mondrian, sobretudo no que se refere à construção da paisagem na arte moderna, deve-se ao seu apelo a uma linguagem onde revemos já os termos da computação digital. A sua depuração formal nas abstrações mais tardias podem, facilmente, sugerir o espaço matematizado da linguagem binária da informática,

271 Schapiro, M. (1993). *Naturaleza de arte Abstracto* in *El Arte Moderno*, Alianza Editora, p. 159.
271 *Ibidem*.

reconhecível, por exemplo, no ponto ou traço visível, preto ou branco, ou no retângulo da cor indexada. O modo como Mondrian expõe, em termos teóricos as suas ideias, encontra igualmente ressonâncias na computação. Num dos seus textos desenvolve a sua visão da arte através de um diálogo entre três personagens caminhando ao longo de um passeio, identificadas à semelhança de variáveis X, Y, Z, que correspondem a um leigo, um pintor naturalista e um pintor abstrato²⁷³.

O modo como uma paisagem de Mondrian se poderia confundir com uma imagem simulada por computador, é aliás comprovada por uma experiência singular referida nos estudos de Meyer Schapiro. Esse teste foi elaborado por Michel Noll,



Figs. 65,66. Mondrian: *Composição com Linhas*, 1917; A.Michael Noll: *Composição de computador com linhas*, 1964.

que em 1964 terá confrontado um grupo de entrevistados com duas composições semelhantes. A diferença substancial ocultada ao entrevistado era a seguinte: uma das composições era da autoria de Mondrian, mas a outra era uma mera simulação do seu estilo, gerada por computador, com recurso a rotinas de formas aleatórias de traços e pontos (Figs.65,66). Ironicamente, a maioria dos entrevistados, sobretudo os que detinham cultura artística, preferiu a composição por computador classificando-a de “mais humana”...²⁷⁴

Para além da abstração, podemos ainda descobrir e fazer referência a outras

273 Cf. Mondrian, P. (1995). *Natural Reality and Abstract Reality, An Essay in Trialogue Form 1919-1920*, Georges Braziller.

274 Cf. Schapiro, M. (1993). *El Arte Moderno*, Alianza Editora.

obras, por exemplo, de uma figura maior da arte moderna, Pablo Picasso (Fig.67) Falamos de uma paisagem já depois da sua fase cubista e reveladora de uma nova figuração. A constituição das árvores sugere, por exemplo, uma estranha geometria, que parece prefigurar uma simples modelação com recurso a software 3D (Fig.68). Sobre esta pintura, “*Paisagem com árvores vivas e mortas*”, Rosenblum confirma o seu efeito totalmente sintético:



Figs. 67,68. Pablo Picasso. *Paisagem com Árvores vivas e mortas*, 1919; Render de árvores 3D em software Maya.

“como se a natureza fosse produzida numa linha de montagem (...) a verdura da paisagem é pintada com um verde extraordinariamente sintético e irreal. Picasso transformou a tradição francesa, com base em Poussin, de paisagem clássica num palco totalmente plano e artificial”²⁷⁵.

Por fim e numa visão abrangente, como propõe Michel Collot, “*a crise que a paisagem conheceu na arte do século XX não equivale, assim, ao seu desaparecimento puro e simples, mas a uma mutação profunda e fecunda*”²⁷⁶. O autor refere modos

275 Rosenblum, R. (1994). *The Withering Greenbelt: Aspects of Landscape in Twentieth Century Painting*, in *Denatured Visions: Landscape and Culture in the Twentieth Century*, H.N.Abrams, p. 39.

276 Collot, M (2013). *A Paisagem na Arte Moderna e Contemporânea*, in *Paisagem e Património*, Dafne Editora, p. 114.

alternativos à representação que passam pela transfiguração ou refiguração. Neste âmbito, desde o Surrealismo às paisagens semi-abstratas de Nicolas Stael, descobrimos essencialmente lugares fictícios que evocam um imaginário ou sugerem a presença do artista, mas também uma potência virtual. Por sua vez é de notar, na atualidade, o regresso da figuração, por vezes com recurso ao referente da fotografia, com vista a informar a pintura - Collot sugere aqui a figura de Richter ou Peter Doig. Segundo o autor, os pintores estão agora conscientes “*de que numa civilização em que reinam imagens, o pintor não pode abstrair-se desta realidade e deve submetê-la a um trabalho de desfiguração e de refiguração*”²⁷⁷. Este trabalho de refiguração interessa-nos em particular, sobretudo na medida em que participam nessa construção contributos imagéticos com base em diferentes registos. A evocação das diferentes abordagens da paisagem em termos pictóricos, na contemporaneidade, ainda é extensa, mesmo referindo apenas artistas maiores, como Ed Ruscha que se diz refém da linha horizontal, ou Anselm Kiefer, que segue a via da revisitação do mito, em paisagens que voltam a alguns valores do Romantismo. No entanto é o diálogo com o digital que de sobremaneira nos interessa, aspeto que abordaremos em seguida e que se identifica diretamente com o nosso tema.

3.2.7 A expansão de um género na arte digital

Existem referências no género artístico da paisagem na pintura do séc. XIX e XX que se revelam decisivos e que certamente reencontramos na era da técnica e da informatização, mas de algum modo transformadas e curiosamente nem sempre no sentido de um progresso linear. Na verdade, nas mudanças de paradigmas artísticos, não estamos necessariamente perante progressos, mas movimentos de outra ordem; são sobretudo caminhos, às vezes paralelos, nos quais também se podem descobrir bifurcações, saltos ou então movimentos regressivos, cíclicos, e se falamos de avanços, estes são sobretudo visíveis nas mudanças na perceção, traduzindo-se em novas expressões artísticas para uma época. Progressos podem quanto muito ser observados em vias mais restritas, no contexto de percursos artísticos ou grupos específicos. Em suma, se em arte não se observam propriamente progressos, mas um determinado tipo

²⁷⁷ *Ibidem*, 115.

de desenvolvimento, existe porém um diálogo com a ciência e com os seus produtos tecnológicos, áreas nas quais se observa um progresso mais concreto e linear. Por isso, vale a pena voltarmos a introduzir algumas noções, com vista a explorar a obra de alguns criadores de paisagens virtuais na contemporaneidade. E também de que modo, por esta via, a arte se aproxima de forma determinante da ciência e da tecnologia.

3.2.7.1 A visualização “pré-fabricada”, para além da herança romântica

Como vimos, num capítulo anterior, para Caspar David Friedrich ou C.G.Carus a paisagem afirmava-se como a expressão do sublime, que como aponta Eric Corne, é “*um verdadeiro manifesto panteísta em que o esplendor da natureza “revelada” é o resultado de uma meditação interior*”²⁷⁸ e que é “*transmitida como um grito em que se misturam subjetividade e comunhão do homem com a natureza*”²⁷⁹, aspeto que o autor identificou também em William Turner, mas igualmente em americanos como Albert Bierstadt ou Frederic Edwin Church. Porém até esta visão do Romantismo, amplamente popularizada (e revisitada pela arte do final do séc. XX), fica necessariamente incompleta, aliás vimos já como o imaginário, para além do trágico e das evocações panteístas, tinha uma presença central na estética da paisagem do séc. XIX. Esta ideia de uma estética encantatória é aliás enunciada também por Fátima Sales, no contexto da transformação da natureza na Arte.

*“No séc. XIX, o olhar dos viajantes revela-nos também um Oriente mágico, um Oriente das maravilhas que impregna a literatura. A noção de paisagem é dependente da prática da leitura. Basta pensar nas descrições de Walter Scott, nos romances de Júlio Verne que exploram através da imaginação territórios nunca antes explorados. Contudo, estas grandes explorações do século XIX foram, elas mesmas, muito condicionadas pelos espaços imaginários anteriores”*²⁸⁰.

278 Corne, E. (2009). *Paisagens Obliquas*, Museu Coleção Berardo, p. 14.

279 *Ibidem*.

280 Sales, F. (2006). *A Transformação da Natureza na Arte* (Escola Superior do Porto) in *Arte & Paisagem*, M.Acciaiuoli, J.C.Leal, M.H.Maia (coord.), Instituto de História da Arte - Es. de Arte Contemporânea

Esta leitura complementa e contribui para ajustar certas visões radicalizadas da estética dos mundos virtuais, aquando das primeiras convulsões operadas pela revolução digital. Por exemplo, o teórico dos novos media Lev Manovich, só revelou uma meia verdade, ao começar por contrapor a criação de mundos virtuais com a criação que tinha por base o ideal romântico. O mundo virtual seria concebido, supostamente, com partes pré-fabricadas enquanto os românticos supunham uma criação a partir do nada. Para Manovich a criação na era digital tinha-se substituído pela seleção.

“O conceito de “esquema de representação” de E.H: Gombrich (em Arte e Ilusão) e a “morte do autor” de Roland Barthes (no Óbvio e o Obtuso), ajudaram a libertar-nos do ideal romântico do artista que cria totalmente a partir do zero extraíndo imagens diretamente da sua imaginação. (...) Mas, de facto, mesmo que um artista moderno só esteja a reproduzir ou, quanto muito, a combinar novas maneiras de textos e expressões pré-existentes, o processo material da criação apoia o ideal romântico. O funcionamento de um artista como o de Deus, quando cria o universo, começa com uma tela vazia ou com uma página em branco. Completando os detalhes pouco a pouco, dá existência a um novo mundo. Este processo de criação artística, manual e conscienciosamente lento, era adequado para a era da cultura artesanal pré-industrial. No séc. XX, à medida que o resto da cultura se aproximava da produção em massa e da automatização, convertendo-se literalmente numa “indústria da cultura”, a arte prosseguiu insistindo no modelo artesanal. Só com a década de 1910, quando alguns artistas começaram a combinar colagens e montagens com partes já existentes, se introduziu a arte no método industrial de produção.”²⁸¹

nea, p. 307.

281 Manovich, L. (1998). *Estética de los Mundos Virtuales* in *La Revolución Digital y sus Dilemas*, Revista El Pasaante 27-28, p. 94.

É curioso que mesmo quando Manovich atesta vários contributos de teóricos que permitiram o afastamento do ideal romântico, não deixa de determinar que este se mantém apesar de tudo. Para Manovich será portanto com o advento da era digital que se realiza um verdadeiro corte com a estética romântica:

“Por contraste a arte eletrónica produziu-se desde o seu início num novo princípio: a modificação de um sinal existente. O primeiro instrumento eletrónico desenhado em 1920 pelo lendário cientista e músico russo, Leon Theremin consistia num gerador que produzia uma onda sinusoide; o intérprete simplesmente modificava a frequência e a sua amplitude. Nos anos sessenta, os videografistas começaram a construir sintetizadores de vídeo baseados no mesmo princípio. O artista já não era um génio romântico que gerava um novo mundo a partir exclusivamente da sua imaginação, convertia-se num técnico que pulsava um botão aqui e um interruptor acolá, como mais um acessório da máquina.”²⁸²

Já apontámos que até a noção de génio romântico, utilizada por Manovich e sobre a qual identifica os progressivos afastamentos, não deixa de estar envolta numa mistificação. Tal como apontámos, mesmo os territórios imaginários do séc. XIX, têm por base um contributo ainda que transformado pela memória ou com o condicionamento de ambientes imaginários anteriores e, nesse plano, apesar da ilusão romântica, o artista nunca começa pelo vazio ou pela página em branco. Mais do que em Gombrich ou até Barthes, é Deleuze quem o diz de forma decisiva: *“O pintor não pinta uma tela virgem, nem o escritor escreve numa página em branco, mas a página ou a tela estão desde logo de tal modo cobertas por “clichés” pré-existentes, pré-estabelecidos, que é necessário antes de mais apagar, limpar, laminar, ou até rasgar para fazer passar uma corrente de ar vinda do caos que nos traz a visão.”²⁸³*

É certo que existe uma mudança de paradigma e que, desde as transformações operadas pelo digital, existe à partida uma panóplia de cenários ou artefatos formais

282 *Ibidem.*

283 Deleuze, G; Guattari. (1991). *O que é a Filosofia?*, Editorial Presença, p. 178.

pré-concebidos à disposição dos artistas. Por isso, neste plano restrito, Manovich tinha razão quanto ao sentido da era digital:

«esta viragem desde a criação à seleção resulta especialmente óbvia nos gráficos tridimensionais por computador; a técnica fundamental para construir mundos virtuais. A quantidade de trabalho que supõe criar uma realidade tridimensional a partir do zero num computador; torna difícil resistir-se à tentação de utilizar objetos, personagens e comportamentos pré-fabricados e estandarizados, que os fabricantes de software colocam à disposição sem grandes restrições: paisagens fractais, tabuleiros de xadrez, personagens completas, etc. Cada programa vem com coleções de modelos, efeitos e inclusive animações completas com listas para usar.»²⁸⁴

O recurso à computação parece introduzir uma noção com base em componentes que pré-existem à criação. E essa criação, mais do que espacial, é sobretudo cognitiva; neste aspeto Manovich antecipa, em certa medida, a linha mais recente de Anne Cauquelin que, como veremos posteriormente, conclui que o ciberespaço nada tem de espacial. Esta problemática requer certamente desenvolvimentos posteriores uma vez que, por outro lado, é verdade que a partir do advento dos novos media parece existir uma compulsão para a espacialização da representação, mesmo que por ironia o espaço evocado seja fictício. *“Ainda que os novos média favoreçam o uso do espaço para representações de todos os tipos, os espaços virtuais não são, de uma maneira geral verdadeiros espaços mas coleções de objetos separados. Ou, para traduzir este facto num slogan: Não há espaço no ciberespaço”²⁸⁵*. Para corroborar esta noção o autor convoca ainda historiadores do princípio do séc. como Riegl, Wolfflin ou mesmo Panofsky. De facto como veremos, certas referências da História de Arte do princípio do séc. XX, de que Panofsky é um expoente, poderão ainda, posteriormente, ajudar a esclarecer alguns temas da representação. Em confronto com teorias mais recentes

284 Manovich, L. (1998). *Estética de los Mundos Virtuais* in *La Revolución Digital y sus Dilemas*, Revista El Passeur 27-28, p. 96.

285 *Ibidem*.

poderemos compreender como a história da representação espacial pode dar o seu contributo para o entendimento das características do espaço virtual.

As alterações na percepção e no paradigma artístico, no que se refere ao género da paisagem, nesta era já classificada por muitos de pós-digital, ganha outra visibilidade perante a obra de criadores contemporâneos que incorporam na sua obra muitas das questões que temos abordado.

3.2.7.2 Para-digital. Artistas na revitalização da paisagem

Utilizamos aqui o termo de “para-digital” com vista a englobar artistas, em cuja obra pictórica a tecnologia digital está de algum modo presente. Ou seja, interessam-nos práticas artísticas, nas quais de uma forma ou outra, se leva em conta a tecnologia da computação digital. Sugerimos este termo, que nos parece mais adequado que “pós-digital” ou “pós-écran”, não obstante a relevância que “pós-digital” tem vindo a assumir atualmente, parece demasiado implicado nas etiquetas “pós”, (“pós-moderno”, “pós-colonial”, “pós-histórico”) categorias algo nebulosas e em certa medida já desenquadradas com as transformações na lógica cultural e os desenvolvimentos operados pelas novas tecnologias, ou ainda porque “pós” sugere um momento já ultrapassado da cultura digital que não entendemos do mesmo modo, uma vez que nunca como hoje o digital esteve tão presente; contudo, numa coabitação com outros media para além de suscitar um questionamento quanto à tecnologia.

Queríamos portanto evocar, no âmbito para-digital, criadores que incorporam na suas práticas medias tradicionais em conjunto com media digitais, ou com recurso à visualização por computador, ou talvez, o mais importante de tudo, os que problematizam a integração dos computadores e do digital na prática artística. Esta justificação é importante, porque pretendemos analisar aquela arte que, no seu recurso ao digital, abre portas e coloca questões, mas cujos significados não se constroem pelo simples apelo a tecnologias inovadoras. Sabemos aliás, de acordo com Deleuze, que *“nunca uma obra de arte é feita pela técnica ou para a técnica. Evidentemente, a técnica compreende muitas coisas que se individualizam de acordo com cada artista e cada obra”*²⁸⁶. São os meios, e os diferentes tipos de práticas do artista que ganham

286 Deleuze, G.; Guattari, F. (1991). *O que é a Filosofia?*, Editorial Presença, p. 169.

expressão, na medida em que “o plano técnico é abrangido ou absorvido pelo plano de composição estética”²⁸⁷.

Após este esclarecimento sobre o campo artístico visado, e agora de um ponto de vista de classificação, se por um lado temos artistas mais confinados à esfera digital, temos por sua vez e numa lógica mais híbrida, artistas que combinam o material e o digital ou que aparentemente não apresentam traços da tecnologia digital, ainda que esta tenha participado no processo criativo em algum momento. Por fim, ainda fazem parte do para-digital posições de um certo desencanto em relação aos sistemas de informação digital, aos novos media e “gadgets”. Todavia, nesta última atitude, identifica-se ainda uma prática artística que não ignora o digital, mas que integra na sua criação os efeitos deste afastamento face aos novos media, que os vê como um momento ultrapassado ou um fascínio desvirtuado que ainda permanece em muitas esferas pelas tecnologias da computação digital.

Como forma de fornecer exemplos concretos no âmbito do para-digital, ou seja, de artistas implicados na revitalização da paisagem na era digital, procedemos a uma seleção de criadores que consideramos que melhor projetam estes valores patentes nas novas paisagens artísticas da atualidade.

- **Toshimitsu Baba**

A obra de Toshimitsu Baba é um bom exemplo contemporâneo no qual se retoma o tema da paisagem através de tecnologias artísticas, à partida tradicionais, mas que revelam facetas da atualidade, na qual mais do que nunca é visível a ubiquidade do digital, expandido nas comunicações móveis, ou nas grandes firmas globais como a Google .

Neste artista é notória a influência de cores vivas, da luminosidade dos PCs, dos filmes e da T.V., mas dada a sua origem, as suas criações refletem de forma depurada ou indireta uma certa idiossincrasia, na qual participam também os *manga* japoneses ou a animação (sublinhe-se, porém, que tudo é reduzido a um mínimo de informação). Também nos leva a refletir, um certo apelo ao imaginário romântico, que ultrapassa a suposta oposição apontada por Manovich analisada no capítulo anterior. Num

287 *Ibidem*.

artigo acerca de Toshimitsu Baba, as observações de Marc Valli parecem destacar alguns destes aspetos, relevantes para o nossa investigação:

“Nas conceções de Toshimitsu Baba o ideal romântico de transcendência através da pintura de paisagem é reexaminado e reinventado para a era digital. Existe uma atração por ukiyo-e e pela arte japonesa tradicional, mas também há ecos de Seurat e a maneira quase científica através da qual o pintor desenvolve os seus métodos. O resultado das obras são construções precisas de paisagens intemporais que reflectem no cortex, a esbater-se e a cintilar por detrás de uma mente habituada aos écrans digitais e às cores vivas da cultura japonesa contemporânea. Estas paisagens são também anónimas, classificadas simplesmente em termos de cores e números - um outro gesto que alude à passagem e ao carácter inapreensível da natureza da percepção.”²⁸⁸

Se atentarmos ao processo descrito, devemos destacar que o artista retrata paisagens com as quais está sobretudo mais familiarizado, mas uma vez que a maioria das suas obras já não foram concebidas na sua terra natal, estas surgem como sonhos ou com uma qualidade nostálgica. As próprias palavras do artista sobre a sua obra abrem algumas pistas para o nosso tema da re-invenção da paisagem, que pode prescindir de referente:

“É preciso compreender melhor o perfume do vento, a humidade que envolve o lugar e a altitude do céu. É difícil compreender onde estou localizado no mapa da pintura...Sou uma fusão entre ukiyo-e e manga e o volume e perspetiva da pintura tradicional ocidental. Aquilo que gostaria de pintar é algo como «o que vejo num sonho». Não um surrealismo, mas qualquer coisa acumulada de uma maneira profunda no meu coração, memorável, o ambiente no qual nasci, ou o cenário do ponto de viragem na minha vida. Para estas paisagens, eu não preciso de nenhuma informação concreta”²⁸⁹

288 Valli, M. (2013). *Toshimitsu Baba - Showcase*. Revista Elephant - Issue 15, Frame Publishers, p. 40.

289 *Ibidem*.

Para além de um modelo ou informação que serve de base à pintura, ele remete portanto para a dimensão ficcional de certas paisagens, o que é determinante na sua obra. Por outro lado, o próprio artista destaca também como a sua evolução resultou num desvio da abordagem convencional da pintura de paisagem, das múltiplas camadas, uma vez que a atitude intencional de destacar os contornos, é uma via que define estilisticamente a sua obra, mas que é também devedora da influência da pintura japonesa.

A questão da tecnologia artística que assiste a obra assume também uma importância na escolha deste artista. De facto, ele utiliza software para retificar fotografias, e essas manipulações formais podem afetar as conceções finais. Na realização da obra, a conceção final é porém manual e maioritariamente a óleo, e o artista recorre entre outros recursos, à aerografia, uma técnica característica das artes gráficas dos anos 80 e 90, apesar de ter sido utilizada também por artistas plásticos, mas com intenções bastante diversificadas (Sigmar Polke, Fiona Rae, Keith Haring, H.R.Giger, etc...).



Figs.69,70. Toshimitsu Baba. *Paisagem em Verde*, 2010, *Paisagem em Sépia*, 2010.

Não obstante, o autor considera-se pintor, afirmando que “a pintura figurativa ainda desempenha um papel importante no que se refere a transpôr uma imagem com pre-



Fig.71. Toshimitsu Baba, *Paisagem em Azul*, 2011.

cisã”²⁹⁰. Todavia, sabemos que a pintura é certamente mais que “transpôr” uma imagem, além disso este aspecto ou a tecnologia artística não é o mais importante a reter da obra de Toshimitsu Baba, mas um outro fator ainda a somar ao já citado caráter ficcional das paisagens. Trata-se de uma questão concetual que deriva de uma noção de “composição” que a paisagem adquire alcançando somente a tridimensionalidade no final de um processo de montagem, descrito aliás pelo artista:

*“Na pintura japonesa tradicional, cada motivo é dividido por linhas, e então cada um pintado uniformemente. Mas se olharmos para cada motivo, não parecem ser objetos tridimensionais com qualquer peso. Todavia, quando combinados, adquirem tridimensionalidade no contexto da imagem na sua globalidade. Eu pensei que este método podia ser aplicado na minha paisagem ideal”*²⁹¹.

290 *Ibidem*.

291 *Ibidem*.

- **Gordon Cheung**

Uma das marcas distintivas do artista Gordon Cheung (filho de imigrantes chineses) constitui à partida um pormenor curioso, que ulteriormente se mostra revelador de algumas intenções da sua obra. O artista utiliza, na sua prática, páginas do Financial Times com cotações de bolsa como pano de fundo para paisagens de grande impacto expressas nas suas pinturas. De facto, esse detalhe é já um indicador da inclusão, no seu universo imagético, dos traços abstratos e tecnológicos das transações nos grandes mercados. É talvez também por isso que é reconhecível um ambiente “digital” na sua pintura, não só pela impressão que deixa no espetador mas pelas técnicas aplicadas: para além de técnicas mistas materiais (óleo, tinta-da-china, tinta de spray”, gel acrílico) também é utilizada a colagem de imagens computadorizadas impressas. É de acrescentar que apesar da obra fundamental do artista se caracterizar pela pintura, Cheung também desenvolve trabalhos de animação com auxílio de software, no âmbito da sua prática artística. Um certo carácter virtual na sua pintura, é por sua vez visível também no cariz algo fantástico e também ficcional que a sua obra revela. Aliás tal como explica o artista:

“É suposto que as suas pinturas sejam artificiais e luminosas, uma metáfora talvez pela perda de uma visão utópica do futuro depois do bug do millenium, ou do «dot com crash», do colapso da Enron, da guerra ao terrorismo - e tudo ainda antes da Recessão. Porém pretende sugerir também uma centelha de esperança”²⁹²

Com Cheung encontramos o tema das paisagens ou mundos imaginários, mas como realidades à beira do colapso. Para o artista, a sua obra caracteriza-se por um “tecno-sublime”, que tal como Grant Pooke faz notar, parece evocar o imaginário virtual de Baudrillard.

Numa pintura bem representativa da obra de Cheung, intitulada *Brughel's Highway* (Fig.72), Grant Pooke faz uma análise, na qual é evidenciado o encontro entre a

292 G.Cheung citado por Pooke, G (2011) in *Contemporary British Art*, Routledge, p.98.

informatização, a automatização e a arte, mas aqui com o acréscimo da crítica ao mundo financeiro que, ao impor uma dependência global, o faz ascender a um “mundo de sonho” representado porém como uma imagem em negativo.

“Na sequência do quase colapso do sistema global financeiro, a substância da auto-estrada de Brueghel convoca o observador. A ponte quebrada, face aos rochedos em abismo, espalhados, aludem a promessas da auto-estrada da informação e suposições que se referem a um fluxo característico dos dados financeiros e dos mercados em torno do globo. Toda a parte central da imagem é uma massa de colagens de mercado tabelado e informação sobre valores de ações do Financial Times. Montanhas em precipício enquadram o fundo da imagem e céus ameaçadores dão à paisagem um sentido apocalítico.”²⁹³

Esta dimensão apocalítica da obra de Cheung reflete portanto o impacto, na vida



Fig.72. Gordon Cheung. Autoestrada de Brueghel, 2004.

²⁹³ Pooke, G. (2011). *Contemporary British Art*, Routledge, p.98.

humana, da instauração da sociedade da informação e os seus reflexos, numa certa desagregação e fragmentação das nossas referências, ou melhor, uma atomização que se espalha por todo o globo. Também nesta obra se reconhece a evocação da imagem da ruína e do fragmento, tão característicos da paisagem romântica, e que redescobrimos metamorfoseada, para não dizer digitalizada, no “tecno-sublime” de Cheung, tal como confirma P.Hobson num artigo sobre a obra do artista:” *A ideia romântica da paisagem como um tema emotivo e psicológico auto-suficiente, da alegoria e simbolismo, são facetas marcantes dos territórios imaginados por Cheung.*”²⁹⁴ Mas nesta altura o vocabulário do artista vai precisamente mais além, fazendo uso também de operações espaciais do mundo dos ambientes virtuais de jogos, ou de ficção científica, nos quais por sua vez se reconhecem cenários que podiam integrar narrativas de J.G.Ballard. Também P.Hobson indentifica nestes múltiplos recursos de Cheung, uma abordagem peculiar, ao nível da representação, que vai ao encontro também das nossas problemáticas:

*”Os diferentes sistemas de representação visíveis na pintura - os novos media, as imagens fotográficas, vigilância tecnológica, jogos video, graffiti, tradições da paisagem e pintura histórica - fazem uma complexa, e fraturada obra nas quais a partilha de certas ideologias colide. Cheung emprega todas na sua criação de paisagens urbanas e paisagens corroídas, oprimidas por céus turbulentos e poluídos com os seus proféticos por-do-sol, dizimados pela guerra, doença, seca e colapso económico”*²⁹⁵.

Esses diferentes sistemas de representação, evocados pelo artista, são afinal estratégias pictóricas de aproximação de um intangível, de um virtual que tem vindo a acometer o nosso mundo, por vezes com consequências nocivas. Aliás, a propósito das primeiras grandes obras do autor, Anne Ellegood já se interrogava

“Como podemos visualizar o digital? O virtual? A era da informação parece-se com o quê? Neologismos engendrados pela

294 Hobson, P. (2009). *The Four Horsemen of Apocalypse*, in Catalogue - New Art Gallery Walsall UK - <http://www.edelassanti.com/usr/library/documents/main/33/gordon-cheung-paul-hobson-text-edel-assanti.pdf>.

295 *Ibidem.*



Fig.73. Gordon Cheung. *Aproximação do Arcanjo Miguel*, 2007.

invenção de novas tecnologias muitas vezes ligam o invisível, intersticial, ou difícil de compreender para o expressamente físico: “auto-estrada da informação”, “ciberespaço”, “navegar na net”, “download”. O artista londrino Gordon Cheung compreende que estas associações físicas não são meras metáforas para ações, dados, ou ideias que flutuam em torno de um abismo virtual, uma vez que a era da informação resultou em transformações concretas, com profundo impacto nas paisagens e vistas urbanas que compõem o nosso ambiente físico.”²⁹⁶

O caráter de fragmento, ou os destroços que ressaltam da catástrofe do mundo global retratado por Cheung, também são referidos pela autora, que alude, por intermédio das reflexões de Craig Owens, à alegoria, à relação entre alegoria e ruína, reabsorvida pela paisagem; resta-nos porém demarcar uma característica essencial para o nosso estudo, determinante na obra de Cheung, e que a curadora Anne Ellegood parece corroborar. Mesmo nestas formações heterogêneas e desconjuntadas, não nos deixamos capturar pelo irreal, uma vez que nestas obras o mundo é composto com

296 Ellegood, A. *The Allegorical Impulse in the Digital Age* - <http://www.edelassanti.com/usr/library/documents/main/33/the-allegorical-impulse-in-the-digital-age-anne-ellegood-2005.pdf>

a participação do digital mas também pelo material, até para demonstrar que o próprio digital pode ser uma realidade que participa em construções com significados, às quais reagimos emotivamente: “*As paisagens de Cheung sugerem que apesar da nossa compreensão do lugar poder hoje ser marcada pela amálgama, fragmentação, e por um fluxo constante, podemos, apesar de tudo, visualizar lugares que são em partes iguais físicas e digitais, realidade e percepção*”.

- **Gehard Mantz**

Um dos pioneiros da arte por computador, na qual o 3D ganha uma expressão mais consistente, é o artista germânico Gehard Manz. Destacamos este artista também na medida em que o seu imaginário explora amplamente a paisagem, com obras que começam a ter visibilidade a partir do final do séc. XX. Ainda que a sua prática remeta apenas para os modelos e imagens computadorizadas, desenvolve em profundidade as possibilidades neste domínio, articulando também o artifício com os valores espontâneos da natureza em termos pictóricos. A aproximação deste artista ao software 3D, decorre além disso, da sua experiência anterior como escultor, e nesta medida existe igualmente um diálogo ou vestígios de uma prática tradicional como a escultura, em obras que recorrem ao digital. O artista menciona a descoberta e o momento de passagem para a tecnologia artística adotada: “*Quando descobri o computador, fiquei verdadeiramente fascinado pelo seu potencial. A construção de formas virtuais era muito semelhante ao meu trabalho tridimensional no atelier. Pensei, “Este é o melhor brinquedo e ferramenta que já tive.*”²⁹⁷”

O software utilizado atualmente por Gehard Mantz, é o Vue 3, um software sofisticado que tem vindo a conhecer várias versões desde a sua criação, e que lhe permite criar elementos que apenas existem na memória do computador para além de uma mera representação.

Segundo Gehard Mantz existe sempre na sua obra um eco das suas origens na academia. “*Dou por mim a imaginar espaço e a construí-lo. Coloco a câmara virtual*

297 Mantz, G. *G.Mantz interviewed by Rory MacLean*, online em 2015 - <http://www.goethe.de/ins/gb/lp/prj/mtg/men/kun/man/enindex.htm>



Fig.74. Gerhard Mantz. *A Centelha da Verdade*, 2007.

no interior dos objetos e então - no tempo - na paisagem”²⁹⁸.

Tal como afirma o artista em várias ocasiões, não tem a pretensão de retratar um lugar geográfico, mas sobretudo criar uma metáfora de um estado psicológico, sendo a dimensão estilística das suas imagens marcadamente realista. Em geral, a intenção é despertar no espetador um estado de espírito, à medida que se deixa envolver pelo ambiente da imagem das suas obras. Parece também que, por intermédio desta hiper-realidade, o artista subverte a exterioridade característica da paisagem, orientando o foco para dentro do psiquismo do espetador.

“Após uma observação atenta, os detalhes aparentemente realistas transformam-se para revelar uma “realidade” interior ao invés de uma exterior.

*O meu ponto de partida não é nunca uma paisagem vista na realidade, mas uma abstração, uma construção calculada do arquétipo de um espaço. Esta construção é então transformada passo a passo através de luz simulada, atmosfera, água, terreno, flora e fauna para conjurar memórias que se traduzem como emoções complexas ao invés de um espaço específico.”*²⁹⁹

298 *Ibidem*.

299 Mantz, G. *website do artista*, online em 2015 - <http://www.gerhard-mantz.de/wp/text/landscape/>



Fig.75. Gerhard Mantz. *Identidade e Diferença* 2014.

Como refere Roy MacLean, no contexto de uma entrevista a Mantz, a obra deste só aparentemente remete para um mundo físico, uma vez que, se por um lado sugere familiaridade, por outro confronta-nos paradoxalmente com algo diferente e novo. Nesta medida, há certamente um impacto nas emoções do observador, e que pode provocar uma estranheza em relação ao mundo natural, retratado supostamente com detalhe. É esclarecedor o paralelo também proposto por Roy Maclean, quando contrapõe G.Mantz a Caspar David Friedrich. A prioridade de Mantz, ao contrário de Friedrich, não parece ser veicular uma experiência metafísica, “*mas aspirar a um nível de abstração remanescente de Rothko. Além disso, Mantz - ao contrário dos românticos - não coloca personagens no enquadramento, tornando o idílio inacessível e inatingível, obstruído por espinhos ou toldado pela neblina*³⁰⁰”.

Através da sua abordagem, Mantz conseguiu, de facto, dar um novo impulso à representação paisagística, na medida em que, com recurso à computação se afirma como um dos artistas mais influentes neste domínio. O carácter particular destas construções parece traduzir um mundo mais uma vez sem história ou atemporal. Como afirma Wolf Lieser, que destaca Mantz no âmbito da Arte Digital:

300 Maclean, R. *G.Mantz interviewed by Rory MacLean*, online em 2015 - <http://www.goethe.de/ins/gb/lp/prj/mtg/men/kun/man/enindex.htm>.

”Nas suas paisagens não se vislumbra a existência de modelos, sendo inteiramente produto da sua imaginação. Não denotam influências da civilização, de pessoas ou de animais. Recordam paisagens-arquétipos de outros tempos, próprias de um passado remoto ou de um futuro afastado. Como se o primeiro ou o último dos seres humanos lançasse um olhar sobre a Terra.³⁰¹”

Aqui talvez se reencontre, curiosamente, a nostalgia romântica. O aspeto antigo ou distante de algumas paisagens, também surge a partir da coloração a preto e branco em algumas composições, mas como aponta ainda Wolf Lieser, é de destacar que Mantz faz por vezes alusões ao carácter artificial das paisagens, ainda que de forma subtil, com alguns erros de software, aplicando luzes contraditórias, ou atribuindo uma certa incongruência a elementos naturais e à sua composição.

Existe, por fim, uma vontade deliberada da construção calculada do arquétipo de uma situação espacial, disfarçada, segundo diz o autor, através de vários elementos naturais, com os quais procura progressivamente “naturalizar” o espaço abstrato, em busca de ecos de memórias ancestrais. O artista enumera estes arquétipos da seguinte maneira: *O Fim do Mundo, A Última parte do Caminho, A Caverna, O Afogamento e o Paraíso*.

Todos estes arquétipos apontam necessariamente para o conceito de um cenário ou de um tipo de paisagem, falamos assim de modelos cuja visualização é facilitada pelo dispositivo numérico do computador, e não será por acaso que a revolução da modernidade, fundada por Kandinsky constituiu um ponto de viragem. Aliás, Kandinsky, o artista precursor da abstração, terá exercido um forte fascínio a Gerhard Mantz na sua juventude, encaminhando-o de forma decisiva para a arte.

301 Lieser, W. (2009). *Arte Digital*. H.F.Ullmann, p. 101.

- **Miguel Chevalier**

Com uma obra ampla e também um dos pioneiros na arte virtual e numérica, Miguel Chevalier toma, antes do mais, a natureza como tema na sua arte digital. A sua obra tem, por um lado, uma vertente estática, mas integra sobretudo conceções com base em imagens generativas e interativas. Chevalier procurou, desde cedo, o caminho de uma nova picturalidade. Vale a pena fazer uma referência à sua obra, considerando o seu reconhecimento internacional como artista digital, e o modo como explora a nossa relação com o mundo, em parte por intermédio de paisagens virtuais.

A maneira como o artista explora a paisagem remete antes de mais para a natureza, mas uma segunda natureza, título aliás de uma das suas exposições, na qual as plantas e outros elementos desta natureza, são manipulados com os recursos tecnológicos do artista, na linha de um imaginário exclusivo. Chevalier não opta todavia por um software específico, mas por um modo mais essencial da expressão do digital, através da programação, ou recorrendo ao auxílio de equipas de informáticos. Num artigo sobre o artista, Veronique B. Aubertot, considera que, no coração das interrogações atuais, estamos perante uma obra e uma natureza “*autónoma e transgénica, na qual a tecnologia e a mão do homem jogam em parte iguais, que angustia e fascina ao mesmo tempo. Mas o carácter hipnótico vem finalmente ao de cima graças à cintilação das cores, e ao encanto dos arabescos.*”³⁰²

Este duplo sentido, por vezes antagónico, de fascínio e estranheza, é um traço característico da arte digital, sobretudo quando explora temas reconhecíveis, ou relativamente aos quais o homem está intrinsecamente ligado, como é o caso da natureza.

Das obras que fazem parte da sua instalação digital, *Ultra-Nature* (2006), que se traduz em diferentes registos de uma segunda natureza digitalizada, destacamos *RGB Land* (Fig.78). Nesta obra, é possível observar uma paisagem que podia tratar-se do Arizona, mas é totalmente fictícia; neste cenário todos os elementos da natureza são gerados por computador, através de cálculos com base em algoritmos e modelo fractais. A paisagem parece avançar progressivamente em direção ao observador, ainda que a vista tenha por referência um ponto de observação aparentemente impessoal. A qualidade panorâmica da imagem, convoca ainda para uma experiência imersiva que

302 Aubertot, V.B. *Les paradis artificiels de Miguel Chevalier*, Revista Connaissance des Arts N°727 -Jun.2014. p. 139.

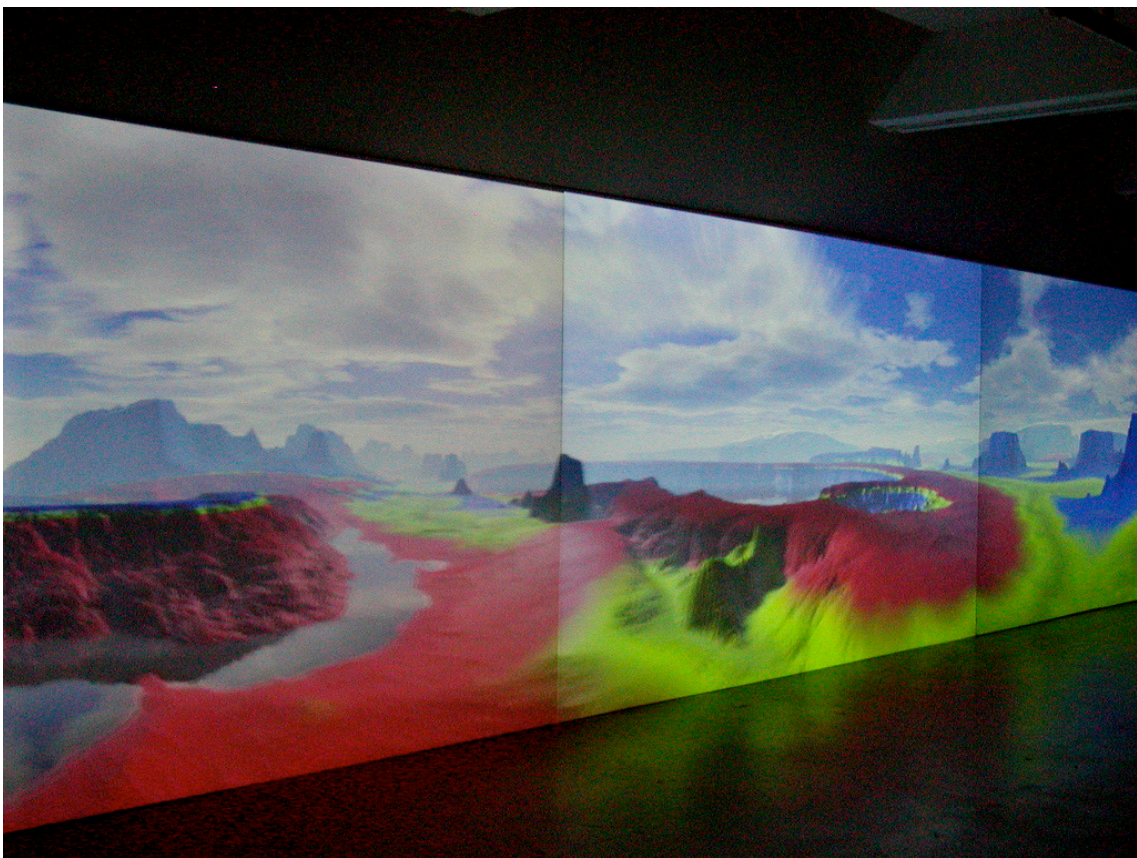
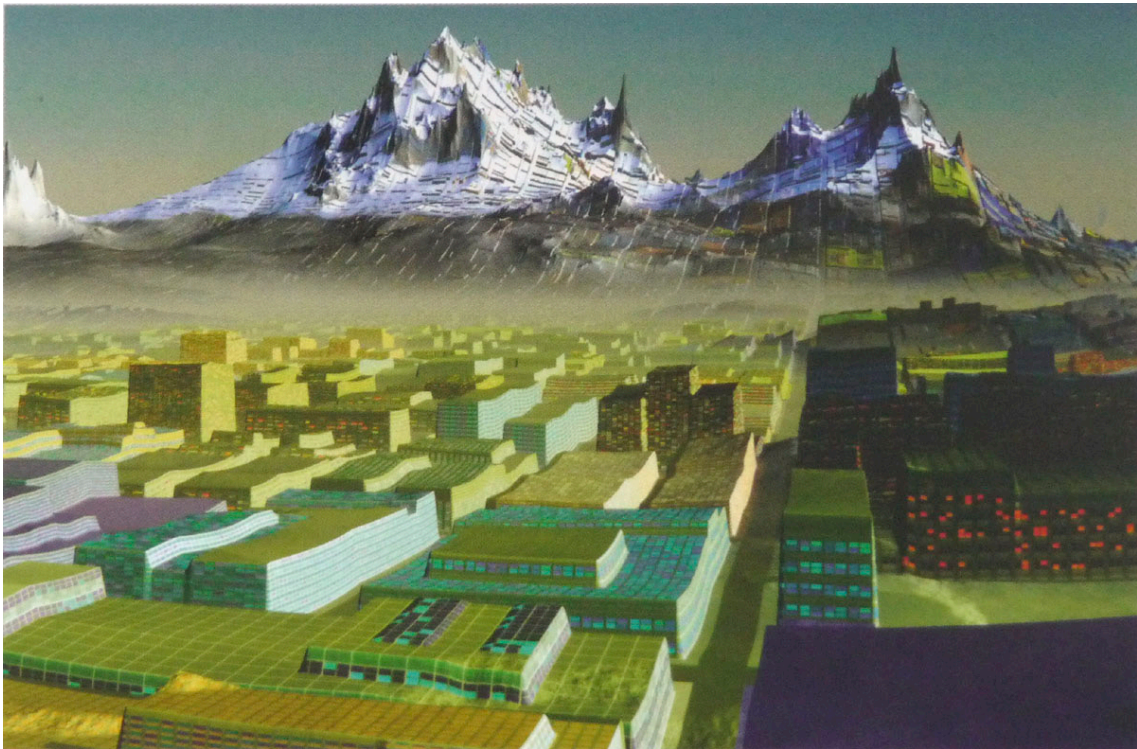


Fig.78. Miguel Chevalier. *Terra RGB*, 2006; *Cidade de Pixeis 6*, 2008.



Fig.79. Miguel Chevalier. *Terra Incógnita*, 2010.

atrai para uma distância longínqua, remanescente talvez de alguma pintura romântica de paisagem. O modo como a terra é retratada detém, por sua vez, um aspecto diferenciador, uma vez que as cores são muito saturadas e a paleta é restringida às cores fundamentais - talvez por isso a crítica evoque neste contexto a obra de R. Smithson *Earthworks*³⁰³.

Terra Incógnita (Fig.79) é uma obra mais atual, que resulta da criação de uma ilha virtual, e que se caracteriza por uma instalação interativa e imersiva. No ambiente desta ilha é possível avistar montes, rios ou mar, ao mesmo tempo que também podemos identificar paisagens de ruína, com fragmentos ou elementos humanos reconhecíveis, juntamente com vestígios de relevos próprios de uma estética digital.

303 Cf. <http://woodstreetgalleries.org/portfolio-view/ultra-nature/>

- **Gero Gries**

Na linha dos artistas que criam quase exclusivamente através do computador, está também Gero Gries. A sua obra tem uma estética muito própria, e são sobretudo sobre os seus exteriores que nos interessa fazer aqui referência. Um aspeto a ter em conta, é a intenção de G.Gries em propôr enquadramentos e temas próximos do género da pintura. Como tal, o artista procura um diálogo ou uma continuação da prática da pintura neste novo média, desenvolvendo, segundo uma linha mais concetual, certas problemáticas da estética. Ainda que as obras se caracterizem por um grande realismo, na verdade revelam considerações pictóricas (tais como a iluminação), mais próximas da pintura do que da fotografia. É importante referir que a paisagem e a natureza são apenas partes dos temas que atraem o artista, que possui um vocabulário pictórico amplo.

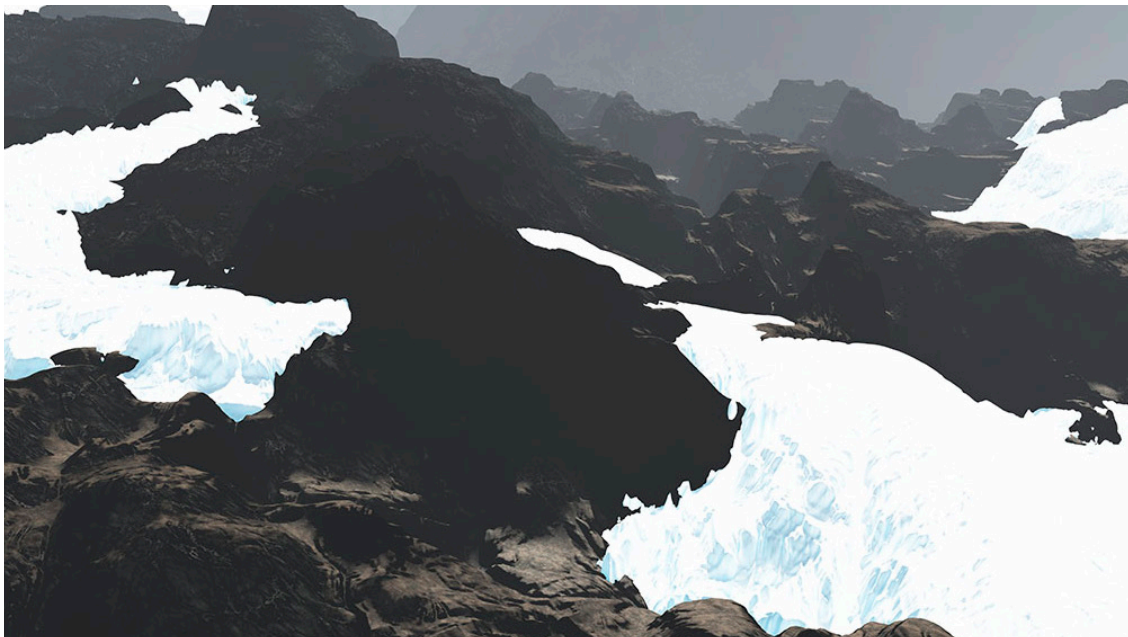


Fig.80. Gero Gries. *Paisagem 3*, 2016.

O alcance das pretensões estéticas deste artista parece atingir um campo, no qual nem a fotografia nem a pintura conseguem traduzir a claridade, o detalhe e a perfeição de certas imagens. Consideramos porém que o mais interessante na sua obra não reside no carácter ideal das texturas e reflexos das suas paisagens, renderizados por computador, que aparentemente seriam impossíveis de gerar de outro modo; o mais cativante



Fig.81. Gero Gries. *DesroGlow*, 2006.

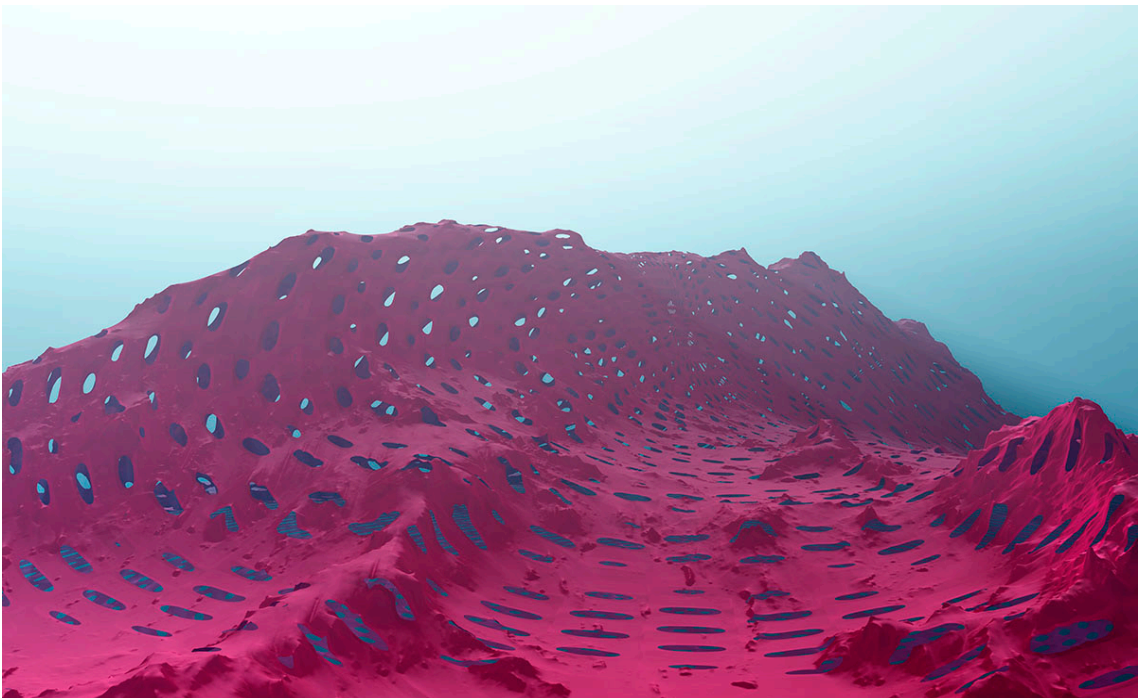


Fig.82. Gero Gries. *Coisa Selvagem*. 2013.

será talvez o caráter insólito de alguns temas aparentemente realistas, mas que não se enquadram, por completo, nos campos do significado que geralmente suportam o nosso mundo. Outra curiosidade é a total ausência de pessoas nos seus espaços, e lugares nos quais, por outro lado, nos poderíamos facilmente imaginar.

- **José Lourenço**

Com um vocabulário visual muito próximo do computador, este artista português concebe espaços e imagens com um recorte minimalista, e com uma simplicidade da linha que revela o pendor geométrico inerente às suas concepções. Fala-se também de uma estética Zen a propósito da sua obra, que percorre os seus temas de paisagens, cidades, jardins, estradas e edifícios. Preferimos destacar sobretudo os exteriores que se aproximam da paisagem, com referência ao modo como se interceta com a estética digital. No comentário a estas obras, Filipa Oliveira evoca uma espécie de escrita simbólica que se cruza com os jogos de computador.

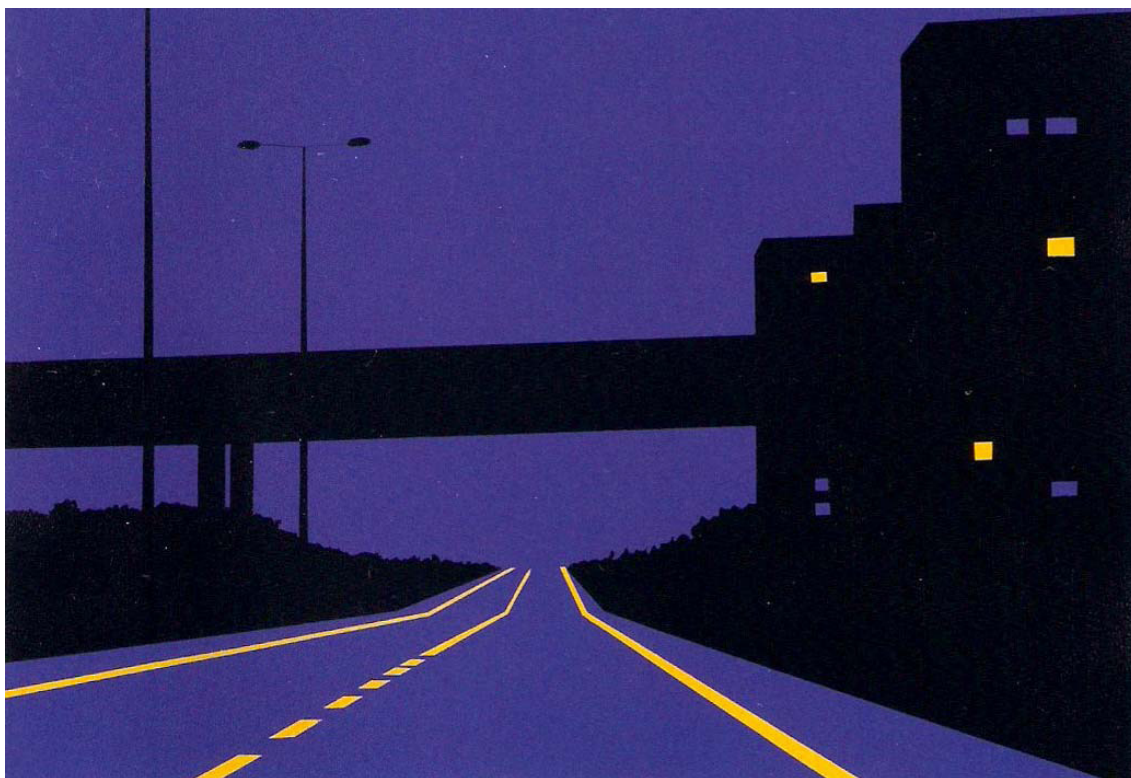


Fig.83. José Lourenço. *Sem título*, 2004.



Fig.84. José Lourenço. *Sem título*, 2004.

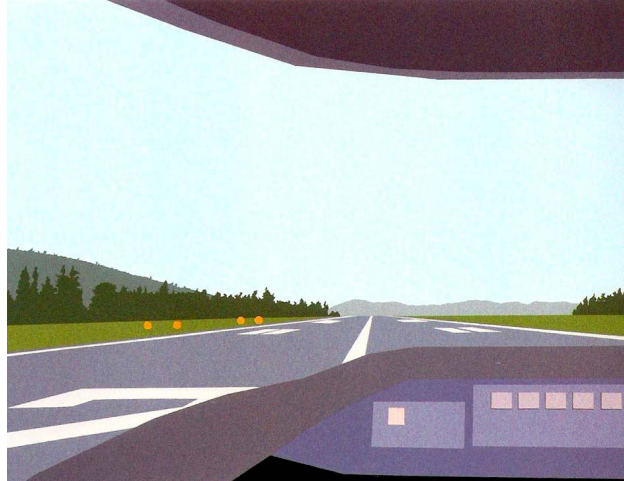


Fig.85. José Lourenço. *Sem título*, 2005.



Fig.86. José Lourenço. *Sem título*.

“A obra de José Lourenço evoca códigos e convenções estéticas dos jogos de computador. A artificialidade das estruturas espaciais é complementada pelo cromatismo fantasmagórico que caracteriza as suas obras. O espaço que cria sustém-se num limbo entre a simulação 3D de uma paisagem imaginária, possível cenário de um jogo, ou mesmo de um filme de animação, e a memória de um espaço em tempos existente (na realidade ou na imaginação do pintor). Como num jogo, o espetador é convidado a submergir no ambiente proposto, em busca de algo que não conhece e sem objetivo definido”³⁰⁴.

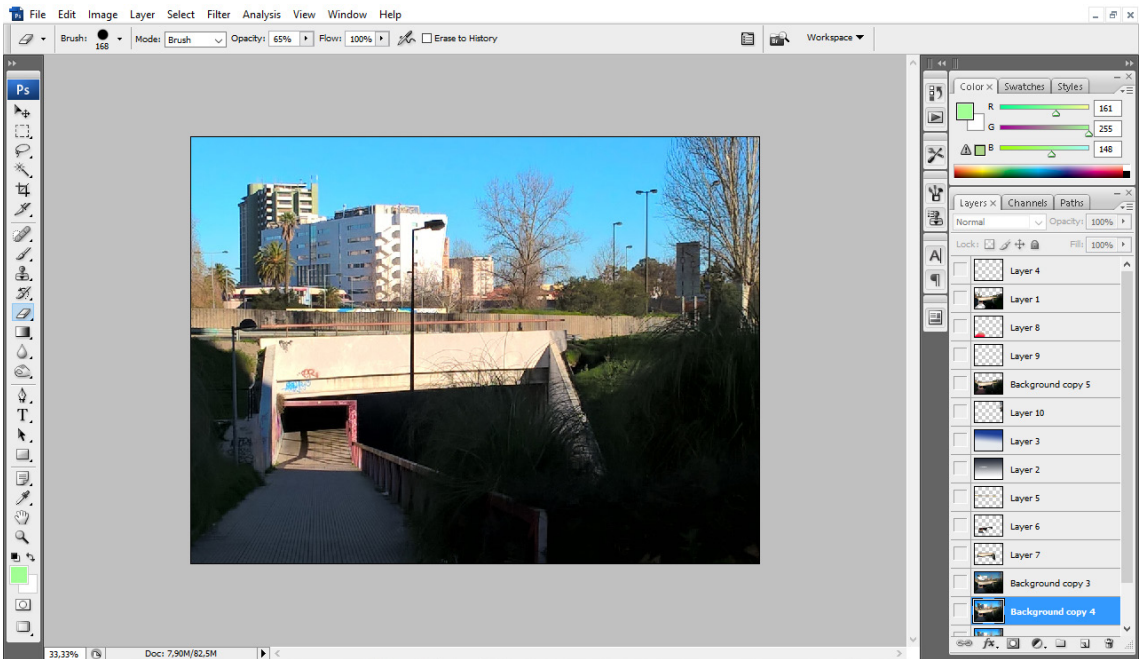
304 Oliveira, F. (2006). *Á Procura do Vazio*, in *José Lourenço - ao redor do teu corpo*, DardoTu, p.47.

Apesar de haver por vezes alguns traços de lugares reconhecíveis, em particular a cidade de Lisboa, os seus mundos são em grande medida impessoais, e constituem cenários inventados ou reduzidos a uma paisagem interior, por vezes próxima da abstração através de ampliações desproporcionadas de lugares. E se por vezes, vislumbramos a representação de espaços existentes, isso é alcançado através da estratégia do simulacro, que, se por um lado retrata lugares do quotidiano, estes exibem uma identidade desvirtuada. A obra final não se limita a uma imagem gerada por computador, mesmo sendo reconhecível a influência da imagem digital nas suas obras finalizadas (em acrílico sobre tela). Finalmente, na obra de José Lourenço é possível identificar um esvaziamento de detalhes que caracteriza o seu processo artístico; estamos, como sugere ainda F.Oliveira perante “*paisagens sem marcas temporais ou espaciais. Desta forma, o novo território que mapeia opõe o realismo à representação, oscilando entre a figura generalizada e algo de absolutamente específico.*”³⁰⁵ Os horizontes e estruturas reconhecíveis evocam assim uma terra de ninguém, na qual as formas com uma realidade aparente, se bem que despojada, vão para além de uma correspondência no mundo. Está em jogo um imaginário que o espetador ajuda a construir acompanhando as linhas das composições.

- **Martinho Costa**

Uma aproximação da paisagem da ordem do ficcional, que mantém contudo uma ligação com o lugar retratado, é o que podemos observar em algumas pinturas de paisagens de Martinho Costa. O processo do artista inclui, por vezes, fotografias de referência, manipuladas com recurso ao software de edição de imagem Adobe Photoshop, que podem informar a pintura e são alteradas digitalmente ao nível, por exemplo dos contrastes, brilhos ou códigos cromáticos. As fotografias podem ainda ser recortadas, manipuladas e reconstituídas, com vista a formar um referente transfigurado, que abre o processo da pintura e as paisagens para o desconhecido, mas nas quais se reconhece ainda uma estranha familiaridade. É o que ocorre por exemplo em algumas pinturas de paisagens urbanas em Lisboa, na zona de Telheiras (Fig.87). Um

305 *Ibidem.*



Figs.87,88. Martinho Costa. *Sem título*, 2016.

túnel por debaixo de um viaduto, dispõe-se como tema principal, que resulta de uma síntese digital do referente, no qual são eliminados edifícios e pormenores, num plano mais longínquo do observador. A adequação estética da imagem é assim preparada, resultando as pinturas em lugares fictícios, mas paradoxalmente reais, ao mesmo tempo que se afiguram como vistas modificadas ou paisagens recriadas.

Numa exposição intitulada *Baixas Frequências*, o artista faz uma analogia entre um termo de áudio e o contexto pictórico. Tem lugar uma apropriação dessa expressão relativa ao som, no limite das possibilidades da audição, e manipulado com recurso a software de edição áudio. Nas suas pinturas também está expresso um limiar, mas no domínio da percepção e da imagem, por entre uma penumbra que subitamente destaca elementos artificialmente iluminados, nos quais participou o trabalho prévio de mani-



Fig.89. Martinho Costa. *Sem título*, 2016.

pulação digital do referente pictórico original.

Nas suas obras mais recentes (Fig.89), observa-se uma crescente contaminação da manipulação digital da imagem em diálogo com a materialidade da pintura que caracteriza a prática do artista. As paisagens são agora recortadas em combinação com sobreposições e seleções de fragmentos pictóricos, cuja figuração se transforma, pro-

gredindo por vezes na direção do irreconhecível, ou de uma nova formalização sem as coordenadas de um sistema definido. Os filtros de software de edição de imagem (Photoshop), adquirem agora uma propriedade plástica, constituindo acréscimos de invenção formal nas configurações paisagísticas. Também os elementos virtuais do interface do software, como a malha quadriculada de transparência em Phtoshop, se reveste da materialidade da pintura, participando na desconstrução lúdica de um fundo, ou do céu que enquadra as cenas num processo de transfiguração.

- **Dieter Huber**

O artista austríaco Dieter Huber explora temas no domínio da engenharia genética e biotecnologia, mas também paisagens fabricadas com recurso às tecnologias digitais e em particular no âmbito da fotografia manipulada, ou mesmo gerada por computador.

Para nós, constitui um interesse particular algumas das suas obras na qual a paisagem é problematizada. O seu trabalho recente é também de algum modo intrigante, e constitui para o nosso estudo um atrativo, uma vez que se parece situar entre o fotográfico e a tela pintada, num processo difícil de discernir, mas predominantemente concebido por computador. Também o campo da realidade ficcionada se apresenta para este artista como um terreno por excelência, no qual o real é subvertido a todo o momento pelo ficcional, ou os campos são permutados em diferentes graus; esse aspeto é amplamente explorado nas paisagens de Huber, em particular na sua série *Artifiction*, ou *Airborn*³⁰⁶(Figs.91,92).

O artista é atraído, nas suas paisagens, por temas com alguma amplitude, mas certamente é possível de identificar o seu interesse inicial na conceção de paisagens falsas, mas com uma aparência em tudo reais, ou até demasiado belas para serem reais. Esta vertente da paisagem idílica é aliás um tópico que temos vindo a questionar, e que Huber começou por integrar também na sua prática artística de forma crítica. Em certa medida, a paisagem é apenas uma pequena parte dos temas de fundo de Huber, que explora essencialmente as formas de vida e organismos artificiais, ou as questões de género e identidade sexual, por intermédio de manipulações de ima-

306 Cf. www.dieter-huber.com.



Fig.90. Dieter Huber. *Klone* (série), 2016.



Fig.91. Dieter Huber. *Artifiction* (série), 2016.



Fig.92. Dieter Huber. *Airborn* (série), 2016.

gens que sugerem mutações de forma, como é visível na série *Klone*. Este contexto de experimentação transparece, certamente, nas suas paisagens, em particular nas que surgem na última fase com facetas híbridas, ou com uma natureza dúbia, deixando a suspeita de que estes ambientes foram objeto de uma intervenção, cuja natureza permanece desconhecida, mas com um impacto visível nas paisagens em questão.

3.3 Conclusão de capítulo

Este olhar que abarcou vários períodos da criação artística, permitiu-nos descrever aspetos pertinentes da arte da paisagem e da prática pictórica, ao longo de vários séculos. Certas indicações que descobrimos, permitiram destacar a intangibilidade e o caráter ficcional de muitas representações pictóricas na História, revelando cenários que se afastam da mimesis ou da representação fiel da natureza, que privilegiam mundos fictícios. Desde a paisagem na arte chinesa, ou na sua verdadeira génese no ocidente, com o Renascimento, até às variantes dos cenários idealizados da Arcádia

com Claude Lorrain, observámos diferentes dimensões desta qualidade ficcional. A componente imaginativa esteve também a par de aspectos de índole científica e tecnológica. Ao mesmo tempo que a perspetiva renascentista começa a racionalizar e a abrir o homem para uma nova visão do mundo, observamos no plano de fundo, a enquadrar as cenas humanas, a natureza e vistas que começam a despontar e conquistam nos séculos seguintes um novo protagonismo. Se as idealizações de Claude Lorrain e Poussin prefiguram combinações da técnica com a encenação paisagista, a ilusão chega mais próxima da virtualidade com os primeiros panoramas do séc. XVIII, verdadeiros precursores da qualidade imersiva das imagens, e com um potencial de ilusão de grande alcance. O panorama conheceu aliás evoluções e adaptações recentes, no contexto da arte digital, continuando a transposição de paisagens para estes cenários em redoma.

É no séc XIX, que se anuncia já a Idade de Ouro da paisagem, em parte motivada por uma veneração da natureza pelos românticos, na qual a paisagem adere a uma noção de absoluto. Imensidões sublimes ou imateriais nas quais se antecipa o movimento de desmaterialização tecnológica atual, que apela já à virtualização. Por sua vez, a espiritualidade romântica encontra também um reflexo na divinação contemporânea da informação codificada, que agrupa bits sob a forma de paisagens geradas por computador.

Com a pintura moderna a abstração prefigura na paisagem, em parte, a matematização do espaço binário, ou uma segmentação que a informática opera nas imagens. Em certos momentos até à contemporaneidade, a cultura digital revela já o modo como se imiscui nas novas visualizações artísticas. Na arte de hoje com recurso à computação e na expansão da paisagem na era digital, descobrimos experimentações pioneiras em terrenos que se encontravam em parte estabilizados por convenções artísticas. Diferentes criadores sugerem orientações da arte da paisagem com maior ou menor incidência das novas tecnologias, no contexto de práticas e processos exclusivos, revelando que mesmo o recurso a estas novas tecnologias na arte, se faz num contexto de pluralismo no que se refere a tendências estilísticas e a orientação estéticas.

Com a arte digital, ganha destaque a função desempenhada pelos registos tecnológicos, mediadores que interferem necessariamente na matéria manipulada pelo artista. A mediação, como canal que alarga as possibilidades dos nossos sentidos, redescobrimo-los por intermédio do potencial tecnológico, como começou por assinalar McLuhan, requer agora uma análise criteriosa articulada com o tema da paisagem, ela

própria afinal, uma mediação do artista no seu encontro com a terra que tem em vista transformar...

Todos estes artistas cuja obra nos mereceu especial atenção, considerando aspectos comuns na aproximação da arte da paisagem pela via da virtualização, e não obstante os cambiantes ou orientações específicas de cada obra, contribuem precisamente para uma revitalização do tema da paisagem, e para a apropriação das valências tecnológicas da atualidade. Os caminhos abertos tornam possível uma criação artística mais fecunda, capaz de incorporar as linguagens do seu tempo, em processos artísticos audaciosos que se confrontam com o desconhecido, aspecto este que não dá tudo por adquirido em termos estéticos, na medida em que não se trilham percursos anteriormente percorridos. Se o teor artístico de certas criações nos deixa novas interrogações, essa dúvida é precisamente um sinal salutar, que canaliza as competências transformativas da arte para o confronto com a terra e com o meio que nos situa, convocando a construção das paisagens que fazem parte de uma nova visão do mundo nesta era digital.

4. Mediação

Recentemente, a paisagem ganhou um novo fascínio e interesse, quer nos domínios da investigação, quer enquanto género de uma prática artística. Este fenómeno não se deve a uma moda passageira, uma vez que se vem registando uma acumulação de discursos e análises em diferentes campos (da geografia à estética, passando pela antropologia e a política). A riqueza e o atrativo do conjunto desses estudos, representa um incentivo ao desenvolvimento da investigação, como aliás atestou recentemente uma figura maior das ciências humanas, o antropólogo Phillipe Descola, que tomou precisamente a paisagem como o tema principal da sua investigação.

A tudo isto se soma a revisão do conceito da paisagem pelos estudos da técnica e dos novos media. Esta última aproximação, é aquela que temos vindo a nomear e a incorporar, em diálogo com a história da crítica do conceito de paisagem. Os media e os artefatos tecnológicos não asseguram por si só novas experiências do ambiente, mas acrescentam uma nova variável que pode abrir campos de significado e novas configurações pictóricas desde que devidamente articuladas e operacionalizadas. O modo como convocamos os media, é feito na medida em que estes estão implicados na forma como experienciamos o mundo. No âmbito da visualização, os objetos e veículos técnicos, tais como um par de binóculos, um radar ou programas de geração de ambientes 3D, estão diretamente implicados na noção de mediação com o real, sem se apresentarem como um equivalente da noção de mediação que é mais ampla, constituindo-se como um conceito que, integrando as problemáticas das tecnologias de visualização, está para além da questão técnica, e que se traduz numa ligação, canal ou veículo com alguma coisa. De forma abrangente, consideramos portanto a mediação como a experiência em si mesma e a nossa relação com o meio. A mediação pode

assim remeter diretamente para a noção de paisagem, uma vez que esta se constitui como uma síntese da nossa relação com o mundo.

4.1 Um interface primordial

A redução ou síntese desta relação veiculada pela paisagem pode resultar na imagem de uma visão ou experiência do mundo, ou constituir a própria parcela do ambiente, apreendida por um agente ou observador.

Começamos assim por verificar que a noção de mediação se traduz no modo como nos relacionamos com o mundo ou a natureza, caracterizando todo o veículo que torna possível a experiência com o outro, sendo a linguagem uma das primeiras mediações incorporadas pelo ser humano. A paisagem coloca-se assim como um intermediário com o meio, com maior ou menor intervenção humana. Questionar a paisagem é também colocar em dúvida o lugar que lhe é atribuído, entre nós e uma realidade primordial que parece difícil de aceder diretamente, quer seja pelos nossos sentidos ou pela linguagem, isto é, o resultado numa experiência muito primária será sempre uma leitura, por exemplo, de um território, que acaba por ser retratado numa frase, som, ou imagem no nosso córtex visual.

As tecnologias de visualização e as paisagens geradas por computador, podem contudo lançar de novo estas questões, na medida em que uma paisagem 3D sem referente na realidade, pode constituir-se realidade em si mesma, ou experiência em primeira mão. Assim, estas conceções artificiais aproximam-se da noção de natureza primordial, sem intervenção do homem, que supostamente devia estar em oposição às múltiplas mediações operadas pelos artefatos e tecnologias de visualização.

4.1.1 Natureza e paisagem

A questão fulcral da mediação, tal como se coloca hoje no âmbito dos media digitais contemporâneos, parece incidir num processo que sempre esteve presente na história da cultura humana. O desenvolvimento crescente da mediação, do nosso contacto com o mundo, foi acompanhado pela modificação do meio ambiente, através da sua transfiguração no sentido da artificialidade. Parece que tivemos de atingir uma so-

fisticação ou uma abstracção muito significativas no processo mediológico para que o tema da mediação primordial -entre o homem e a natureza- se revelasse de modo a ser compreendida em profundidade. Essa necessidade advém talvez do questionamento perante o novo cenário, diante do qual podemos sentir que a vida atual tem, provavelmente, demasiadas mediações. Devemos então questionar a paisagem diante de nós, ou a floresta que contemplamos, através da janela, em busca de novas coordenadas? Somos tentados a responder que sim, no entanto, talvez seja inútil "quebrar o vidro da janela" ou fazer cair as eventuais mediações para fruir a paisagem e encontrar algumas respostas. Apesar dos media constituírem interposições na percepção, eles supostamente facilitam a assimilação. Mesmo afastando tudo o que constitui um obstáculo entre nós e a natureza, mesmo assim a paisagem ainda constitui um medium. Como indica Maria Teresa Cruz, na sua análise da relação entre os media e a espacialidade, "*O meio envolvente é ele próprio um medium no qual a vida humana tem de ser possível desde o primeiro momento. Todos os media subsequentes, crescentemente artificiais, são ainda media para que o ser humano prossiga a sua história, adaptando e reinventando o seu meio envolvente*"³⁰⁷.

Em boa verdade, é possível analisar os media seguindo vias diversas, mas quer se comece pela antropologia, quer tomando a abordagem das modernas teorias da comunicação, nenhuma aproximação pode ser verdadeiramente objetiva e isenta, pois as vias adotadas sugerem precisamente aquilo que a teoria em questão pretende destacar. Neste caso, a nossa investigação tem o traço predominante de uma estética que pretende questionar os media tecnológicos que remetem para o pictórico, para a imagem audiovisual e digital - realça-se a centralidade deste tema, na medida em que inclui a interação do digital com a pintura e outras práticas artísticas.

A questão da mediação (da relação com o mundo através de diferentes intermediários) que visamos, não pode ficar por aqui, é a noção da paisagem que nos pode abrir verdadeiramente um tema que está afinal diretamente ligado à nossa relação imediata com o mundo e com a natureza, isto sem pôr de parte as intermediações audiovisuais e digitais que, como é nossa intenção demonstrar, estão muito próximas da mediação primordial caracterizada pelo confronto direto do homem com a natureza e a terra.

Os media, de facto, como a própria palavra deixa adivinhar, propõem uma me-

307 Cruz, M. (2007). *Cultura, Media e Espaço. A instalação da experiência e das artes*, p.4.

dição entre o homem e o meio, funcionam como um intermediário, um canal, pelo qual passa algo que é captado e encaminhado para um recetor/espetador ou, como destaca José Domingues no seu livro sobre a dimensão mediológica:

*“Mediação refere a operação em que um medium, algo situado no meio, une dois termos, duas realidades, que estão em estado de divisão e de oposição. Mediar é, por conseguinte, interpor alguma coisa para estabelecer uma unidade. Requer a diferença, a alteridade, uma oposição.”*³⁰⁸

No plano teórico, introduzido por esta investigação, a visão é portanto uma primeira aproximação ao ambiente, o primeiro mediador imagético. Mesmo não acreditando que os nossos olhos sejam “inocentes”, podemos supor que deparamos com o mundo que temos diante de nós quase sem os traços de uma mediação; o ser humano começa por olhar, tenta “revelar” uma determinada verdade, da terra, de um lugar que está “à vista”, este primeiro contacto do homem com a natureza é pois um vislumbre, uma proto-paisagem, uma paisagem avistada mas não representada. Pois, como afirma M.Dufrenne no âmbito da experiência estética da natureza “*o objeto natural exalta os aspetos sensíveis do mundo, cuja imprevisibilidade e prodigalidade são então as virtudes dominantes, sem que se seja tentado a procurar nele o rigor de uma organização premeditada*”³⁰⁹. Com efeito, se estamos num plano de visualização sem concretização numa obra pictórica, pode ocorrer uma perceção estética, mas esta é embaraçada por elementos estranhos e menos focada num conjunto preciso. “*Aqui é o próprio mundo como real que é espetáculo: presente mas não representado. Ele é visto por exemplo na apreensão do espaço*”³¹⁰. Somos portanto envolvidos e integrados no devir natural do mundo e, se a nossa perceção testemunha porventura essa exaltação do sensível, esta não desperta, aparentemente, a vontade de domínio. Como acrescenta ainda M.Dufrenne, “*é mais na superfície que nós comunicamos com o objeto natural e que estamos como que misturados com ele*”³¹¹.

De novo nos deparamos com a necessidade de clarificar a experiência do sujeito com o real, questão que tem estado presente, de uma forma ou outra, nesta investigação. Se em parte concordamos que “*o mundo é feito por nós*” como dizia Goodman, esta construção ficcional tem porém uma consistência própria que não se reduz a

308 Domingues, J. (2010). *O paradigma mediológico. Debray depois de McLuhan*, LabCom, p. 7.

309 Dufrenne, M. (2008). *Estética e Filosofia*, Editora Perspectiva, p. 62.

310 *Ibidem*.

311 *Ibidem*.

um monismo idealista, pois prevê uma simbiose entre o sujeito e a natureza (como também propõe Michel Serres), mesmo que esta última só exista por vezes enquanto memória. Portanto, no que concerne à mediação, é necessário estabelecer à partida que não podemos legitimar uma experiência sem mediação. Esta posição que tem antecedentes no idealismo percetual de Berkeley: o mundo só existiria com o intuito de ser percebido pelo homem, uma correspondência pura das imagens na retina.

Todavia, um especialista em media da atualidade, Michael Bull, não deixa de mencionar que o sonho de uma experiência direta do mundo, sem mediação, segue uma linha de pensamento com uma longa história no contexto da cultura ocidental. Neste contexto, de acordo com Michael Bull, Husserl, precursor da fenomenologia, acreditava que o mundo podia ser colocado em suspenso, isto é, extraíndo a componente cultural do conhecimento, com vista a entrar num processo de consciência pura do mundo, liberto dos artefatos civilizacionais. Mas tal como o autor também admite (por referência a Adorno e Horkheimer), o simples ver e ouvir são desde logo práticas culturais mediadas³¹². Logo, a “*Mediação*”- esse “*medium*”, processo ou espaço através do qual a experiência ocorre- tem muitos disfarces, culturais, intelectuais e históricos.”³¹³ Concordamos por isso com o autor, quando este admite que a relação entre o sujeito (entidade que percebe) e o objeto (aquilo que é experienciado) é uma relação de mediação, comportando uma dimensão cognitiva, moral e cultural. Por sua vez, as comunicações tecnológicas e mediações modernas, tais como a audiovisual, não deixam de sugerir uma aparência de “objetividade” no nosso encontro com o mundo que, como o autor sustenta, apenas podemos experienciar verdadeiramente com os olhos e ouvidos - as notícias de televisão, por exemplo, procuram criar uma impressão de imediatismo ou uma espécie de metafísica audiovisual da presença. Descobrimos assim, por ironia, a possibilidade do écran televisivo reencontrar as teses de Berkeley de que o mundo não é mais do que a criação mimética da nossa retina. Não muito longe desta leitura, estaria também a radicalização da visão de Marshal McLuhan, empreendida por Baudrillard, tal como sintetizada por F. Subtil,

“ A volatilização da mensagem é, devido às características dos media eletrónicos de massas, a volatilização do próprio me-

312 Cf. Bull, M. (2006). *Mediation, in Sensorium-embodied experience, technology, and contemporary art*, The Mit Press.

313 *Ibidem*, p. 167.

*dium. O medium é um anti-medium, porque não leva a cabo nenhuma mediação, nenhuma comunicação. No sentido literal do termo, a instância mediadora de uma realidade para outra, ou de um estado do real para outro, desaparece*³¹⁴.

Com o desvanecimento dos polos que dão sentido à mediação, restaria assim um vislumbre, uma nuvem que combina o mundo do observador com a emissão audiovisual numa só perceção:

*“O medium e o real caíram numa nebulosa na qual a verdade é indetetável. A ordem do simulacro, nascida desta implosão total, torna indistintas a verdade, a falsidade e o imaginário. A produção de modelos do real que tem raízes na realidade forma o “hiper-real”. As tecnologias da informação, em particular da televisão dissolvem-se na vida, assim como a vida se dissolve nas tecnologias da informação*³¹⁵.

Uma condição que escapa finalmente a esta noção do mundo como reprodução daquilo que os olhos captam (amplificada pela tecnologia audiovisual que esbate as fronteiras), é mencionada ainda por Michael Bull, quando destaca a refutação empreendida por Freud há mais de um século, através da noção de inconsciente, que ape-la a uma experiência sensorial que apenas se vislumbra na antecâmara da mente e que *“sugere um lugar no qual a natureza histórica dos sentidos ainda pode ser negada*³¹⁶.

Nestas circunstâncias, temos de aceitar que a ideia de uma mediação primordial, coloca desde logo uma série de questões e perspetivas antagónicas. Este panorama obriga-nos compreensivelmente a clarificar algumas noções e sobretudo, a dar o nosso contributo para a renovação da forma como se coloca o tema da mediação na atualidade.

Façamos pois a pergunta: Seria possível uma experiência direta do mundo, sem

314 Subtil, F. (2006). *Compreender os Media. As extensões de Marshall McLuhan*, MinervaCoimbra, p. 145.

315 *Ibidem*.

316 Bull, M. (2006). *Mediation*, in *Sensorium-embodied experience, technology, and contemporary art*, The Mit Press, p. 168.

mediação ou com base numa mediação primordial?

Se considerarmos que sim e partirmos desse pressuposto, a verdade é que o fenómeno da “natureza” nos ocorre inevitavelmente. Tal circunstância ocorre porque a experiência direta do mundo encontra ressonâncias naquilo que é imediato, sem artificios, uma experiência sem rodeios ou intermediários pelo meio, sem mediação.

Esta ideia da sensação direta, sem artificialismos, conduz-nos pois à noção de natureza, uma entidade que conserva em si o selvagem, o instintivo, caracterizada pela espontaneidade, e por qualidades definidas pelo originário, mas que é também e sobretudo, qualquer coisa intacta no que concerne à ação humana. É talvez por isso que, como dizia Lucien Herr, citado por Merleau-Ponty (no seu estudo sobre a natureza), “*a natureza não se gasta pelo facto de durar, e está sempre no primeiro dia*”³¹⁷. A natureza estaria então em condições de proporcionar uma experiência direta, na medida em que ela não prevê momentos intercalares, e é supostamente una, apelando à necessidade natural e ao instinto humano. Por sua vez, no seu encontro com a natureza, o homem pode fazer uma tentativa com vista a revelar o lugar que esta ocupa, mesmo se esta detém uma autonomia e não depende da consciência humana para existir. Assim, pelo poder da visão, o homem começa já a estabelecer um ponto de contacto privilegiado que distingue e assinala a passagem da natureza a paisagem. O ponto de encontro entre o homem e a natureza podia assim ser nomeado de paisagem. Tal como testemunha Lucrécia Ferrara: “*nessa identificação, a paisagem é um índice do todo da natureza que só se faz conhecer e se identifica através da forma que a atualiza como paisagem*”³¹⁸.

Estas afirmações não excluem toda uma série de instabilidades da noção de paisagem ou a variabilidade contida no termo natureza. Por essa razão, é preciso estar de sobreaviso para a confusão entre noções que à partida exibem deslizamentos de sentido (quer pela evolução histórica das noções, quer pela sua revisão na atualidade através de diferentes perspetivas). Todas essas razões contribuem, à sua maneira, para uma imprecisão no conceito de paisagem, que resulta do seu entendimento como objeto da natureza. Sucede porém, que para ser vista, a paisagem precisa de se distinguir da natureza que lhe dá origem.

A paisagem, enquanto mediação do homem com o meio/natureza, beneficia por

317 L.Herr, cit. por Merleau-Ponty.(2000). *A Natureza*, Martins Fontes, op. cit. p.168.

318 L. Ferrara. *As mediações da paisagem*, Líbero-S.Paulo-v.15,n.29, op. cit. p.45

isso da enumeração de algumas atributos que caracterizam as noções. Nesta identificação de qualidades são inestimáveis os esclarecimentos de Merleau-Ponty, em particular à cerca do conceito de natureza³¹⁹, uma vez que, não obstante as transformações históricas ao nível da semântica, o próprio vocábulo não é certamente fortuito e pode conter algo que foi visado desde sempre. A partir de algumas clarificações de Merleau-Ponty, podemos considerar que a natureza não requer mediação, sendo de certo modo o nosso solo, aquilo que nos sustenta, não está perante nós como a paisagem, e detém uma materialidade própria.

Destaca-se portanto, na natureza, uma autonomia ontológica que é independente de um sujeito. Numa primeira aceção é habitual identificá-la como um vegetal desprovido de pensamento, remetendo ainda para um sentido primordial, não construído e não instituído, tal como já foi referido. Existe pois uma produtividade originária que se mantém apesar das criações artificiais exercidas sobre ela pelo homem.

Em contraponto com a natureza, a paisagem prevê uma mediação, está diante de nós revelando a natureza que lhe dá origem, e pode ser classificada uma metonímia figurativa da natureza. Em suma, a paisagem implica uma perspetiva cultural e humana que solicita registos, e nesse sentido é uma construção (ambiente material, cultural e socialmente construído). É uma configuração e representação da natureza, o seu signo e a sua espacialidade.

Temos assim uma divisão mais clara entre natureza e paisagem, mas como as próprias características de cada uma sugerem, existe sempre uma ligação mantida entre ambas não obstante o que a autonomia e as delimitações evidenciam. A natureza de facto, só se faz ver quando se revela como paisagem, ou como esclarece Lucrecia Ferrara, (desbravando caminhos de uma possível semiótica da paisagem).

A natureza faz-se ver na sua forma/paisagem, porém por sua vez, a sua singularidade formal só será perceptível se deixar explícita a sua diferença em relação à matriz que lhe dá origem; sem atualizar essa diferença que a torna presente, a paisagem não se faz observar e pode ser confundida com elementos destruídos da história, seu lixo ou seus resíduos³²⁰.

319 Cf. Ponty, M (2000). *A Natureza*, Martins Fontes, p. 4.

320 Ferrara, L. *As mediações da paisagem*, Líbero-S.Paulo-v.15,n.29, op. cit. p. 45

Na abordagem da mediação com a natureza, podemos compreender melhor as virtudes da paisagem, quando encaminhamos a reflexão para o cerne da nossa temática que aponta sobretudo para uma dimensão artística ou neste caso, uma estetização da natureza, e este procedimento é evidentemente especializado; embora neste caso sirva os nossos propósitos de investigação, não se pretende, no entanto, esgotar as vias de entrada para esse manancial que é a natureza. Como aliás nos previne e avisa Hermann Hesse:

“É indiscutível que, no que diz respeito a ver, muito se pode aprender com os pintores, e estes têm todo o direito de observar as coisas à sua maneira e segundo os seus objetivos. Mas contemplar a natureza ou uma paisagem unicamente como objeto da pintura ou, quanto mais não seja, como simples quadro é algo que aqueles que não pintam não têm motivo para fazer. A observação «pictórica», quando exercida pelos não pintores, não passa de uma simples moda(...).

O bosque tão pouco pertence ao pintor como ao guarda-florestal, as núvens não pertencem a quem se dedica a fazer prognósticos do tempo nem a quem conduz dirigíveis; perante a natureza cada um tem todos aqueles direitos de se atrever a reclamar, e para se lidar com ela não é necessário recorrer a qualquer mestre.”³²¹

É certamente de realçar a posição deste autor, para o qual a natureza não pertence a ninguém e deve ser apreendida em si mesma. De facto, a nossa investigação não passa necessariamente por colocar a arte numa posição de confronto com a natureza, prevê antes do mais um envolvimento, ou seja, o efeito estético que pode ser pressentido na natureza, ou a dualidade “arte e natureza”, não suscita necessariamente uma oposição; pelo menos, numa certa perspetiva, existe uma continuidade e um envolvimento entre ambas não obstante as diferenças que lhes são próprias. Na verdade, a arte exalta a conaturalidade entre o homem e a natureza, (em relação à qual a tipologia artística da paisagem é um exemplo). Em suma, é preciso não esquecer que arte e natu-

321 Hesse, H. (2004). *Da Fruição da Natureza* in *Da Felicidade*, Difel, p. 78/83.

reza são evidentemente princípios distintos, que no entanto partilham alguns valores.

Podemos talvez participar daquela corrente que, a partir de Oscar Wilde, sugere uma invenção que é própria da arte, exaltada precisamente pelo seu encontro com a natureza. Ainda que o autor, empolgado na sua retórica, possa radicalizar a argumentação e colocar em perigo qualquer tipo de entrosamento com a natureza:

*“Quando olho para uma paisagem, não consigo deixar de ver todos os seus defeitos. E, no entanto, é uma sorte para nós que a Natureza seja tão imperfeita, pois de outro modo, não teríamos tido arte absolutamente nenhuma. A arte é o nosso protesto sanguíneo, a nossa tentativa galante de ensinar à Natureza o seu verdadeiro lugar. Quanto à infinita variedade da Natureza, não passa de um puro mito. Não é nela que essa infinitude se encontra. Reside antes na imaginação, na fantasia, ou na cegueira calculada do homem que para ela olha.”*³²²

4.1.2 Revisitar o artifício. Entre arte, natureza e técnica

Se a experiência da natureza surge transfigurada pelas mediações introduzidas pela arte, só através da técnica é que podemos detetar uma oposição real com o objeto natural. De facto, a dimensão tecnológica quando contraposta à natureza, não sugere à partida um envolvimento, todavia, é nossa intenção demonstrar que até essa oposição é aparente, sobretudo quando a tecnologia se cruza com a arte, exacerbando o artifício ou a artificialidade característica da arte. Será o artifício, afinal, a raiz da arte como alguns artistas preconizam?

Com efeito, é notório como a técnica revela o papel determinante do artifício na mediação com a natureza e o mundo, aspeto que a tecnologia e os meios informáticos colocam em evidência e atualizam de modo privilegiado, abrindo verdadeiramente a questão da intermediação pela invenção de novas formas e obras, que por sua vez sustentam novos argumentos. Ao mesmo tempo, como consequência, antigas questões no âmbito da estética, que pareciam algo estagnadas, como o género da paisagem, ganham uma nova compreensão e relevância; a intenção é agora construir novas pla-

322 Wilde, O. (1992). *Intenções-quatro ensaios sobre estética*, Cotovia, p. 15.

taformas teóricas, capazes de dialogar com a prática artística contemporânea, na era da computação digital.

Natural e artificial parecem contudo termos antagônicos, mas é preciso tornar explícito o tipo de artifício que estamos a evocar, na medida em que mesmo na aceção convencional da criação artística esta reporta já diretamente ao “natural”, quando nos propomos refletir sobre o assunto. No contexto da experiência estética da natureza, Michel Dufrenne debatia-se exatamente com esta questão:

“Acaso o artificial não é arte? E a interferência da arte e da natureza tem sempre como efeito danificar a paisagem, alterar a experiência estética?”

É necessário pois, precisar em primeiro lugar como o natural se opõe ao artificial. Não é dessa maneira que o produto da arte, que é artifício, aparece como artificial, pois a obra de arte autêntica conserva sempre uma aparência de natureza; o artista, longe de apagar os sinais do seu trabalho, por vezes exalta-o, como se vê no empastamento de Cézanne ou de Van Gogh, contanto que eles sejam marcas de um movimento propriamente natural, que emanem das profundezas da garganta que o profere, uma bela frase musical das profundezas de um sistema motor que comanda o movimento das mãos sobre o teclado. E mesmo se não aparece essa necessidade artesanal, a obra de arte tem, de outra maneira, o semblante da necessidade natural; não só por ser acabada e perfeita, mas por ser plena, compacta e, de certo modo, violenta: ela espraia o sensível na sua insondável alteridade”³²³.

Apesar do aspeto datado deste “acabamento” da obra de arte, com o qual Dufrenne exprime o modo pelo qual o sensível se compõe e impõe na obra, parecem agora mais claros os valores comuns entre arte e natureza, bem como o perfil mediúnico do artista; não decorre, porém, desta conclusão que o objetivo seja atingir valores já existentes na natureza, porque a arte é mais original que isso, amplia a natureza, in-

323 Dufrenne, M. (2008). *Estética e Filosofia*, Editora Perspectiva, p. 69.

venta novas formas e aumenta a realidade. Como admitia o esteta, Stephen D. Ross, “a arte maximiza a apreensão de contrastes intensos, conjugando o antigo e o novo juntos num processo natural”³²⁴. E se não partilhemos por completo do seu entusiasmo por uma estética com base no contraste, é maior a sintonia com as aproximações que propõe entre artifício e natureza: “A beleza natural é tanto maior e a percepção do facto natural é tanto mais pura e profunda, quanto maior o foco de atenção e o artifício se tornam o valor dominante.”³²⁵

Recapitulando, se o artifício da arte permite aprofundar a própria essência da natureza, temos de admitir que a natureza só é vista esteticamente porque é vista culturalmente. De certo modo, se excluirmos a variável humana, isto é, a civilização, também teríamos de excluir a arte da natureza. E mesmo que seja a natureza a ter a iniciativa da solicitação estética, esta reclama um recetor, que pode eventualmente responder com um julgamento estético, dependendo por sua vez da personalidade do espetador em questão, ou seja, a natureza tem certamente por si mesma atractivos, expressividade e contrastes próprios, mas sem o homem não são assimilados intencionalmente.

Em suma, quando falamos da interferência da arte com a natureza que está na base da configuração da paisagem como género artístico, não estamos a propor uma descrição ou imitação fiel da natureza (essa posição já tinha sido clarificada, a propósito da representação).

O objetivo será porventura acentuar uma imagem artística definida na sua estrutura autónoma, sem negar valores em comum com a natureza, por outras palavras, a paisagem que entrevemos reclama uma figura ou, quanto muito, um processo inovador de modelação da forma que valha acima de tudo por si mesmo. Talvez por isso os testemunhos de Pareyson, com base na “formatividade” contêm em si algo mais do que poderíamos supor:

“O verdadeiro significado da concepção tradicional da arte como imitação da natureza é aquele, já muitas vezes emergido na história da estética, pelo qual a arte opera como a natureza, isto é, produz objetos com uma estrutura unitária, coisa entre

324 Ross, S. *Artifice and Nature* in *A Theory of Art: Inexhaustibility by Contrast*, p. 33.

325 J.Maritam, citado por Ross,S. in *A Theory of Art: Inexhaustibility by Contrast*, p. 33/34.

*coisas, organismos autónomos, formas vivas. A arte é imitação da natureza não enquanto representa a realidade, mas enquanto a inova, isto é, enquanto incrementa o real, seja porque acrescenta ao mundo natural um mundo imaginário ou heterocósmico, seja porque no mundo natural acrescenta, às formas que já existem, formas novas que, na verdade, constituem um verdadeiro aumento da realidade.”*³²⁶

4.2 O registo - um vislumbre do mundo

Deparamos agora com a necessidade de desenvolver, de modo mais específico as diversas mediações tecnológicas que configuram imagens da natureza e do mundo sob a forma de paisagens, isto é, sentimos a necessidade de enumerar e de fazer convergir as diferentes vias e sistemas de visualização. Esta operação supõe uma concetualização que ajude a compreender, nas suas variantes, a importância do fator mediológico com recurso às tecnologias que culminam nos artefatos da era digital.

Neste contexto, vale a pena apelar à noção, de “registo” que, de acordo com a nossa investigação, retém um instante ou uma parcela da natureza por intermédio de uma configuração visual, com recurso a um dispositivo tecnológico. O registo constitui-se assim como uma espécie de “paisagem-signo” resultante de uma mediação com base nas tecnologias, que poderia ser também denominada de “paisagem-interface”. Uma maneira possível de descrever esta noção é pelo ênfase num processo semiótico, metonímico, como é proposto também por Lucrecia Ferrara. Precisamente, para esta autora, a construção visual da paisagem passa quase inevitavelmente por estes registos, até porque, acrescentaríamos, quando vemos diretamente uma paisagem, somos já influenciados pelas configurações e composições dos media a que nos habituámos.

“Se aquele registo não se propõe apenas como recurso que facilita a discriminação dos constituintes semióticos da paisagem, é indispensável identificar a sua natureza técnica ou tecnológica, que permite recortar a visualidade, para salientar

326 Pareyson, L. (2001). *Os Problemas da Estética*, Martins Fontes, p.81.

no todo da paisagem observada a parte e, desse modo, constituir uma retórica metonímica sem a qual a paisagem parece não se fazer perceptível e, mais que isso, notável.”³²⁷

Sentimos portanto a necessidade de compreender melhor a paisagem por intermédio das tecnologias, como a fotografia, o cinema ou o vídeo, uma vez que configuram registos já com uma história, e que estão na antecâmara das tecnologias digitais de visualização, mediação e construção das paisagens virtuais.

Como esclarece ainda Lucrecia Ferrara,

“distinguir a natureza técnica ou tecnológica do dispositivo que a regista constitui uma característica da semiótica da paisagem ou seja, ela parece alterar-se, conforme o registo que permite a sua identificação e lhe confere sentido. A fenomenologia da paisagem é construída pelas partes que, registadas visualmente, lhe conferem sentido. Vê-se a paisagem através dos seus registos.”³²⁸

A autora fala mesmo da vocação dessa vertente metonímica (da substituição da natureza movente pela interposição de uma imagem paisagística), que vai além da visão corrente ou até da imaginação. Está em causa uma construção com base no registo, que acrescenta uma nova ordem, e que acentua o carácter “construído” e a dimensão cultural da paisagem.

“Portanto, toda a paisagem é construção, é parte valendo pelo todo, é registo fixo que substitui o fluxo fenoménico, é imagem que substitui o espaço. São as diversas dimensões tecnológicas de dispositivos de reprodutibilidade da imagem que substituem o espontâneo visual, é visualidade que dá origem a outra e especial dimensão da imagem e a torna capaz de memória e comunicação, é fragmento que pode revelar ou esconder o todo”³²⁹.

327 Ferrara, L. *As mediações da paisagem*, Líbero-S.Paulo-v.15,n.29, p.46

328 *Ibidem*.

329 *Ibidem*.

Em forma de síntese, são essas fragmentações e partes que permitem a assunção da paisagem - facetas ou parcelas de um meio mais vasto. Vários exemplos podem ser enunciados: imagens de um documentário de T.V sobre um lugar, o instantâneo da fotografia de uma vista a retêr na memória, amostras e imagens 3D de síntese digital, com vista à reconstituição de uma secção da cidade e ao ordenamento da paisagem. Por sua vez, estes registos proporcionam um apelo à memória como confirma Ferrara:

*“se de um lado, a paisagem é manifestação da atualidade de um quotidiano que, enquanto tempo vivido, utiliza os dispositivos técnicos do registo para se tornar memorável; de outro lado, as tecnologias contemporâneas que se concretizam em fotografias, cinema, vídeo, televisão ou digitalização permitem-lhe apresentar-se como espacialidade tecnológica que concede um tempo de permanência.”*³³⁰

Nesta linha de reflexão, a autora exagera, a nosso ver, quando em várias passagens da sua análise sustenta que a tecnologia propicia o entendimento da paisagem como uma emanção do espaço urbano e da cidade. Entendemos que é preciso não perder de vista que os cruzamentos e hibridações da paisagem natural/rural com os focos industriais ou centros urbanos, suscita sempre categorias possíveis enquanto instrumentos teóricos, mas sempre instáveis e polémicos. É o caso do termo "paisagem urbana", que é sempre possível de destituir, na medida em que a cidade se pode colocar como a antítese da noção de paisagem, uma vez que esta está sempre mais perto da natureza, enquanto parte da realidade não totalmente transformada pelo homem. Não é por acaso que estudos de referência, como aquele de Gordon Cullen intitulado "*Paisagem Urbana*"³³¹, seja essencialmente um discurso do foro arquitetónico e do planeamento urbanístico, com apontamentos de psicologia da forma, e que afinal não integra outras vozes de tematização paisagista, como a filosófica, a ecológica ou a que provém das teorias da arte e da estética digital. É aliás surpreendente que um certo estado de "natureza" na paisagem, só possa ser alcançado afinal através da técnica, isto se acompanharmos a leitura de Zusman a partir de Cauquelin, que conclui que a "volta

330 *Ibidem*.

331 Cf. Cullen, G. (2010). *Paisagem Urbana*, Edições 70.

*da máquina, desta vez não é para dominar a natureza, senão para a salvaguardar*³³².

É por estas razões que não concordamos na totalidade com a leitura semiótica de Lucrécia Ferrara, que parece ter como fim a leitura do espaço urbano. Na verdade, hoje não se pode arrumar a paisagem, não obstante o peso crescente das cidades, enquanto mera manifestação da cultura urbana, como propõe Ferrara, ainda que algumas das suas formas possam coabitar ou até nascer com a cidade, não resultam necessariamente numa dimensão ampliada desta. A metonímia está assim para além da retórica da cidade, até porque a problematiza, e neste sentido o registo da paisagem acompanha um discurso que afinal é mais híbrido, ou para usar um termo de Augustin Berque, a paisagem é “*trajetiva*”, para além do subjetivo, ou das propriedades objetivas de um lugar. Para concordar que “*não há paisagem sem cidade*”, como propõe Ferrara, temos que entender que a cidade pode intercepar a paisagem, mas por vezes como uma oposição ou quanto muito, combinação. Por outro lado, parece-nos pertinente a consideração que

*“não há paisagem além das possibilidades oferecidas pelo registo tecnológico que se transforma em expansão do corpo, da sensibilidade, dos olhos, das mãos ou das possibilidades económicas, sempre prontos a apressadamente consumir e adquirir, em qualquer “free shop”, o último dispositivo de registo, capaz de mais fielmente reter a paisagem*³³³.

O registo da paisagem é portanto o modo como se manifestam diferentes visualizações do espaço entre as quais a da cidade, porém, não devemos esquecer que o registo tecnológico não tem sede própria, nem lugar cativo, ainda que a sua evolução seja em grande medida alimentada pelo espírito urbano.

Na base do registo tecnológico que parece sempre, de algum modo, implicado na imagem da paisagem, está assim de novo a noção de mediação e de meio. Trata-se neste caso de entender o meio, não como um objeto, uma vez mais, mas como uma relação. Estamos próximos da ecúmena de Augustin Berque que se constitui como um conjunto de meios ambivalentes: existem por um lado como ambiente (a sua ver-

332 Zusman, P. (2013) *Perspectivas críticas del paisaje en la cultura contemporánea in El paisaje en la cultura contemporánea*, Editorial Biblioteca Nueva.

333 Ferrara, L. *As mediações da paisagem*, Líbero-S.Paulo-v.15,n.29, op. cit. p.46

são física) e como paisagem (a sua versão fenoménica). A ambivalência da mediação deriva pois do duplo sentido “*físico e fenoménico, ecológico e simbólico, factual e sensível*”³³⁴. Na base da imagem de qualquer registo das tecnologias de visualização, está assim o

*“sentido do meio” como assinala Berque, “que é simultaneamente significação, percepção, sensação, orientação e tendência efetiva desse meio enquanto relação. É portanto nesses termos da relação, ou seja na sua mediação e não como tal, que o ambiente existe para a sociedade. Na nossa (mas somente a partir do Renascimento) é aquilo que denominamos em particular de paisagem.”*³³⁵

A paisagem inscreve-se assim, segundo Berque, numa mediação entre outras que constituem uma mediação mais abrangente. Neste sentido os registos (devemos acrescentar agora) são emanações que decorrem da interação da sociedade com o ambiente, agora no contexto de um mundo ligado e envolvido pelas tecnologias que sustentam uma boa parte dos registos. Esse meio demarcado por Berque é agora inter-cetado e amparado pelos dispositivos ou artefatos, produtos da tecno-ciência contemporânea. Como uma lente fluida, a técnica imíscui-se nessa mediação que está para além do objeto ou do sujeito, e que tem um sentido mais fundamental, que Berque terá apelidado de “*trajetivo*”.

*“A confluência dessas mediações, e sobrepondo assim a distinção do subjetivo e objetivo, a mediação é uma entidade trajetiva. Ela é engendrada por uma trajetão, ou seja, um processo que, no tempo histórico e espaço geográfico, alcança e desenvolve, em espiral por assim dizer, a interação entre sociedade e o seu ambiente.”*³³⁶

334 Berque, A. (1995). *Les Raison du Paysage - de la Chine antique aux environnements de synthèse*, Hazan, p. 36.

335 *Ibidem*.

336 Berque, A. (1995). *Les Raison du Paysage - de la Chine antique aux environnements de synthèse*, Hazan, p. 37.

A esta geografia cultural de Berque, elaborada no contexto das ciências sociais, acrescenta-se assim o horizonte dos registos com auxílio das técnicas. Estas têm efetivamente uma participação nas mediações entre a sociedade e o ambiente enunciados, mesmo que não sejam mencionados no discurso de Berque, mesmo quando faz enfoque na mediação. De facto, como nos lembra Michael Jacob, a técnica é um dos grandes esquecidos do discurso sobre a paisagem, uma vez que “*os artefatos inventados ao longo dos séculos deram o seu contributo de forma direta ou indireta à constituição da paisagem . Essa história, que é necessário ainda reconstruir, começa com a atividade do homem deixando os seus traços no território*”³³⁷.

Pretendemos, de qualquer modo, fazer um breve excuroso pelas tecnologias de registo visual, com vista a entender as práticas paisagistas a partir de artefatos perceptivos, e o modo como estas se interpõem retrospectivamente com os meios de registo digital atuais.

4.2.1 Entre o postal, a Land Art e o *thumbnail*: o registo fotográfico

A análise do registo fotográfico comporta, necessariamente, questões de ordem muito diversa que variam consoante o ponto de entrada. É evidente que o contributo da fotografia para a construção e para a artialização da paisagem foi determinante desde a invenção deste processo que se propunha fixar a realidade em imagens; mas é evidente que embora esse propósito da relação direta com o tema e o real seja também ela uma ilusão, na medida em que a fotografia comporta também uma dimensão subjetiva e interpretativa, isto é, uma mediação própria. Além disso, a sua credibilidade, associada à capacidade de documentar os acontecimentos, sofreu nas últimas décadas abalos, com a possibilidade de manipulação da fotografia que o software de edição de imagens possibilita.

Podemos dizer que é curioso que Louis Daguerre, o nome diretamente associado à invenção do processo fotográfico, a seguir a Niépce, tenha sido também um pintor, sendo possível identificar na sua obra várias paisagens e ainda cenários teatrais. A sua atração por ambientes pode justificar em parte que tenha inventado também o Diorama, uma espécie de palco ou cenário de teatro, animado por intermédio de focos de

337 Jacob, M. (2013). *Le Paysage, InFolio* - Collection Archigraphy, p. 147.



Fig.93. L. J. Daguerre, *Avenida do "Temple"*, Paris, 1838.

luz. O processo do daguerrotipo, precursor da fotografia, que permite fixar uma imagem numa chapa de metal, terá sido aplicado por Daguerre para captar uma vista do topo de uma casa - *Boulevard du Temple* de 1838 (Fig.93) -, uma patente que no ano seguinte Daguerre vende Estado, sendo a sua descoberta assim colocada ao dispôr de um público alargado³³⁸. Os aperfeiçoamentos e inovações seguiram-se, sobretudo com W.H. Fox-Talbot, no sentido de possibilitar reproduções das imagens em maior quantidade. Existiu depois um longo percurso na adaptação da fotografia à imprensa, nem sempre com sucesso. De entre a sensibilização química de um negativo e o píxel, terá decorrido quase um século. Existe uma relação da malha que permite imprimir em série uma fotografia em jornais, com o reticulado da imagem bitmap do final do séc.XX. Esta evolução é sintetizada por Melot de forma clara:

“A proeza torna-se possível pela utilização da trama, aperfeiçoada nos Estados Unidos e na Europa no início dos anos

338 Melot, M. (2014). *Uma breve história da imagem*, Húmos, p. 73.

1880. A fotografia tramada reduz a imagem a uma multiplicidade de pontos que, mais ou menos cobertos de tinta, permitem dar as meias cores, os modelados e tons às subtilezas do cinzento, de que a imagem necessita para não ficar reduzida a uma barra. As linhas dos televisores e os píxeis dos computadores correspondem ao mesmo processo.”³³⁹

É uma realidade que o aparecimento da fotografia afetou a pintura e em particular a pintura de paisagem, mas não diminuiu necessariamente a produção artística neste domínio, houve, em boa verdade, um enriquecimento ou transformação nas abordagens da natureza. A profecia descrita por Benjamin, no seu célebre ensaio sobre a reprodutibilidade técnica, não se concretizou por completo, isto é, a reprodução de imagens em massa só em parte ensombrou a aura do original como ocorre na obra de arte única. Em determinados contextos, o mercado da imagem rara cresceu como contraponto à difusão e multiplicação de imagens³⁴⁰ e o quadro de cavalete, apesar de se banalizar, soube reposicionar-se, com algum êxito em vários contextos por exemplo face à fotografia e depois ao cinema ou ao vídeo - o que não impede que esta linguagem pictórica tenha em certa medida empobrecido. Estes aspetos não impedem a continuidade da pintura e o seu êxito enquanto objeto lucrativo (ao mesmo tempo que o artista de vanguarda procura manter um estatuto diferenciado). A relação da pintura com a economia de massas é, por isso, diferente da música e da literatura, nas quais existe a possibilidade de reprodução, de menor dependência do objeto original e por isso também menor distância com o público.

O aparecimento da fotografia terá causado, sem dúvida alguma, um impacto e uma transformação no modo de captar o real e retratá-lo. Como recorda o historiador Eric Hobsbawm, “*Um crítico conservador de fotografia afirmou, já em 1850, que a nova técnica iria pôr em perigo ramos da arte, como as gravuras, as litografias, as pinturas de género e os retratos.*”³⁴¹ O historiador descreve ainda o modo como as vanguardas encararam estes meios mais “fiéis» de captação do real (voltaremos posteriormente, no contexto da pintura, ao papel das vanguardas na transformação da arte da paisagem)

339 *Ibidem*, p. 77.

340 *Ibidem*, p. 78.

341 Hobsbawm, E. (2001). Declínio e Queda das Vanguardas do Século XX - Atrás dos Tempos, Campos das Letras, p. 23.

“Cerca de sessenta anos mais tarde, o futurista italiano Boccioni sustentava que a arte contemporânea devia expressar-se em termos abstratos, ou melhor, através da espiritualização do que é objetivo, porque “a representação tradicional foi conquistada pelos meios técnicos”. O movimento Dadá proclamou (...) que não se propunha competir com a câmara fotográfica, nem sequer tentar ser uma câmara com alma, como foi o caso dos Impressionistas, que confiaram na lente menos digna de confiança, o olho humano. Em 1950 Jackson Pollock disse que a arte tinha de exprimir sentimentos, porque reproduzir as coisas era agora feito pelas câmaras fotográficas”³⁴².

Outras afirmações são citadas nesta linha, como a do presidente do Centro Pompidou, que terá afirmado que o séc.XX pertence à fotografia e não à pintura. Afirmações deste tipo têm todavia um alcance limitado, uma vez que será sempre anacrónico atribuir a um media o privilégio da cultura visual de um século; com efeito, e até com maior justificação, a primazia no séc.XX poderia ser atribuída, por exemplo, ao cinema.

Para além destas supostas hierarquias entre media, que não nos permitem acrescentar muito à análise que temos em vista, interessa esclarecer, a respeito da fotografia, precisamente o seu falso carácter verídico. Essa qualidade permite aprofundar a ideia de que a nossa imagem de uma paisagem é sobretudo uma construção social e não uma descrição do real.

Num estudo de cultura visual, no âmbito das ciências sociais, Ricardo Campos refere a capacidade evocativa da fotografia, e salienta apesar de tudo a sua maior credibilidade em relação às representações artísticas, esquecendo porém que a fotografia também é uma linguagem da arte. O autor sustenta que essa maior credibilidade deriva das bases mecânicas e químicas do processo fotográfico; a câmara seria como “*um espelho com memória*”. Na linha ainda de alguns autores que consubstanciam a sua argumentação, Ricardo Campos acrescenta porém aquilo que nos parece essencial:

342 *Ibidem*.

*“No entanto (...), esta conceção deve ser abordada com cautela, de modo a não se incorrer no realismo ingénuo muito vulgar, segundo o qual a imagem fotográfica é uma emanção da realidade, uma espécie de incontestável “verdade visual”.”*³⁴³

Também nos parece relevante duas linhas que o autor destaca a partir das quais se pode ler a imagem fotográfica: *“A fotografia pode ser entendida enquanto elemento ora de natureza “criativa” (expressiva), ora de índole “realista”. A primeira pode ser comparada a estilos de comunicação mais literários, ficcionais ou biográficos, enquanto a segunda está mais próxima dos textos documentais. Estes dois modos de enunciar e ler as imagens podem ser empregues em conjunto, pois não se excluem mutuamente”*³⁴⁴.

Este campo abarcado pelo registo fotográfico, com mais do que uma faceta, parece-nos mais coerente, combinando o ficcional com o realismo, e pode também conduzir-nos ao termo “pitoresco” que, por um lado, remete para as origens históricas da fotografia e ao mesmo tempo abre o diálogo com uma estética renovada da paisagem, incorporando questões contemporâneas.

Na verdade, o pitoresco tornou-se, de algum modo, uma categoria estética que surgiu a partir do séc. XVIII, caracterizando as paisagens cujas características se adaptam bem a uma pintura. Nas palavras do grande apologista do pitoresco, o reverendo William Gilpin, o pitoresco caracteriza-se pela *“paisagem que deve ser retratada, ou a cena que tem um assunto potencial, uma fonte, para a criação de uma obra de arte”*³⁴⁵. Por outro lado, esta categoria do pitoresco não devia enquadrar-se em nenhum modelo clássico, daí também decorre o afastamento do academismo e a procura de pontos de vista divertidos e aprazíveis, que também se cruzam com a fotografia pela vertente dos pontos de vista turísticos. Por essa razão, julgamos que o pitoresco po-

343 Campos, R. (2013). *Introdução à Cultura Visual*, Editora Mundos Sociais, p. 124.

344 *Ibidem*, p. 127.

345 Lothian, A. *Landscape Art*, <http://www.scenicolutions.com.au/Attached%20PDFs/Landscape%20Art.pdf>, p.17.

deria ser hoje reconhecido naquela estética, agora banalizada, que reconhecemos nas fotografias turísticas dos postais. Contudo, mesmo antes da fotografia, os viajantes e turistas do séc.XVIII procuravam este tipo de vistas pitorescas, padrão que, de algum modo, se assemelhava às idealizações das paisagens na pintura italiana do séc. XVII, reminiscentes das pinturas de Claude Lorrain, ou dos temas mais dramáticos de Salvatore Rosa (que já preparavam o sublime romântico).

Um dos primeiros géneros autónomos na fotografia, que vai buscar as referências “pitorescas” da pintura, é o pictorialismo de Gustav Le Gray, que como indica Christine Ollier, “*desenvolve o seu estilo através de uma aplicação precisa das técnicas do medium, e acima de tudo através do enquadramento e do jogo de luz*”³⁴⁶, um género porém ainda muito arreigado ao realismo e que terá desaparecido depois da I guerra.

Com as vanguardas, os discípulos da Bauhaus passaram a explorar depois abordagens baseadas numa estética mais formal, mas objetiva. Estava, de qualquer modo, aberto um campo para a fotografia que decorreu de alguns experimentalismos do construtivismo, como em Rodchenko, em que o modelo já não está condicionado por modelos pictóricos, tal como era característico dos motivos pitorescos.

Depois do género da paisagem quase desaparecer nos anos 60, como sublinha Christine Ollier, verifica-se um retorno mas com uma linguagem mais neutra, próxima da fotografia de documentário³⁴⁷.

Também nesta linha acrescentaríamos um novo desempenho da fotografia que surge nesta altura com a Land Art. Os artistas desta vertente, que emergem em parte de um campo expandido da escultura, recorrem à fotografia para registar e documentar as suas obras, que são muitas vezes de difícil acesso, efémeras, ou de difícil transação no mundo da arte. Como dissemos na introdução desta investigação, apesar de não ser nossa intenção explorar com grande pormenor a Land Art, é importante reter alguns aspetos importantes para o nosso tema. O carácter documental da fotografia, neste contexto, interessa na medida em que está para além da mera representação, e retrata uma intervenção sobre a paisagem. Também a nossa proposta apela, por vezes, a uma ação sobre a paisagem e ao desdobramento de espaços, privilegiando, numa parte do processo, o recurso à virtualização. Samuel Rama aborda algumas das questões emer-

346 Ollier, C. (2013). *Landscape Cosa Mentale*, Paris: Loco, p. 331.

347 Cf. *Ibidem*.

gentes, a propósito da combinação de diferentes media, em particular a fotografia, a partir do momento em que paisagem entra no campo escultórico com a Land Art.

*"A fotografia realizada pelos artistas da designada Land Art explora o carácter indexical da imagem, ou seja, cada fotograma deriva e promove uma relação com a intervenção paisagista; o certificado de presença que ela constitui adquire, na arte dos anos 60 do século XX, maior importância que o seu poder representativo. Em vez de somente representar, a fotografia, que documenta as intervenções na paisagem, denota e orienta a atenção para a marca ou impressão deixada pelo artista na paisagem."*³⁴⁸

O autor descreve assim um novo papel da fotografia, no qual esta existe "*num contexto projetual e concetual na medida em que a fotografia só faz sentido num âmbito alargado da prática artística que inclui variados media e estratégias criativas, como o uso do desenho, mapas, a palavra etc., e que tem como dispositivo fundamental a exposição.*"³⁴⁹ Regista-se ainda a alusão do autor a uma nova condição dos media, nos quais estes se abrem a novas práticas que diferem daquelas originalmente estabelecidas, uma modalidade definida por Rosalind Krauss como *post-medium*. Devemos ainda referir que a Land Art já acrescentara ao seu vocabulário, para além do desenho ou a fotografia, também o vídeo e o cinema como formas de difundir verdadeiramente os seus projetos.

Ainda que num contexto diverso e orientado essencialmente para a dimensão escultórica da experiência do lugar, privilegiada pela Land Art, esta recombinação de media, encontra de facto ressonâncias, como ainda veremos, no nosso processo de reinvenção da paisagem, que prevê uma conjugação e trânsito entre media, incluindo as imagens 3D computadorizadas. Devemos ter presente, nesta alusão à Land Art, que esta revisão da aplicação dos media começou com os pioneiros do movimento, como Richard Long ou Robert Smithson, e continua num alargamento das linguagens na procura de um estreitamento entre a arte e a natureza.

348 Rama, S. (2012). *Paisagem e Arte, Imagem e Instalação* in *Arquitectura e Paisagem - Um Manual*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p. 168.

349 *Ibidem*, p. 165.

Cai Guo-Qiang, um artista de uma geração posterior, cuja obra se cruza parcialmente com a Land Art, flexibilizou a linguagem, explorando a imaterialidade da própria intervenção na paisagem com explosões de fogo de artifício ou de pólvora, registradas em fotografia. O artista concebeu uma obra singular no que respeita à alusão à pintura por intermédio de uma intervenção na paisagem, ao descrever um desenho, no céu, de uma pintura de paisagem chinesa, com recurso a rastros de fumo de aviões acrobáticos (Fig.94).



Fig.94. Cai-Guo-Qiang. *Pintando a Pintura Chinesa de Paisagem*, 2004.

Retomando as transformações da paisagem captadas na fotografia, para além dos registos na Land Art, testemunhamos que um resurgimento da herança romântica e simbolista volta de novo à fotografia no final do séc.XX e é de notar, sobretudo nesta evolução uma revisitação da história da pintura e um intercâmbio nos media. Para a nossa investigação devemos ter bem presente a importância do impacto do digital na estética da fotografia, na medida em que a dimensão ficcional, que ocupa um espaço importante na nossa análise, é potenciada agora com outros recursos. É neste contexto



Fig.95. Alain Bublex, *Cidade Plug-in*, 2000.

que, no ensaio de Christine Ollier, encontramos referência à fotografia de Alex Bublex, orientadas precisamente para uma dimensão ficcional. É de referir o projeto “*Plug-in City*” (Fig.95) ou “*Plan Voisin de Paris*” que articulam as teorias urbanísticas de Peter Cook (Archigram) ou Le Corbusier. O artista

“(...) rearranja cidades semi-ficcionais de acordo com ambições futuristas. (...) nas suas fotografias, Alain Bublex manipula a informação no interior da imagem para questionar os nossos códigos percetivos. Alguns elementos urbanos são removidos, modificados e colocados de novo na imagem para constituírem pistas arquitetónicas ficcionais. Utilizando o desenho digital, transformam-se em símbolos que podiam vir de um livro de B.D ou um filme de cartoons.”³⁵⁰

350 Ollier, C. (2013). *Landscape Cosa Mentale*, Paris: Loco, p.331.

Julgamos ainda particularmente decisivo o facto do “*artista aludir à construção da visão e do artefato*”³⁵¹. Neste sentido, Christine Ollier faz uma leitura da obra do fotógrafo, que coloca como um dos profetas desta era digital. A sua obra é um grupo de signos compostos “*e movimentos que funcionam como uma meta-linguagem que antevê o processo criativo do próximo século. A realidade é menos importante que o pensamento e o mundo está aí para ser transformado.*”³⁵²

As indicações de Ricardo Campos, que começámos por acompanhar acerca da fotografia, prefiguram também algumas destas mutações na cultura visual, que as novas tecnologias precipitam nesta hibridação tecnológica, com vista à transformação do real, tal como ocorre nas fotografias de Bublex. Como indica Ricardo Campos, “*do microscópio à radiografia, passando pela fotografia ou pelos computadores, são abundantes os instrumentos que, nos mais variados domínios de atividade humana, servem para sondar o mundo, para penetrar a sua superfície e contornar as limitações impostas pela nossa fisiologia*”³⁵³. Mas na verdade, o que está em causa, não é apenas ir além do que o olho desarmado pode ver, com esse contributo das novas técnicas de visualização. Por isso mesmo como o autor conclui,

“estes desenvolvimentos admitem, em primeiro lugar, o acesso a patamares do real que se encontram para além da opacidade da matéria e, em segundo lugar, consentem a configuração de um universo de simulação, também denominado “virtual”, que se desvincula do real empírico e conquista um estatuto ontológico próprio”³⁵⁴.

Este caminho que desemboca, como o autor admite, na desrealização da nova ordem dos “simulacros” de Baudrillard, um horizonte virtual a que já fizemos referência anteriormente, e que revela também, por sua vez, a supremacia de uma visão mediada onipotente, mas a nosso ver, corremos o risco de nos encaminharmos para uma ontologia com fundos falsos, algo empobrecedora das ficções e construções que

351 *Ibidem*, p. 340.

352 *Ibidem*, p. 339.

353 Campos, R. (2013). *Introdução à Cultura Visual*, Editora Mundos Sociais, p.58.

354 *Ibidem*.

se devem constituir como recetáculos de sentido e catalizadores do imaginário humano. É que segundo Campos, esta visão mediada,

*“instrumento fundamental de poder e controlo do mundo, celebra a superioridade do olhar racional e distanciado”*³⁵⁵. Ou seja, *“elas tornam viável a observação emancipada da experiência, lançando o indivíduo para o reino do simulacro e da virtualidade, cumprindo assim, o eterno desejo de transcendência, soberania e onipotência”*³⁵⁶.

Também por estas razões, julgamos que deve ser dado o privilégio a uma construção que conheça o contributo, não apenas da virtualidade de índice tecnológico, mas igualmente o contributo material para a constituição do lugar ou paisagem com vista à sua revitalização.

Foi nesta linha que a obra de Oliver Wasow começou, desde cedo, a integrar a imagem fotográfica por intermédio de colagens, combinadas com recursos tecnológicos desde os anos 80. Nos temas deste artista domina um ambiente por vezes fantástico ou futurista, que aliás oscila ente o ficcional e o real, compondo paisagens que sugerem um lugar desconhecido, ou possível, num outro mundo (Fig.96). Como indica Christiane Paul, as fotografias de paisagens de Wasow detêm uma qualidade com apontamentos próximos da pintura. Esta característica da proximidade entre as tecnologias digitais e a pintura, são inclusive destacadas pelo artista, pelo modo como os grafismos e a informação digital é manipulada, através do software que utiliza. Como Oliver Wasow esclarece, numa entrevista, as fotografias que mais o cativam são precisamente aquelas que partilham vários aspetos com a pintura, ainda que entre a pintura e a fotografia, seja na verdade a fotografia que o atrai. Um exemplo inusitado que Wasow sugere são os anúncios de automóvel,

"que utilizam efeitos especiais para transcender a natureza temporal e espacial específica da fotografia de paisagem e elevar o automóvel (e o consumidor) para além do quotidiana"

355 Campos, R. (2013). *Introdução à Cultura Visual*, Editora Mundos Sociais, p. 58.

356 *Ibidem*.

no comum. Eu trabalho de forma semelhante e sempre pensei a fotografia como um meio plástico. Os efeitos construídos dos meus primeiros projetos e as tecnologias digitais que emprego hoje, são processos próximos da pintura. A generalidade do meu tempo, no atelier, é passado a mover pixels, a misturar cores e a modelar luz e sombra. Longe de estar terminada, julgo que a pintura está viva e de saúde".

Ainda que esta mimetização de processos da pintura nas tecnologias digitais, adquira em obras como esta grande relevância, é preciso referir que o processo real da pintura é distinto do processo de manipulação das imagens num computador. Estas pontes acrescentam, porém, camadas importantes de experimentação e complexidade ao nosso tema, revelando assim os seus múltiplos matizes.



Fig.96. Oliver Wasow, *Monte Ranier Washington*, 1997.

As novas interferências das tecnologias na fotografia, vieram pois recombinar natureza e cultura e a maneira como olhamos o mundo à nossa volta. Como atesta ainda Christine Ollier a propósito da renovação da paisagem no âmbito da fotografia contemporânea,

“(...) desde o final do ano 2000, que a virtualidade da imagem viu a luz do dia em muitas obras artísticas. As novas tecnologias e as redes globais abalaram as percepções. Se as nossas capacidades perceptivas ainda têm uma âncora histórica, a realidade é literalmente multiplicada. Na medida em que a comunicação consome biliões de imagens na transmissão online, constrói uma nova cultura acelerada, sugere uma mudança forte nos nossos modelos e implica uma renovação constante da nossa imaginação coletiva. A questão não é apenas dar o nosso ponto de vista da realidade mas criá-la a partir do zero.”³⁵⁷

Falamos portanto, também aqui no plano da fotografia contemporânea, num novo resurgimento da paisagem, pois como diz a autora *“para reinventar tudo isto, devemos mencionar o passado assim como os múltiplos campos de conhecimento que temos, e considerar os vários estratos de uma cultura, agora internacional”*.

É neste sentido que a fotografia de postal, o kitsch do pitoresco, capta ainda a atenção do estrangeiro, do turista, mas até do crítico ou curador de arte (como é visível na coleção de postais de Rudi Fuchs). Isso deve-se à peculiaridade dos postais condensarem certos códigos pictóricos da nossa história e cultura visual, banalizados é certo, mas que afinal ainda alimentam o imaginário coletivo.

Na atualidade, podemos agora passar da paisagem do postal à fotografia de viagem captada pela câmara miniaturizada do telemóvel com o seu ecrã digital integrado, que veio por fim alterar o uso da fotografia, como sublinha Melot, indicando o caminho da videoesfera.

Segundo esta expressão, que Melot recupera de Régis Debray, estamos portanto nessa era *«na qual a imagem se produz mais facilmente que um discurso»³⁵⁸*.

357 Ollier, C. (2013). *Landscape Cosa Mentale*, Paris: Loco, p. 331.

358 Melot, M. (2014). *Uma breve história da imagem*, Húmos, p. 91.

A imagem em questão, como ocorre com a o thumbnail ou na fotografia de telemóvel, não é a mesma que surge nas “*fotografias intencionais de coisas vistas, mas materializações de respostas físicas a estímulos sensoriais*”³⁵⁹. Na descrição de Heidi Rae Cooley,

“*estas imagens, ou thumbnails, são pedaços intrigantes de “provas visíveis”, o seu conteúdo por vezes emoldurado de forma bizarra, frequentemente em close-up extremo e por vezes desfocado. Não muito diferente da fotografia convencional que o antecede, são despojos de uma vista já passada (...) e no entanto, os thumbnails são objetos muito diferentes das fotografias.*”³⁶⁰

A transição da fotografia para uma outra lógica potenciada pelo digital, tem efeitos evidentes nestas novas entidades imagéticas: “*Não se dispõem em molduras nem fazem parte de albuns de família. Na verdade raramente são impressos em papel. Em parte como consequência do tamanho (...), os thumbnails não estão preparados para os modos convencionais de apresentação pictórica. Assim vivem um outro tipo de existência, que é governado pelo imediato, a pluralidade, e a mobilidade. Mesmo tratando-se tecnicamente de imagens “fixas”, os thumbnails acumulam-se (...) e dispersam-se. Proliferam em fluxos.*”³⁶¹ É de notar que esta proliferação está associada aos circuitos online, nos quais o thumbnail pode ser postado, como os blogs, o *Facebook* ou as plataformas de imagens digitais como o *Flickr* ou *Instagram*.

Pretendemos voltar a explorar esta qualidade móvel da *metadata* dos *thumbnails* no movimento que, em nosso entender, requer a nova abordagem paisagem na contemporaneidade. Ainda que as estas apresentem também um lugar fixo, apelam sempre a um deslocamento, dinâmica já comprovada, afinal, nestas versões miniaturizadas da fotografia nos veículos digitais.

359 Cooley, H.R. (2009). *Thumbnails in The Object Reader*, Routledge, p. 522.

360 *Ibidem*.

361 *Ibidem*.

4.2.2 A paisagem no vídeo e cinema.

Ente as artes cinemáticas e a cultura digital

Neste capítulo, em que temos vindo a analisar o registo dos media enquanto canal de acesso à paisagem, seleccionámos sobretudo tecnologias específicas, porque consideramos que estas se justificam em virtude dos objetivos da nossa análise. A fotografia, o vídeo e o cinema são aqui focados, antes de mais porque antecedem e vão ao encontro das tecnologias mais sofisticadas da computação digital que constituem para nós um tema chave, que irá conhecer uma análise mais pormenorizada, em particular a informatização associada ao software de geração de imagens 3D. Devemos também justificar que não incluímos neste capítulo a T.V. convencional, na medida em que privilegiamos os media que deram lugar a uma arte, o que não aconteceu com a T.V., não obstante algumas exceções.

Para falar de arte vídeo, temos que ter em conta uma categoria que, em termos de História da Arte, é ambígua ou provisória. Segundo David A. Ross, a “*arte vídeo tem as suas origens não numa indistinta, ou discutível pré-história, mas na confluência de várias histórias contemporâneas: artística, social e tecnológica*”³⁶². Esta forma de expressão artística, que se tornou emblemática sobretudo a partir dos anos 60, conheceu não apenas uma confluência da história da arte do séc.XX, mas também da história do cinema, do jornalismo mais politizado pós anos 60, e da evolução tecnológica do vídeo (aparelhos portáteis, sistemas de distribuição por cabo e satélite, internet e computadores pessoais). Parece-nos importante, para a nossa análise, o facto do vídeo deter um aparato que prefigura igualmente a virtualidade e como salienta David A. Ross, consiste num medium maleável, com um défice no plano da História de Arte, e com uma natureza efémera além de uma curiosa qualidade não objetual³⁶³.

Com a intenção de fazer convergir esta investigação, é nosso objetivo referir sobretudo a expressão da paisagem nesse idioma contemporâneo que é o vídeo. No catálogo de uma importante mostra nos E.U.A., intitulada *American Landscape Video- The Electronic Groove*, em 1988, William D. Judson, refere precisamente que

362 Ross, A. (2005). *The History Remains Provisional* in Video Art, Skira, p. 4.

363 Cf. Ross, A. (2005). *The History Remains Provisional* in Video Art, Skira.

*“O vídeo de paisagem”, tornou-se um gênero não apenas através da representação da paisagem, mas também por intermédio da apropriação e modificação daquilo que a paisagem significa na nossa tradição cultural e artística. De facto o vídeo foi um meio particularmente importante para definir novas direções nas quais se transportam a tradição paisagista”*³⁶⁴.

A mesma autora constata ainda que a arte vídeo da paisagem remete para as nossas experiências do mundo através da observação e meditação. Não deixa de ser destacado igualmente o atributo da intangibilidade da paisagem, mas aqui indiretamente com base no termo da “transparência”, que *“toma a forma e a (não) substância da televisão - o vídeo desafia a interferência emocional do artifício da pintura (ou mesmo da fotografia). A experiência da obra permanece essencialmente efêmera.”*³⁶⁵

Para mencionar criações desta mostra, que interceta a nossa temática, deveríamos mencionar os vídeos de Shigeo Kubota, *“Três Montanhas”* (Fig.97) que, como aponta John Hanhardt, procede a uma distorção da paisagem natural com recurso a processamento de imagem e colocação artificial de detalhes e texturas do ambiente natural. Numa direção semelhante à obra, *“Rio”*, combina elementos naturais, reais, como a água, no contexto da instalação e recetáculos baseado em metais refletores, com *“três monitores a revelar filmes de imagem-processada, grafismo por computador e vistas da paisagem em suspenso sobre a água e vistas ainda nas reflexões da água e dos espelhos”*³⁶⁶. Esta peça é um indicador do importante elo que a arte da paisagem constitui entre a virtualidade e os elementos físicos, junção que poderá dar uma resposta plena de sentido no que se refere à nossa relação com o meio que nos rodeia.

Uma outra peça, do artista Stan Douglas, *“Nutka”*, revela por sua vez um entrelaçamento característico de interferências de écran, a partir de duas sequências paisagistas, na ilha de Vancouver (Fig.98). Estes registos remetem para conflitos que emer-

364 Judson, W.D. (1988). in *American Landscape Video: The Electronic Grove*, Pittsburg: The Carnegie Museum of Art, p. 23.

365 Hanhardt, J.G. (1988) in *American Landscape Video: The Electronic Grove*, Pittsburg: The Carnegie Museum of Art, p. 60.

366 *Ibidem*, p.68.



Fig.97. Shigeo Kubota, *Três Montanhas*, 1976-1979.



Fig.98. Stan Douglas, *Nutka*, 1996.

gem das memórias das políticas de colonização, a par do investimento na tradição da pintura de paisagem do Romantismo do Norte³⁶⁷. O termo *Nutka*, ou seja “vai” ou “virar” incorpora a própria mobilidade dos relevos em deslocamento ou em choque no horizonte. Neste lugar em transformação constante, estamos pois num mundo de sonho e desejo, no qual a paisagem é afinal um terreno volátil, e palco de transformações e conflitos históricos, acompanhados pelo som de narradores que contribuem para a atualização momentânea e unificada de uma paisagem virtual.

A breve referência que faremos ainda à imagem em movimento, diz respeito ao cinema, mas dirigida sobretudo ao género de ficção científica. Em filmes como *Blade Runner*, o *Quinto Elemento*, *Matrix* ou da saga da *Guerra das Estrelas*, estamos perante a criação de paisagens imaginárias, com recurso em parte à computação gráfica e efeitos visuais de pós-produção vídeo. É no plano dessas paisagens que os filmes se desenrolam e que afetam necessariamente o tom das obras cinematográficas em questão. Na evocação deste tema num ensaio de Sara Perez Barreiro, é apontado que estas paisagens não surgem do nada,

*“mas que se baseiam em diversos desenhos arquitetónicos, e muitas das decorações se baseiam em lugares reais, para logo os modificar conferindo uma imagem mais adequada à película. Vemos influências da art nouveau, da arte egípcia, do barroco, do gótico, da modernidade e ainda de um minimalismo mais actual.”*³⁶⁸

Como se compreende, e diz a autora, estas influências justificam-se considerando a lógica cultural da atualidade, na qual a História da Arte periodicamente se auto-revisita e se redescobre. Também no cinema, tal como na arte vídeo, com intenções diferentes, é certo, se evidenciam assim visões do mundo claramente pós-modernas; na contemporaneidade, estas visões convocam sobretudo os programas informáticos para cobrir um real obscuro (reduzido a uma idade das cavernas) como no filme *Matrix*. Esse processo é desenvolvido através da idealização sintética e virtual dos filtros tecnológicos resplandescentes, mas que extinguem a verdadeira vida, sob o signo da

367 Blessing, J. (2008). *True North*, Guggenheim Museum Publications, p. 32.

368 Barreiro, S.P. (2006). *Arquitectura y Paisaje Cinematográfico* in *Arte & Paisagem*, IHA - Estudos de Arte Contemporânea, p. 238.

organização de um pesadelo dissimulado, isto se não existir um opositor ou contraponto humano, como ocorre com Neo em *Matrix*, um homem do subterrâneo emancipado, capaz de revelar o vazio e o caos do mundo maquínico. Nestas paisagens utópicas ou da distopia, existe porém uma grande liberdade para a criação, pois a sua arquitetura não segue uma regra aparente, e provavelmente, como deduz Sara Perez Barreiro, “talvez seja este, o género da ficção científica, o que permite ao homem imaginar diferentes paisagens sem ter em conta as limitações do mundo atual”³⁶⁹. Curiosamente a autora oscila quanto ao sentido destas paisagens, na eventualidade de se tornarem reais, algures no futuro. A nosso ver, é o ato criativo nas suas circunstâncias próprias de virtualização, que poderá dar o contributo mais válido para idealização das paisagens para as gerações por vir.

4.3 Conclusão de capítulo

A intenção de explorar as diferentes dimensões da mediação permitiu esclarecimentos relevantes ao longo deste capítulo, uma vez que a mediação remete diretamente para o elo entre a paisagem e as tecnologias de visualização, às quais nos referimos ao longo da nossa investigação. Começámos por dar ênfase a um sentido primordial da mediação, uma vez que, no nosso encontro com a natureza, existe necessariamente uma interpretação ou assimilação da realidade captada, que pode configurar a visão de uma paisagem. Descrevemos assim um processo de interposição, em que um território com o qual nos relacionamos é objeto de uma mediação, neste caso pela referida instância da paisagem. Procurámos ainda identificar diferenças entre a natureza e paisagem, na medida em que a natureza se apresenta como algo originário, ou seja, que encarnaria o domínio primordial que é objeto da mediação e, numa outra medida, a paisagem que se constitui uma assimilação dessa natureza, de acordo com um enquadramento ou vista específica condicionada culturalmente.

Todavia, é o sentido da mediação tecnológica que constitui o aspeto verdadeiramente determinante para a nossa investigação. A participação do artifício da arte, que converte em obra ou representação paisagista uma visão da terra, é assim potenciada pela técnica que torna patente o carácter construído da paisagem, até ao ponto de esta se poder configurar mediante processos de simulação. As mediações da paisagem leva-

369 *Ibidem.* p. 249.

das ao extremo, indicam assim o caminho dos terrenos gerados por computador e que, na ausência de referente, evocam a experiência da paisagem em si mesma, ou da sua imagem sem esta se constituir numa representação de algo no sentido convencional.

Enumerámos ainda diferentes registos com recurso a dispositivos tecnológicos. Vimos como esses diferentes registos, com base na fotografia, no cinema ou no vídeo, captam e configuram paisagens com sentidos diferenciados. Interessou ainda para a nossa temática, o cruzamento de tecnologias, como é visível na fotografia posteriormente alterada e manipulada digitalmente, ou ainda na fotografia que atravessa as plataformas móveis e que surge indexada por intermédio de thumbnails. A técnica interfere portanto não só na captação e visualização de certas paisagens, mas também através desta acumulamos perceções artificiais, que influenciam ainda decisivamente a nossa perceção das paisagens.

5. Ficções

Inventar um mundo ou apenas uma parcela deste tal como uma região inexistente, não será isso uma ficção, qualquer coisa absolutamente irreal? Podemos responder afirmativamente, se acrescentarmos que não falamos de uma irrealidade “absoluta”, uma vez que uma paisagem que não existe, ou seja, sem referente no mundo real, tem contudo por referência uma “certa ideia do mundo real”. A ficção, ou as variadas ficções que povoam o mundo, mesmo quando parecem completamente inventadas, fora do “aqui e agora”, não deixam mesmo assim de se constituir por relação ao real ou através de manipulações de parcelas ou fragmentos da realidade. É desta forma que podemos dizer que a noção de ficção se constitui também por referência ao seu posicionamento face ao real. Próximo desta linha do ficcional, estão alguns argumentos de Paulo Filipe Monteiro, na sua análise que decorre da sua perspetiva cinematográfica: “*Falamos sempre de real quando falamos de ficção que, para definir-se dele se distingue ou tenta distinguir. Podemos alguma vez dizer que temos só o real, e ele é compreensível, sem a ficção? Ou que temos a ficção, e é compreensível, sem o real?*”³⁷⁰. Para além desta dicotomia ficção-realidade, é ainda importante assinalar que o ficcional, ao inaugurar um mundo, diferente em certa medida do mundo real, tem contudo regras e convenções que atribuem consistência a esse mundo evocado. Estes atributos ou regras de uma ficção vão promover por sua vez um maior entendimento da natureza dos dispositivos de mediação com o real que começámos por analisar.

Tem sido nossa intenção mostrar como as mediações se constituem enquanto intermediários na nossa relação com o mundo. Permaneceu também a ideia que uma

370 Monteiro, P.F. (2012). *Imagens da Imagem*, Imprensa da Universidade de Coimbra, p. 71.

determinada mediação estará sempre presente, e esse foi até um dos fatores que nos permitiu tentar compreender a amplitude das mediações tecnológicas da paisagem. Também a dimensão das transformações na percepção do mundo, operado pelos canais mediadores, sofrem naturalmente oscilações consoante os diferentes tipos de registos e tecnologias em campo. Se a mediação primordial da visão direta não é plena, e à partida o nosso olhar já está de algum modo condicionado por aquilo que vê, então os media vão ainda, por sua vez, reencaminhar e manipular a realidade com base no seu próprio registo. Mas muito para além desta transposição, em segundo grau, do mundo, podemos falar de uma condição mais ampla, que não se limita a constituir uma película comunicante, uma vez que propõe já a evocação de um mundo. A esse domínio podemos de facto chamar ficção.

Não falamos, por isso, apenas das mediações, do modo como se recorre a processos de captação do mundo, ou das relações complexas entre as coisas que o constituem: está em causa a própria construção e criação de mundos.

5.1 Do literário às outras ficções

A criação de mundos e a assunção do ficcional suscita agora atmosferas, enquadramentos e acontecimentos nos mundos evocados, e é por sua vez o carácter representativo que comanda o ficcional. Este é aliás, no domínio literário, um dos aspetos que Tzvetan Todorov utiliza para distinguir a ficção da poesia, uma vez que a poesia não é propriamente descritiva ou, quanto muito, não tem uma natureza representativa como ocorre na ficção³⁷¹.

A representação no ficcional é, porém, uma representação diferente daquela que remete diretamente para o real, aliás, mesmo no campo literário, reconhecemos obras cujo discurso representativo pode ser ficcional ou não, como no género da biografia, na narrativa de viagens ou no jornalismo.

Será benéfico, certamente, descrever de forma sintética a natureza da ficção, cuja filiação atribuímos de facto, muitas vezes, ao campo literário, ainda que este seja apenas um entre muitos domínios que recorrem ao ficcional. Mas que elementos caracterizam no essencial essa noção? Assinalámos, inicialmente, que a ficção prevê

371 Cf. Todorov, T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*, Editions du Seuil.

uma relação com o real, mas o seu testemunho não é verdadeiro no sentido corrente, é de uma outra ordem, o mesmo não é dizer que exprime falsidade e mentira, seria melhor considerar que a ficção “faz-de-conta” procura sobretudo ser convincente. É certo que a ficção não tenta dar testemunhos verídicos em relação às coisas, mas como atesta John R. Searle

“a ficção é muito mais sofisticada do que a mentira. Para quem não compreende as diferentes convenções da ficção, pode julgar que ficcionar é o mesmo que mentir. O que distingue a ficção da mentira é a separação de um determinado arranjo de convenções que permite o autor seguir o processo de apresentação de testemunhos que sabe não serem verdade ainda que não tenha intenção de mentir”³⁷².

O ficcional requer um conjunto de regras com uma determinada consistência que não são reconhecíveis na mentira; por isso, a ficção não pretende necessariamente enganar, mas fazer passar uma ideia plausível, de modo a que seja causado um efeito ou sensação no recetor, seja através da criação de uma história ou de um cenário. Acresce, por isso, que as figuras fictícias não deixam afinal de ser verdadeiras, pelo menos no contexto do sistema de regras e convenções do mundo a que pertencem. Sabemos, por exemplo, que a pensão burguesa, criada por Balzac no seu romance *Pai Goriot* nunca existiu na realidade, contudo esse espaço ficcional da casa Vauquer é descrito com tamanha convicção, riqueza e detalhe, que o leitor aceita a existência dessa casa em Paris - para o que também contribuem elementos geográficos reais, que supostamente permitem localizar a casa³⁷³. Esta ancoragem do ficcional no real ou a introdução de elementos reais na ficção é aliás um procedimento recorrente dos criadores que justifica o elo real/ficção, ou a necessidade de uma interdependência. Como assinala Paulo F. Monteiro: “*mesmo sem querer dizer a verdade (nem tão pouco induzir em erro), a ficção procura convencer, pode ir buscar seres e acontecimentos*

372 Searle, J.R. (1975). *The Logical Status of Fictional Discourse*, New Literary History, John Hopkins University Press, Vol. 6, No. 2, p.326.

373 “*está situada na parte de baixo da Rua Neuve-Sainte -Geneviève, no sítio onde o terreno faz um declive para a Rua de l’Arbalète (...)nessas ruas apertadas entre a cúpula do Val-de-Grâce e ca cúpula do Panteão*”.

*conhecidos como reais e misturá-los com seres e acontecimentos criados pela sua ficção*³⁷⁴. Podemos por isso concluir que a ficção, a partir do momento que coloca as suas convenções em campo, expande a realidade afirmando-se, não como fábula ou um abandono do mundo, mas como uma pretensão do real, como sugere aliás Balzac de forma irónica, no início da sua obra: *“Ah! Tenham atenção: este drama não é nem ficção, nem um romance. All is true, é tão verdadeiro, que cada um de nós pode reconhecer os elementos citados na sua própria casa, no seu próprio coração, talvez*³⁷⁵.

A ficção está portanto bem próxima do real mesmo nas suas invenções magistrais. O teórico Nelson Goodman, chamou a atenção, de maneira incisiva para esse aspeto:

*“A ficção, quer escrita, pintada ou representada (acted), não se aplica de modo verdadeiro a diáfanos mundos possíveis nem a nada, mas sim, ainda que de modo metafórico, a mundos reais. (...) o meramente possível - na medida em que seja de todo admissível - reside dentro do real, assim podemos dizer aqui novamente, num contexto diferente, que os chamados mundos possíveis da ficção residem dentro dos mundos reais. A ficção opera nos mundos reais de modo muito semelhante à não ficção. Cervantes, Bosch e Goya, não menos que Boswell, Newton e Darwin, tomam, desfazem, refazem e retomam mundos familiares, remodelando-os de modos admiráveis e por vezes recônditas mas finalmente reconhecíveis - isto é, re-conhecíveis*³⁷⁶.

5.2 Para além do território

Esta breve referência à literatura, que começámos por desenvolver, num estudo cujo enfoque é sobretudo a prática pictórica, a imagem e o virtual pode servir de auxílio a introduzir a nossa visão destes termos. Também por isso, é de referir uma obra chave, o romance ciberpunk de William Gibson, *Neuromancer* (1984)³⁷⁷, cujo carácter

374 Balzac, H. (1999). *Pai Goriot*, Publicações Europa América, p. 18.

375 Balzac, H. (1999) *Pai Goriot*, Publicações Europa América, 1999, p. 18.

376 Goodman, N. (1995). *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa, 1995, p. 155-156.

377 Cf. Gibson, W. (1986). *Neuromancer*, Ace.

ficcional foi precursor da noção de ciberespaço e começou por tornar manifesta a atual transição para o espaço virtual.

Contudo, é verdade que existem semelhanças mas também grandes diferenças entre a experiência pictórica e a literária; parece plausível que as imagens, mais do que as descrições textuais, estejam mais aptas a encarnar aquilo que simbolizam ou denotam. Talvez o exemplo proposto por Flint Schier, no contexto da representação pictórica, esclareça melhor esta afirmação do pictórico:

“Um pintor holandês de paisagens e um escritor de viagens podem transmitir-nos, cada qual à sua maneira, uma impressão sobre a aparência de uma cidade ou um rio, mas enquanto o pintor nos faz ver a sua cidade, o escritor pode, na melhor das hipóteses, inspirar-nos a imaginar o modo como a vemos”³⁷⁸.

É necessário acrescentar que esta dicotomia não supõe que a descrição literária seja necessariamente mais imaginativa do que a representação pictórica, mas é um facto que as imagens, em geral, favorecem um imaginário com uma visualização mais orientada e focada do que a descrição literária.

Já referimos que a ficção tem sobretudo um carácter representativo, ainda que nas diferentes expressões artísticas, os acontecimentos representados adquiram sentidos diferentes, da literatura ao cinema, da arquitetura às artes visuais, incluindo por fim, as artes digitais. É sobretudo nestes dois últimos domínios que insistimos em destacar a representação pictórica que, orientada pela perspectiva do ficcional, nos vai agora permitir analisar com maior sustentação a representação de paisagens virtuais.

Ao falarmos de paisagens virtuais ou neo-paisagens, falamos de uma visualização do espaço terreno, para além dos limites impostos pelo real. Essa visão, constitui-se precisamente pela ficção que se projeta mais adiante da realidade. Pretende-se visumbrar um espaço por vir, com contornos indefinidos, ou tal como indica o urbanista Colin Fournier, a missão da ficção será

“explorar o desconhecido e preparar o futuro. A evolução está

378 Schier, F. (2009). *Deeper Into Pictures*, Cambridge Studies in Philosophy, p. 1.

dependente da ficção. Ficção, pode ser definida como recombinações experimentais de elementos conhecidos, é o processo evolutivo por detrás das mutações.(...). É a realidade que convoca a ficção para refletir em toda a liberdade. Toda a pesquisa científica é ficção. Toda a arte é ficção”³⁷⁹.

Reconhecemos que o artista, por sua vez, é em grande medida solicitado para estas incursões e viagens para além do território, com efeito, é preciso preencher essa necessidade de ficção com vista a revitalizar o mundo e as suas paisagens. Esta visão é também partilhada por uma certa geografia contemporânea:

“É necessário ficcionar a paisagem para extrair parcelas da sua realidade em permanente construção. São essas ficções, enquanto visões do mundo, que depois apreendem os factos em narrativas (incluindo as ditas científico/técnicas) sem as quais os factos são apenas listas infinitas de coisas sujeitas a um sem fim de processos de escrutínio sobre a sua muita ou nula validade social - uma espécie de caos de factos.”³⁸⁰

A ficção, como estratégia exploratória de novos espaços e transformações na identidade cultural, pode aliás revelar-se de modo privilegiado através da virtualização e da intervenção ativa da arte, enfatizando o aspeto dinâmico do ficcional. Por sua vez, tal como P. Kockelkoren descreveu de forma exemplar, este processo inclui as novas tecnologias de mediação, auxiliando os artistas que *“não se dedicam propriamente a representar a paisagem nas suas obras, mas sobretudo a divulgá-la ativamente.”³⁸¹*

Neste contexto, promovemos a ideia de que podemos ensinar as máquinas a produzir paisagens digitais e alcançar novos territórios, que não obstante a semelhança com a realidade não têm história ou memória; além disso enfatizamos que estas ilusões computorizadas possam ter vetores antagónicos, isto é, por um lado podem ser encaradas na perspetiva positiva da descoberta, da imaginação, do “faz-de-conta”,

379 Fournier, C. (2013). *Urban Fiction in Once Upon a Place - Architecture & Fiction*, Caleidoscópio, p. 13.

380 Domingues, A. (2013). *Paisagens Transgénicas* in *Paisagem e Património*, Dafne Editora, p. 237.

381 Kockelkoren, P. (2006). *I See Nothing But Neolandscapes*, Edições Eu é que sei, p. 29.

por outro requerem precauções com vista a evitar uma virtualidade auto-referencial, na qual o signo sem referente pode declinar, a par da globalização que envolve a geografia universal, e transformar a paisagem num território desprovido de identidade.

5.3 Ficções e virtualidades

Como consequência do que foi descrito, é crucial humanizar a experiência do virtual, tal como identificar as características das paisagens virtuais, isto é, se tivermos em vista a sua integração num campo mais amplo do processo criativo. É neste aspeto que a ficção, a nosso ver, se abre ao movimento de virtualização.

Tal como Pierre Levy entreviu na viragem do milénio, no seu “guia” sobre o virtual, está agora em causa criar um dispositivo que permita revelar uma criatividade cósmica ainda oculta. *“Aparece um novo tipo de artista, um artista que já não conta uma história. É um arquiteto do espaço dos acontecimentos, um engenheiro de mundos de milhares de histórias que estão ainda por vir. Ele esculpe o virtual”*³⁸².

A ficção, na sua exploração de espaços e mundos por revelar, pode assim desdobrar-se, de forma privilegiada, através da virtualização, que acentua a vertente dinâmica do ficcional e, como acrescenta Levy, acerca dos novos espaços e movimentos da virtualização, *“ela inventa, na despesa e no risco, velocidades qualitativamente novas”*³⁸³.

Em suma, devemos considerar o estatuto ontológico dos ambientes ficcionais, tomando o virtual como função da imaginação criadora de mundos e paisagens. É todo um movimento que se traduz na construção de espaços, que implica investigar e compreender de que modo a paisagem e a ficção, na nossa cultura digital contemporânea, surgem combinados.

Os conceitos que utilizamos têm sido acompanhados pela subsequente clarificação, que uma vez mais se torna necessária. Se o virtual surge agora como um conceito fundamental, não é por um ascendente ou primazia sobre o real ou outras noções que integram este estudo. É certo que o virtual é inerente à ontogénese das paisagens numéricas que ocupam uma parte importante da nossa atenção. Como sabemos, as componentes das paisagens virtuais não são tangíveis, e até a própria paisagem con-

382 Levy, P. (2001). *O que é o Virtual?* Quarteto, p. 141.

383 *Ibidem*, p. 23

vencional, como um todo, não o é, aspecto esse que nos interessará certamente aprofundar mais adiante, uma vez que a paisagem se assume desta forma, como um campo privilegiado de ligação entre o material e o virtual.

Antes de prosseguir, temos contudo de proceder às referidas distinções de conceitos, reafirmando que o virtual, tal como a ficção, apesar de distintos, não se opõem diretamente ao real.

A ficção opõe-se ao não-ficcional e não ao real. Por sua vez, o virtual opõe-se ao atual, que capta o seu movimento atualizando-o num aqui e agora. Além disso é possível reconhecer uma força no movimento resultante do aparato virtual, bem como das suas construções e efeitos, estas porém não substituem o real, ampliam sim o mundo, mostrando novas coordenadas. Será importante, no entanto, definir “ficção”, face ao imaginário, ao virtual, mas também qual o papel desempenhado pela representação de paisagens nesse mesmo contexto.

A ficção, como temos comprovado, é portanto esse grande pano de fundo que informa as nossas análises neste capítulo, e remete para o que tem sentido ou verdade num mundo ficcional, definindo-se por operações ou proposições em mundos ficcionais, pelo que dizemos que o ficcional é para ser imaginado. Quanto ao tipo específico desta imaginação, esta pode na verdade ter vários sentidos, pelo menos se nos perdermos nas múltiplas abordagens desta noção. Julgamos que a imaginação reside na capacidade de inventar e configurar imagens, experiências ou coisas, sugerindo algo que eventualmente não existe, pelo menos na forma apresentada (sem esquecer, que pode recorrer ao real ou à memória como material de construção). Precisamos, contudo, de alguma precaução, se quisermos trazer as noções de imaginário e ficcional para o campo da virtualidade.

Para certos autores de referência no âmbito do virtual, existe porém uma reserva ou desconfiança em relação ao imaginário. É o caso de G.Deleuze e P.Levy. De facto, nas suas análises, P.Levy considera que o virtual não é o imaginário, uma vez que o virtual produz efeitos³⁸⁴, e Deleuze considera por sua vez que o imaginário constitui um adiamento ou abandono da realidade³⁸⁵, diferente portanto das suas conhecidas linhas de fugas criadoras de devires, por onde escapam os virtuais³⁸⁶ que ganham

384 Levy, P. (2001). *O que é o Virtual?* Quarteto, p. 20.

385 Cf. Deleuze, G.; Parnet, C. (1996). *Dialogues*, Champs Flammarion.

386 Cf. Gil, J. (1991) *O imperceptível Devir da Imanência - Sobre a Filosofia de Deleuze*, Relógio D'Água.

consistência ou realidade no acontecimento³⁸⁷. Por outro lado, Deleuze considera que o imaginário não é o irreal, mas a indiscernibilidade entre real e irreal, e a dimensão caracterizada pelas trocas entre ambos (acrescida pelo seu cruzamento com o binómio verdadeiro/falso)³⁸⁸. Sucede apenas que Deleuze não atribui a potência e especificidade ao imaginário que reconhece no virtual, mas como indica P.Monteiro, acerca da conceção deleuziana, “*a interpenetração indecível entre verdadeiro e falso não é uma ameaça, ela é a própria característica e virtualidade do imaginário*”³⁸⁹.

O real e o irreal não param de trocar entre si a sua distinção, sem porém se corresponderem, movimento esse que detém, por sua vez, uma virtualidade, e a questão será, sobretudo, compreender quais as virtualidades da ficção, e as trocas ou trânsito entre imagens promovidas pela imaginação que pode ainda recorrer ao digital.

Então, será que a ficção e o virtual coincidem ou são afinal coisas distintas? E estará a imaginação implicada da mesma maneira em ambos os conceitos? Importa fazer alguns esclarecimentos, se tivermos em vista entender em que medida a paisagem toca o ficcional, em comparação com a noção de paisagem virtual.

Vejam os termos “virtual”. Até à atualidade a noção de virtual tem vindo a adquirir vários sentidos, o que se por um lado tornou o conceito mais rico, por outro gerou também alguns mal-entendidos e confusão. De facto, S.Vial colocou recentemente em causa este conceito através de uma abordagem analítica, procurando demonstrar que o virtual se teria tornado demasiado nebuloso, e portanto inoperativo (S.Vial propõe o termo “numérico” como alternativa)³⁹⁰. Contudo, não somos contudo dessa opinião, uma vez que a noção de virtual, desde que esclarecidas quais as facetas em questão, constitui um termo único que permite confrontar significados históricos e análises de referência com o pensamento atual sobre a criação; mais abrangente que o numérico, o virtual está para além das tecnologias de computação ou dos media, não deixando de os incluir. Não devemos portanto abandonar o termo, pois como nos diz, por sua vez, Tisseron, o virtual permite “*pensar a complexidade da nossa relação com o real, com ou sem écrans, e a particularidade das relações que estabelecemos através dele*”³⁹¹. É certo que um dos significados do virtual, que imediatamente ocorre na atualidade,

387 Cf. Deleuze, G.;Guattari, F. (1991). *O que é a Filosofia?*, Editorial Presença, p. 138.

388 Cf. Deleuze, G. *Pourparlers*, p.93-95.

389 Monteiro, P.F. (2012) *Imagens da Imagem*, Imprensa da Universidade de Coimbra, p. 99.

390 Vial, S. (2013). *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*, PUF.

391 Tisseron, S. (2014). *Le numérique questionne notre rapport au réel*, La Recherche, n°489.

é relativo à tecnologia e aos computadores. Este sentido tem justificação e tem certamente interesse para a nossa análise.

Nesta linha, o termo estaria já implicado no primeiro computador, na máquina de Turing, que antecipa de algum modo a máquina virtual que o computador sem dúvida constitui atualmente, uma vez que permite a simulação, por exemplo, de uma máquina de escrever ou um bloco de desenho, ou mesmo uma biblioteca. Como diz Wooley a respeito dos computadores: “*são entidades puramente abstratas, independentes de qualquer corpo físico especial, mas contudo reais. “Virtual” é, portanto, um modo de existência simulada resultante da computação. Os computadores são entidades virtuais, não reais*”³⁹².

Também os computadores podem precisamente constituir uma ferramenta para construir imagens de síntese digital de um espaço 3D, e simular um mundo ou paisagem que, na verdade, não existe no mundo físico. Este é certamente um dos aspetos do virtual que a nossa investigação destaca mas não ficamos por aí. Dificilmente a tecnologia poderia, por si mesma, caracterizar uma noção como o virtual e mesmo nas facetas tecnológicas do termo virtual, existe, por vezes, uma relação profícua com noções fundamentais de cariz filosófico que constituem um auxílio para a nossa análise, noções essas de que aliás já fizemos uso. Estas remetem sobretudo para a uma ideia de potência e dinâmica, um devir no sentido, por exemplo, que o filósofo Gilles Deleuze lhe atribuiu, inspirado por sua vez em Bergson. Favorecemos também esta faceta do virtual, aberta ao porvir e ao outro. P.Levy, que retoma algumas análises de Deleuze, considera que esta faceta do virtual reforça a noção de heterogénese, pois privilegia uma mudança de direção, um “devir-outro” da entidade em questão e está também implicado na arte que opera a “mais virtualizante das atividades”. O virtual fomenta assim a criatividade, na medida em que favorece os movimentos de transformação característicos do processo de criação e da génese do objeto artístico.

Consideramos também que esta atividade criadora inclui compreensivelmente a imagem digital e o seu contributo para a revitalização da paisagem em conjunto com as referências materiais, mas nos movimentos que caracterizam estas recriações, a experimentação e o lúdico também participam. É por isso que favorecemos uma perspetiva que encara a imaginação como uma atividade semelhante aos jogos de

392 Wooley, B. (1997). *Mundos Virtuais*, Caminho, p. 99.

“faz-de-conta”(make-believe), tal como definidos por Kendall Walton³⁹³ .

É verdade que a sua teoria estética, mais do que a abordagem linguística, permite compreender melhor as artes com base na representação e na imagem, e que a sua teoria pode iluminar algumas questões que começámos por abordar. Uma parte significativa da proposta de Walton, cujo cariz analítico nem sempre é acessível, foi contudo sintetizada pelo autor desta forma:

*”Representações, são coisas que possuem uma função social de modo a servirem como proposições em jogos de “faz-de-conta”, contudo também propõem imaginários e resultam também por vezes em objetos dessa imaginação. Uma proposição é algo que, por virtude de princípios condicionais generativos, determina que se imagine. Proposições cuja imaginação é ordenada são ficcionais, e o facto de uma proposição ser ficcional é uma verdade ficcional. Mundos ficcionais estão associados a coleções de verdades ficcionais; o que é ficcional é ficcional num dado mundo - num mundo de um jogo de faz-de-conta, por exemplo, ou aquele da representação de uma obra de arte.”*³⁹⁴

Como ainda refere Walton, a magia destes mundos “faz-de-conta” é que estes são muito mais maleáveis do que a realidade, é neste sentido que também o ficcional desperta o entusiasmo da aventura no desconhecido, uma vez que os mundos de “faz-de-conta” permitem conceber fenómenos, transformar coisas, e inventar seres, lugares ou paisagens, que de facto só parecem concebíveis por magia. Segundo a terminologia de Walton, esse processo pode assim ser entendido como uma manipulação de proposições com propriedades ficcionais ou mesmo como uma alteração de princípios generativos (modos de inventar coisas que Walton descreve detalhadamente).

Qual é então a diferença entre virtual e ficção? Consideramos que pode ocorrer que estes termos, por vezes, se sobreponham sem que os conceitos se identifiquem um com outro. A ficção está, como vimos associada a jogos “faz-de-conta”, e diz res-

393 Cf. Walton, K. (1990). *Mimesis as Make-Believe - On the Foundations of Representational Arts*, Cambridge: Harvard University Press.

394 *Ibidem*, p. 69.

peito à localização de uma representação que só tem existência imaginária; a ficção questiona e procura por isso testar a realidade, explorando os seus limites, procurando saber se nesses limiares ainda falamos de uma existência real ou está já em causa uma construção imaginária e portanto fictícia. Já o virtual supõe algumas diferenças, se por um lado pode ser uma ficção, algo imaginado sem correspondência direta no real, o virtual pode também, na sua faceta tecnológica, constituir representações dos media digitais, que podem ser ficcionais ou não-ficcionais. Um bom exemplo de um artefato virtual com um referente não-ficcional, é o caso de um modelo 3D de uma cidade real, mas podemos referir ainda outros exemplos: os Goggle maps da web, a rede de estradas de uma cidade concreta representada por um dispositivo de GPS (Fig.99), os modelos gráficos dos circuitos de automóveis nas coberturas televisivas de Formula 1, ou ainda a visualização em tempo real do percurso de um concorrente numa competição, como acontece numa regata. Grant Tavinor indica alguns destes exemplos



Fig.99. Vista e mapa GPS.

na sua obra sobre a estética dos videojogos³⁹⁵, que aborda também a problemática da dicotomia virtual-ficção.

Estas categorias de imagens virtuais que integram o real são, por sua vez, classificadas por Mario Felice com maior critério. Felice considera estas imagens virtuais, não-ficcionais, como paisagens virtuais de uma segunda e terceira ordem, diferente daquela em que a geografia é totalmente fictícia e que começou por nos interessar em primeiro lugar. Contudo, esta modalidade que não é totalmente irreal (uma vez que

395 Tavinor, G. (2009). *The Art of Video Games*, Wiley, p. 49.

real e virtual convivem), é igualmente um motivo de grande interesse para nós, que vai merecer um desenvolvimento mais adiante no âmbito da criação. Na análise de Felice, a digitalização dos espaços urbanos constitui uma segunda forma de paisagens virtuais, na qual o espaço digital não se contrapõe ao real como simulacro, mas como sua expansão ou extensão, uma metaterritorialidade (são acrescentados, por exemplo, novos espaços informativos). Quanto às imagens GPS, Felice identifica-as como uma terceira categoria de paisagens virtuais que incluem a atualização de informação em tempo-real, e que se traduzem numa “*espacialidade pós-geográfica interativa e pro-teica*”³⁹⁶.

Resta-nos sublinhar que os termos virtual e ficção competem e coincidem por vezes. Vamos contudo privilegiar o termo paisagens virtuais ao invés de paisagens fictícias ou ficcionais, na medida em que paisagem virtual sugere melhor a intervenção das tecnologias digitais no processo artístico, e o devir de outras paisagens e espaços que se metamorfoseiam conduzindo-nos a uma heterogénese na qual “real” e “virtual”, ao invés de se contraporem, hibridam-se e complementam-se, abrindo novos territórios artísticos. O movimento e o devir característicos do virtual também parecem adequados ao trânsito entre imagem digital e material, na qual a paisagem é concebida através de diferentes tecnologias artísticas, processo de criação que é também objeto de análise na nossa investigação. A partir do momento que a paisagem representada não existe, está para além do real ou é fruto da imaginação, sabemos que é uma ficção. Neste sentido, a ficção constitui a base para compreender a invenção que está na origem destes espaços virtuais, um processo ficcional que encontra correspondência e heranças históricas importantes em outras artes, como vimos inicialmente, e que portanto não devemos perder de vista.

Finalmente, o intangível é um atributo que constitui um outro elo entre ficção e virtual, mas que, acima de tudo caracteriza este último; porém interessa-nos em particular o modo como este aspeto se destaca na noção de paisagem, sendo por isso nossa intenção proceder a uma análise que pode tomar como ponto de partida uma expressão de Adriana V. Serrão: “*Há um modo de ser específico da paisagem, que é sujeito e objeto, permanência e movimento, mutabilidade e persistência. Material propicia todas as sensações sem deixar de ser intangível.*”³⁹⁷

396 Felice, M.(2012). Paisagens Pós-Urbanas, Vega, p. 158.

397 Serrão, A. (2011). A paisagem como problema da filosofia, in Filosofia da Paisagem, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p.34..

5.4 Da paisagem latente à paisagem virtual

Ao tomar como referência a tipologia da paisagem, descobrimos um ponto privilegiado de contato com a virtualização na arte. Começamos por identificar a intangibilidade como uma ligação entre ambas as noções, ela é própria da paisagem em si mesma, porque apesar da sua materialidade natural não pode ser alcançada como um objeto. Além disso, a paisagem implica sempre uma distância, uma vez que é colocada à frente do observador; este processo evoca a base filosófica do virtual como um “espaço de devir”, conceito amplamente analisado por Gilles Deleuze, e retomado por Pierre Levy em áreas mais específicas como a tecnologia³⁹⁸.

Por seu lado, Jorg Rekitke já tinha feito aproximações às teorias da paisagem através das paisagens virtuais, considerando que “*existe um sentimento de que a paisagem, por virtude da sua natureza intelectual e virtual, está orientada idealmente para ser experienciada e transmitida pelos “media digitais”*”³⁹⁹. O seu argumento principal reside no processo de síntese que caracteriza a paisagem, isto é, o modo como os elementos são agrupados num todo pelo conceito de paisagem e surge como um método muito similar àquilo que testemunhamos na tecnologia da informação, na qual os dados apenas fazem sentido quando agrupados.

É assim que nos confrontamos com a própria paisagem virtual, que prevê o uso da computação digital, que congrega a ambição da ficção do impulso para além do território, da pesquisa exploratória de uma cena futura e pode incluir uma vasta variedade de configurações espaciais. Sem pretender restringir a abrangência do termo, a nossa abordagem inclui sobretudo paisagens digitais nas quais alguns elementos geográficos podem ser identificados ou, quanto muito, alguns elementos figurativos podem ser reconhecidos (quer naturais ou mais afetados civilizacionalmente).

Óptamos por colocar num plano secundário cartografias com um maior grau de abstração e que não se referem ao mundo físico (mapas acerca das fibras óticas no fundo dos mares, redes de satélites em órbita, topografias de estímulos que atravessam a web, etc.). Procurámos assim manter um diálogo mais consistente com o legado

398 Cf. Levy, P. (2001). *O que é o Virtual?* Quarteto.

399 Rekitke, J. (2002). *Drag and Drop - The Compatibility of Existing Landscape Theories and New Virtual Landscapes*, http://www.kolleg.loel.hsanhalt.de/landschaftsinformatik/fileadmin/user_upload/temp_/2002/2002_Beitraege/004/2002-004.pdf

histórico da tipologia artística da paisagem.

Neste contexto emerge a necessidade de definir atributos que distingam as paisagens produzidas por computador das paisagens convencionais, à parte os valores que ambas partilham. Nas paisagens tratadas com ferramentas numéricas, estamos de facto num campo caracterizado por protocolos de computador (fases da construção de uma imagem), e não propriamente no campo da representação bi-dimensional, alcançada através da perceção convencional da realidade.

Anne Cauquelin, refere-se à crise do sistema formal da paisagem, sugerindo já esta direção: *“Deveríamos, então, virar-nos para a simulação de espaços, para a invenção de processos que permitam que se construa, de um extremo ao outro por um processo analítico de descrição dos carateres espaço-temporais, alguma coisa como uma natureza no segundo grau.”*⁴⁰⁰

A autora assume assim a existência de uma segunda natureza na qual o resultado sensível já não é considerado, mas sim as etapas que conduzem à construção de um modelo (um protocolo). Como assinalado por Cauquelin,

*“já não se trata de representar mas testar programas de encenação (...). As paisagens virtuais são conceções; elas foram construídas com todas as peças, e as suas características dependem de programas informáticos postos em prática para as “realizar”, as fazer surgir. Recolha de informações armazenada na memória e activadas de acordo com obrigações específicas que podemos fazer variar no tempo.”*⁴⁰¹

Para entender as paisagens virtuais, é importante compreender por que moldes não constituem representações no sentido convencional. De facto, a imagem virtual constitui uma nova dimensão, gerada ou ejetada no écran de computador. Sem referente na realidade (para além dos bits armazenados nos circuitos), esta entidade virtual faz uma rutura com a lógica da representação, na qual a imagem retrata ou substitui um objeto físico no mundo. Weissberg, numa das primeiras análises do virtual no contexto digital, já fazia referência à apresentação/simulação (do evento em si mesmo)

400 Cauquelin, A. (2008). *A Invenção da Paisagem*, Edições,70, p.134.

401 *Ibidem*, p. 132.

e não a uma representação. Neste sentido estamos a fazer face a um coeficiente de realidade descoberto por novas vias⁴⁰², diferente da imagem em segunda mão que caracteriza a representação; com uma orientação semelhante, Rekittke considera que “*a realidade virtual é surpreendente, porque não é percebida como uma representação secundária mas como uma realidade primordial.*”⁴⁰³ Acresce ainda, de modo algo paradoxal, que nestas imagens 3D geradas por computador, o software é baseado em sistemas de representação pré-existentes (o “aspecto fotográfico” por exemplo, baseado num modelo matemático). Em consequência podemos também assumir “*que são representações daquilo que já é percebido como uma série de representações*”.⁴⁰⁴

Finalmente, devemos assinalar que os modelos de representação pré-existentes em código 3D, incorporam geralmente regras de perspetiva. Neste contexto, devemos recordar que a perspetiva concebida na Renascença foi um contributo importante para a paisagem na arte ocidental e que a perspetiva atribuía objetividade ao mundo, harmonizando-se com a nossa perceção da realidade. No entanto, de acordo com Cauquelin, “*a profundidade paisagista, tornada visível através das leis da perspetiva legítima, desaparece em proveito da opacidade dos códigos.*”⁴⁰⁵ Esta afirmação tem alguma relevância: Leon B. Alberti, no seu tratado precursor da perspetiva (1434), não obstante o seu cariz analítico, fala como um pintor e não como um matemático⁴⁰⁶. Contudo, a tese de Cauquelin que exclui a perspetiva do mundo virtual parece demasiado radical, uma vez que a ilusão de profundidade se mantém, ainda que parcialmente⁴⁰⁷, e que o reconhecimento da paisagem permanece, mesmo sabendo que a visão e o mundo visível são simulados. Para o artista e pintor, as imagens da realidade virtual podem ficar aquém, diminuídas pelo papel dominante do modelo matemático, e estes espaços

402 Cf. Weissberg (2004). *Real e Virtual* in Imagem Máquina (Org.) André Parente. Editora

403 Rekittke, J. (2002), *Drag and Drop - The Compatibility of Existing Landscape Theories and New Virtual Landscapes*, http://www.kolleg.loel.hsanhalt.de/landschaftsinformatik/fileadmin/user_upload/_temp_/2002/2002_Beitraege/004/2002-004.pdf. op. cit. p.17.

404 Batchen, G. (1999) *Ectoplasm: Photography in the Digital Age* in (Org.) Carol Squiers. Over Exposed. New Press 2000, p.19.

405 Cauquelin, A. (2013). in *Paisagem e virtual, dois mundos separados* in Isabel Lopes Cardoso (Coord.), Paisagem e Património, p. 22.

406 Cf. Alberti, L. B. (1991). *On Painting*, Penguin Books, p. 37.

407 Acerca do défice de profundidade do 3D é necessário ter presente que “*a imagem digital não é um clone ou duplicação do mundo real, mas uma força visual plana com lacunas na percepção. É importante sublinhar este aspecto, porque os artistas digitais e designers tem por hábito referir imagens digitais 3D (...) contudo, deviam falar de simulações visuais de 3D projectadas sobre 2D.*” in Gubern,R. (2000). *O Eros Electrónico*, Notícias Editorial.

convidam assim os artistas a intervir e ir mais além através da sua subjetividade e questionamento. Juntamente com a mobilização de várias práticas pictóricas, podemos concluir como é ténue a distinção entre imaginário e real.

5.5 Entidades fictícias. Como representar uma paisagem virtual?

É já do nosso conhecimento que o aparato de ilusão ou simulação, ao qual a representação recorre para sugerir o real, não o capta enquanto duplo, um igual, cria sim uma outra imagem, certamente com um vínculo, mas na qual nem tudo são correspondências. Como comprova Nelson Goodman a semelhança não basta para representar um objeto, a representação não é um mero espelhar. «*O facto óbvio é que uma imagem, para representar um objeto, tem de ser símbolo deste, tem de estar em seu lugar, referir-se a ele, e nenhum grau de semelhança é suficiente para estabelecer a relação de referência exigida*»⁴⁰⁸.

A representação é, por isso, convencional para Goodman, uma vez que aplica aos objetos etiquetas, conforme os nossos hábitos linguísticos e o modo de organização das coisas que melhor serve os nossos fins. Os princípios que ligam as imagens aos seus conteúdos seriam neste caso artefatos culturais. Em parte, concordamos com Goodman nesta visão, na qual a perceção é condicionada pela cultura e hábitos desta. Já referimos que Goodman segue a proclamação de Gombrich, que “não há olhar inocente” capaz de determinar o que os objetos realmente são, porque a perceção não está livre de conhecimento e experiência do observador. Esta conclusão tem talvez antecedentes no criticismo kantiano, em virtude do qual só podemos conhecer verdadeiramente realidades empíricas e sensíveis, aspeto que na época perturbou alguns criadores românticos em busca do absoluto⁴⁰⁹. A perceção é convencional, na medida em que o artista tem de inventar regras ou *schemata* para deixar pistas que possam

408 Goodman, N. (2006). *As Linguagens da Arte*, Gradiva, p.37.

409 Um bom exemplo é o impacto que a leitura de Kant teve em H.v.Kleist, um dos grandes poetas trágicos alemães. Kleist explica de modo original, numa das suas cartas, as consequências dos postulados kantianos através de um exemplo da perceção: “*Se todos os homens, ao invés dos olhos tivessem lentes verdes, eles concluiriam que os objectos que vêm através deles são verdes - e jamais poderiam saber se o seu olhar lhes mostra as coisas tais como elas são ou se lhes acrescenta alguma coisa que apenas pertence a ele. Acontece o mesmo com o nosso conhecimento. Não podemos decidir se aquilo que apelidamos de verdade é mesmo a verdade ou se apenas nos parece assim*”. Carta a Whilhemine von Zenge, 1801 - in Kleist, H.v. (1987). *Correspondance*, Le Promeneur, p. 194.

substituir a informação procurada quando observamos a natureza.

Como nos diz Goodman,

“(...) o problema neste caso, como insiste Ernst Gombrich, é que não há olhar inocente. O olhar chega sempre atrasado ao trabalho, obcecado com o seu próprio passado e com velhas e novas insinuações do ouvido, do nariz da língua dos dedos, do coração e do cérebro. Não funciona como um instrumento isolado e independente, mas como um membro diligente de um organismo complexo e caprichoso. Não só o modo como vê, mas também o que vê é regulado pela necessidade e pelo preconceito. Selecciona, rejeita, discrimina, associa, classifica, analisa, constrói. Não espelha, propriamente falando, antes se apodera e faz; e o olhar não vê aquilo de que se apodera e que faz como algo nu, como items sem atributos, mas como coisas, comida, pessoas, inimigos, estrelas, armas. Nada é visto a nu nem a nu.”⁴¹⁰

Goodman vai ainda mais além neste convencionalismo, na medida em que considera, de forma radical, que os sistemas pictóricos são sistemas simbólicos, e que podemos explicar a relação entre a imagem e aquilo que ela traduz através da análise das condições formais destes sistemas. As suas pesquisas concentram-se, por isso, na clarificação do que estas condições formais significam para os sistemas de representação. O olhar faz e constrói formas, não se limita a registar imagens.

Podemos admitir que a representação se traduz afinal numa nova realidade, que eventualmente, sem recair na mera fantasia, é uma coisa mais ou menos ficcionada, na qual, supostamente, o objeto representado será reconhecível. Vimos já que as paisagens virtuais não são representações no sentido convencional, de facto a noção de cópia e simulacro parece dissolver-se, emergindo como uma realidade por si mesma que reforça o carácter ficcional já inscrito na representação. Identificámos este aspeto de uma realidade primordial, na virtualidade patente nas paisagens digitais sem referente, concebidas paradoxalmente através de software, que detêm previamente mode-

410 Goodman, N. (2006). *As Linguagens da Arte*, Gradiva, p. 40.

los matemáticos de sistemas de representação.

Mas podemos interrogar-nos se nestas condições ainda podemos falar de representação? É possível representar paisagens que não existem, ou seja, sem referentes?

Podemos supor que sim, pelo menos a experiência prática assim o diz. As imagens das paisagens virtuais não deixam de ser reconhecidas como paisagens pelos observadores; estes podem inclusive acreditar que existe um referente, e mesmo sabendo que não existe, podem entrar neste jogo faz-de-conta, completando as lacunas da referência fictícia com a memória e a imaginação. Na terminologia de Goodman estas representações fictícias podem também ser consideradas de denotação nula, imagens que não representam coisa alguma. Surge aqui afinal um obstáculo, no que toca a considerar estas imagens sem referente como representações.

A opção de Goodman passa por sugerir exemplos de referentes fictícios, como “unicórnio” ou o personagem “Pickwick” de Dickens, e propõe que estes exemplos sejam designados preferencialmente por “imagem-de-unicórnio” ou “imagem-de-Pickwick”. Este é um expediente que utiliza para ultrapassar algumas contradições:

“como podemos dizer que uma imagem representa Pickwick e representa também um unicórnio, e dizer também que não representa coisa alguma?” Uma vez que “nem Pickwick nem os unicórnios existem, o que uma imagem de Pickwick e uma imagem de unicórnio representam é o mesmo. No entanto, não há dúvida de que ser uma imagem de Pickwick e ser uma imagem de um unicórnio não é de maneira nenhuma o mesmo.”⁴¹¹

Contudo, segundo Goodman, podemos apreender, através de amostras, a aplicar “imagem-de-unicórnio” mesmo sem nunca termos visto um, ou como indica o esteta H.Slater :”*Pinturas de unicórnios, para Goodman, eram apenas formas, o que significa que ele via a descrição “pintura de um unicórnio” como desarticulada em partes. Era somente um desenho com certas formas que possuem nomes.*”⁴¹²

411 Goodman, N. (2006). *As Linguagens da Arte*, Gradiva, p. 52.

412 Slater, B.H. (2005). *Estética*, The Internet Encyclopedia of Philosophy, p.5.

Neste caso, quando está em causa a representação de uma ficção, estaríamos limitados a definir qual o tipo de imagem que se trata, o que não é pouco e implica um processo de classificação. Devemos descobrir qual a classe de imagens a que pertence o exemplar em questão, e a pergunta, neste caso, não seria tanto “o que se representa?”, mas “qual o género de representação de que se trata?”, ou qual das etiquetas de um certo grupo se aplica em virtude da imagem apresentada; pois como justifica Goodman “*a etiquetagem de etiquetas não depende do que as etiquetas classificam. Algumas, como “unicórnio”, não se aplicam a coisa alguma*”⁴¹³.

Se seguirmos a via de Goodman, teríamos que ter cautela em falar de representações quando nos referimos a paisagens virtuais, ou paisagens que têm na sua génese a referência a paisagens 3D de síntese digital que não existem, embora seja possível dizer simplesmente que se trata de uma representação fictícia.

Em suma, segundo esta leitura, seria mais adequado identificarmos “imagens-de-paisagens” ou representações fictícias de paisagens ou ainda representações pictóricas de paisagens virtuais, embora não esteja em causa o mesmo tipo de problema. De facto, enquanto unicórnios não existem, são fantasia e nunca foram vistos por ninguém, por sua vez a noção de paisagem existe com base em paisagens reais vistas anteriormente. Por outro lado, é verdade que formamos a nossa ideia de unicórnio através de uma espécie de soma de componentes desarticulados à partida, mas reais (e talvez nunca plenamente unificados), juntamos, por exemplo, a imagem de um chifre com a de um cavalo e um par de asas. Existe assim uma base real em alguns componentes e, além disso, a nossa familiaridade com estas imagens vem do hábito de vermos imagens e ilustrações de unicórnios. Neste plano há uma semelhança entre o tema da paisagem virtual e estas entidades fictícias.

Por fim, podemos questionar-nos, “o que faz de X uma imagem de unicórnio?” ou ainda, “o que faz de Y uma imagem credível de uma paisagem fictícia?”

Como esclarece ainda F.Schier acerca desta problemática:

“Existem estereótipos associados ao nome fictício “unicórnio” que podemos apelidar de propriedades unicórnicas. A habilidade de reconhecer essas propriedades é suficiente para dar a cada um a capacidade de interpretar a imagem como tra-

413 Goodman, N. (2006). *As Linguagens da Arte*, Gradiva, p.61.

duzindo uma coisa com propriedades unicórnicas. Mas além disso, existe um elemento de ficção, fingimos que aquilo é uma imagem de um unicórnio, ou seja, convencemo-nos que existe uma criatura tal que unicórnio se aplica a essa criatura, de tal modo que esta imagem retrata essa criatura. Mas isto é tudo faz-de-conta.”⁴¹⁴

Schier procede, porém a uma distinção mais fina do que Goodman nesta área. Para Schier, considerar “unicórnio” como um ser natural é uma vacuidade. Para este existe uma grande diferença entre vacuidade e ficção, pois nela podemos incluir personagens como Sherlock Holmes ou Pickwick, que são quase-nomes, índices para certas propriedades e extensões da linguagem. Um nome como Sherlock Holmes é por isso fictício e não uma vacuidade, é um nome que entrou na linguagem através de uma série de ritos de tradução de acordo com certas convenções. Todavia, se introduzimos um nome na linguagem acerca de uma entidade natural que não existe, como por exemplo “centauro”, estamos perante uma vacuidade. Na sua origem, ao que parece, o nome “centauro” surgiu a partir de uma confusão de um camponês da Antiguidade, que julgou ter avistado este animal, contudo, a partir do momento em que esta correspondência deixa de ser credível para nós, o termo entra na linguagem como um termo imaginário - um nome fictício, tal como “Sherlock Holmes” ou “Frodo Baggins”⁴¹⁵. Podemos ainda comprovar este aspeto, por exemplo através do romance contemporâneo de John Updike, “O Centauro”⁴¹⁶, em que este ser constitui um personagem de ficção com um determinado sentido. Como refere Schier “*parece evidente que qualquer coisa que tenha portanto a estrutura gramatical de um nome, pode funcionar do ponto de vista lógico e semântico como um predicado*”⁴¹⁷. É por isso que, na sua origem, Sherlock Holmes tem um significado, enquanto “Centauro”, tal como entendido pelos Gregos, não tem sentido, e é para nós desprovido de conteúdo semântico.

De acordo com esta leitura, “paisagem virtual” passou a entrar no nosso léxico, apesar de na realidade não existirem paisagens nenhuma. Estas paisagens consti-

414 Schier, F. (2009). *Deeper into Pictures*, Cambridge Studies in Philosophy, op.cit.113

415 F.Schier, (2009). *Deeper into Pictures*, Cambridge Studies in Philosophy, op.cit.111.

416 Cf. Updyke, J. (1988). *O Centauro*, Europa América.

417 Schier, F. *Deeper into Pictures*, Cambridge Studies in Philosophy, op.cit.111.

tuem-se como índices de certas propriedades e têm um significado, mas não designam uma paisagem com estas propriedades, porque essa paisagem não existe; na sua base, são ficções imaginárias, que podemos fingir que existem ou melhor ainda, “fazer-de-conta”.

A noção de imaginário, em causa no carácter ficcional das paisagens virtuais, faz crer que as teses de Kendall Walton, da mimesis e do “faz-de-conta”, permitem não recair exclusivamente no convencionalismo de Goodman. Além disso, é curioso deparar, logo na abordagem de Walton, na ligação direta que estabelece entre ficção e representação, o próprio título da sua obra magna o sugere (*“Mimesis as Make-Believe - On the Foundations of the Representational Arts”*). Walton assegura que o mais importante no que se refere ao tema da representação (a ligação entre as imagens e os seus conteúdos), não são as proporções de convencionalismo ou os princípios perceptuais biológicos em jogo, ou seja, o mais relevante não é se a balança está mais inclinada para o aspeto cultural ou para a interpretação inata (“natural”) ou inconsciente das imagens. Segundo o autor, *“o que é importante para o retratar (depiction), é como os princípios são utilizados - de que modo são aplicados, apropriadamente, em jogos visuais de “faz-de-conta”*⁴¹⁸. Walton considera mesmo assim que o convencionalismo não compromete o carácter perceptual do retratar, desde que este não seja visto como a chave para o problema do retratar. E justifica:

*”estas “convenções”, se quisermos, promovem de facto, ao invés de inibir a experiência de nos envolvermos em jogos de “faz-de-conta”, nos quais o carácter perceptual do retratar reside. Não é porque as teorias convencionalistas de Goodman postulem convenções que falham em fazer o retratar suficientemente perceptual. A falta é julgar que a presença de convenções satisfaz certos critérios sintáticos para a pictorialidade. Desde que as convenções possam ser integradas de forma adequada em jogos visuais de faz-de-conta, não são incompatíveis com a pictorialidade. Na verdade são conducentes a esta”*⁴¹⁹.

418 Walton, K. (1990). *Mimesis as Make-Believe - On the Foundations of Representational Arts*, Cambridge: Harvard University Press, p. 302.

419 *Ibidem*.

A estratégia de Walton, para ir além da semelhança ou do isomorfismo como condição para a representação, é portanto algo diferente de Goodman. É certo que para os dois autores, deve ser utrapassada a abordagem do retratar como mera semelhança entre imagens, e aquilo que estas descrevem pictoricamente. Mas a pesquisa de Walton confere um protagonismo específico aos “olhares” para imagens e “olhares” para coisas. Como explica Walton:

“O processo de investigação do “mundo da imagem”, através da análise desta é análogo de forma bastante relevante ao processo de investigar o mundo real olhando para este. A análise visual de imagens de homens e imagens de montanhas, em termos informais, é como a análise de homens reais e de montanhas reais. As semelhanças que encontramos aqui não residem no cerne do retratar, mas estão mais próximas deste, do que as semelhanças entre imagens e coisas”⁴²⁰.

Julgamos que este elo entre imagens e coisas, com base no olhar, parece bastante profícuo no que se refere à nossa investigação, na qual se contrapõem imagens de paisagens virtuais com paisagens reais. Como Walton esclarece por fim *“Certas analogias entre investigações visuais de imagens e investigações visuais das coisas do tipo que retratam, estão mais intimamente ligadas aos jogos perceptuais nas quais estas últimas são, de forma fictícia, as primeiras.”*⁴²¹

Uma vez mais, está em destaque o caráter ficcional da representação, que interessa observar à luz da representação de paisagens virtuais. De sublinhar que para Walton a representação pode ser tomada como uma noção ampla que inclui eventualmente o ficcional e o não-ficcional⁴²². Porém, é precisamente o entendimento de representação enquanto ficção que requer a nossa atenção. A representação é assim promovida por nós no sentido também adoptado por K. Walton: *“obras de ficção são simplesmente representações neste nosso sentido especial, obras cuja função é ser-*

420 *Ibidem.* p. 303

421 *Ibidem.*

422 *Daí a hesitação de Walton em utilizar o termo “representação ficcional” quando fala de representação. Na medida em que o autor evita criar uma categoria mais restrita de representação.*

virem de proposições em jogos de “faz-de-conta””⁴²³. Mais adiante, o autor refere ainda que “*representar uma coisa é gerar verdades ficcionais acerca da entidade em questão*”⁴²⁴.

Quais são então os jogos perceptuais de “faz-de-conta” que compõem a ficção das paisagens virtuais? Quais as analogias visuais que encontramos, quando observamos imagens de paisagens virtuais, e quando olhamos para paisagens verdadeiras? O que existe em comum entre estes jogos perceptuais? Sejam quais forem as nossas conclusões, uma coisa podemos afirmar: olhar é criar uma ficção.

Observar uma paisagem é já estar a criar essa mesma paisagem, uma vez que os jogos perceptuais têm esse poder de invenção. Não existe assim uma distância tão grande, como podíamos julgar à partida, entre olhar para imagens de paisagens digitais em 3D e olhar para paisagens reais. No entanto, a distância que existe entre elas é suficientemente rica (apesar dos défices que possam existir na representação digital) para funcionar como catalizador de um processo criativo.

5.6 Conclusão de capítulo

Tivemos por objetivo, neste capítulo, explorar as diferentes dimensões ficcionais que as paisagens virtuais transportam consigo. Começando com uma breve introdução ao ficcional, pela vertente literária, analisámos em primeiro lugar o sentido da ficção, enquanto conceito e o modo como se acrescenta e expande a própria realidade. A ficção surgiu assim como uma estratégia que confere verosimilhança às criações; o espetador tem assim a possibilidade de expansão dos seus horizontes através da imaginação, por via de um mundo encenado no qual intervém a ilusão rica em associações com elementos reais. A ficção funciona assim, muitas vezes, através da faceta lúdica do “faz-de-conta”, tal como propõe Kendal Walton.

Surgiu também a necessidade de estabelecer distinções e cruzamentos entre as noções de ficção e virtualidade. Vimos como o virtual é uma noção ampla, que no essencial se apresenta como um substituto de algo, sem a materialidade daquilo que transmite mas veiculando os seus efeitos. No contexto digital, a ficção parece ter encontrado, mais recentemente, um vocabulário renovado para expandir o imaginário.

423 *Ibidem*.

424 *Ibidem*, p. 297.

Mesmo se a ficção é potenciada pelo real, ou em diálogo com este, as suas conceções não requerem necessariamente referências no mundo. No virtual, há por seu turno, uma imaterialidade característica que tanto pode remeter para referências concretas, o exemplo do mapa GPS de um percurso real, como decorrer de um registo que se constitui como simulacro, sem referência, como numa imagem 3D gerada por computador.

O virtual é todavia uma conceção anterior, e para além daquela associada às novas tecnologias. Mesmo se apelámos ao virtual, muito por via do digital, essa noção já estava implicada na ótica, ou mesmo no discurso filosófico, pelas associações com a imaterialidade da memória em Bergson. Como é conhecido, este sentido filosófico do virtual, surge igualmente na contemporaneidade, em Gilles Deleuze, Levy, Baudrillard ou Virilio. No desenvolvimento das associações com o devir deleuziano, para além das associações do virtual à noção de potência, percorremos a noção de heterogénese e espaço de devir, e portanto da intangibilidade e virtualidade latente da paisagem. O facto da paisagem não ser tangível, revela que está para além do objeto e que se caracteriza por um campo ou sistema de relações, que não é possível delimitar por completo, cujo distanciamento suscita uma atualização que evoca uma dinâmica e um movimento orientado para a paisagem. Também o modo como a natureza intelectual e virtual da paisagem se evidencia, revela que esta se enquadra na experiência transmitida pelos media digitais, na medida em que os elementos agrupados da paisagem são semelhantes à síntese de dados da tecnologia da informação como fez notar J.Rekittke.

Por fim, considerámos as problemáticas implicadas na representação das paisagens virtuais, nas quais coincide a alusão a uma entidade fictícia, e portanto sem correspondência na realidade. As imagens 3D computadorizadas promovem esta possibilidade, no nosso estudo, colocando novas questões ao nível da representação e dos jogos perceptuais em causa, quando observamos ou configuramos paisagens virtuais. Concluimos afinal que ficcionar a paisagem é já uma forma de nos aventurarmos na fabricação de paisagens. É assim que no capítulo seguinte, destacaremos sobretudo esta vertente do território fabricado, por referência à nossa prática artística com recurso a tecnologias digitais e combinação de técnicas, ou software, com práticas convencionais tais como a pintura e o desenho.

6. Fabricar

Nesta última parte da investigação descobrimos um ponto de chegada na apreciação e conceção visual de paisagens como algo fabricado. Quando falamos de paisagem fabricada está em causa uma radicalização do choque que temos vindo a antever, a contraposição do artefato humano com a espontaneidade da natureza, essa entidade não intencional que se auto-regenera, ou que desenvolve formas a partir de princípios intrínsecos que parecem obedecer a padrões primordiais.

Ao analisar a noção de fabricação ou fábrica neste contexto, dizemos que esta concebe produtos - mas que tipo de produtos? Produtos ou objetos com intervenção humana, criações artísticas, estabilizadas em artefatos culturais. Mesmo a paisagem supostamente intocada requer a ocupação ou envolvimento humano para manter essa mesma pureza ou espiritualidade. O homem é aquele que confere à mera vista de uma porção de terra, na aparência inocente, uma experiência emocional e uma dimensão transcendental, e que se traduz ulteriormente num modo de ver determinado por agentes históricos e culturais. Como considera o historiador Simon Schama, (a respeito do impacto da humanidade na ecologia terrestre), na sua obra *“Paisagem e memória”*: *“Não existe nada a lamentar acerca dessa ocupação. Mesmo as paisagens que julgamos as mais livres da nossa cultura são afinal, após uma observação atenta, o seu produto.”*⁴²⁵

Também o escritor sul africano Coetzee dá conta das contradições que enfrenta a vontade de afirmar redutos da natureza em estado puro ou supostamente livres das gressões da civilização. O escritor reflete diante de uma praia na Península do Cabo,

425 Schama, S. (2004). *Landscape and Memory*, Harper Press, p. 9.

na África do Sul, um local chamado *Praia de Dias* (embora as associações a Bartolomeu Dias com aquela praia específica não estejam comprovadas) e que é uma imagem de como a África surgia aos primeiros colonos europeus que ali chegaram.

O autor descreve a maneira como a flora e o aspeto da costa tem sido preservada ao longo de séculos, admitindo porém, apesar das contradições, a necessidade da existência dessas paisagens que consistem numa espécie de refúgio natural temporário.

“Podemos retirar-nos da realidade presente para um lugar que existe quase fora do tempo, porque afinal é esse o objetivo de conservar esta praia integrada numa reserva. É uma tentativa de a abstrair do tempo e da História. (...) Penso que esse impulso de encontrar bolsas onde possamos arrancar-nos à História ainda que por algumas horas é importante. Isto não é um lugar de refúgio permanente, mas um lugar onde podemos durante algumas horas ou um dia, estar absolutamente com nós próprios fora da História ao mesmo tempo sabendo que vamos ter de voltar a ela porque é isso que somos - seres históricos”⁴²⁶.

Contudo, o autor reconhece o carácter artificial dessas mesmas paisagens, que requerem o empenhamento humano, necessário para preservar o ambiente:

“Há nas pessoas uma necessidade de beleza, de beleza natural, de voltar por vezes a estabelecer contacto com as nossas origens, como animais no mundo natural. (...) Estamos a falar de um lugar inocente, mas não podemos ignorar que é uma inocência estranha. Há muitas paisagens inocentes no mundo mas no nosso tempo, no final do século XX, é uma inocência cultivada e protegida, porque se abrissemos estes lugares à voracidade dos promotores imobiliários, perdiam a inocência quase de imediato. Portanto são protegidos e, nesse sentido,

426 J.M.Coetzee, extraído do documentário “*Of Beauty and Consolation*” - <http://www.apieceofmonologue.com/2014/01/jm-coetzee-documentary-beauty-consolation.html>

*haverá sempre uma diferença entre eles e aquilo que eram há centenas de anos. Não podemos ignorar que a uma caminhada de 15 minutos há um parque de estacionamento, quiosques, casas de banho públicas, um funicular e todo o aparato de uma pequena indústria turística. Mas em última instância este é um lugar que conserva, artificialmente, uma grande parte da sua inocência.”*⁴²⁷

É esclarecedor observar o modo como o artifício civilizacional pode preservar a inocência da paisagem. Esse encontro que nos permite sair da História por momentos, ausentarmo-nos, perder a memória... Esta constatação do efeito transhistórico da paisagem é também referida no plano da pintura por Cézanne citado, não por acaso, por Deleuze:

*“As grandes paisagens têm todas um carácter visionário. A visão é o que do invisível devém visível...A paisagem é invisível porque quanto mais a conquistamos, mais nos perdemos nela. Para chegar à paisagem, temos de sacrificar na medida do possível toda a determinação temporal, espacial, objetiva; mas este abandono não atinge apenas o objetivo, afeta-nos a nós próprios na mesma medida. Na paisagem, deixamos de ser seres históricos, isto é, seres propriamente objetiváveis. Não temos memória para a paisagem, tal como não a temos para nós na paisagem. Sonhamos em pleno dia e de olhos abertos. Somos roubados ao mundo objetivo mas também a nós próprios. É o sentir.”*⁴²⁸

Cézanne não assume contudo que é a ação humana que permite a reconstituição ou preservação deste estado primordial da paisagem. Aliás, os testemunhos inspiradores de Cézanne são muitas vezes contraditórios. Por um lado exalta claramente a natureza e a não racionalização do processo criativo:

“A arte é uma harmonia paralela à Natureza. O artista é igual a ela desde que

427 *Ibidem.*

428 P.Cézanne, cit. por Deleuze, G (1992). *O que é a Filosofia?* Editorial Presença, p. 149.

*não intervenha voluntariamente(...). Mas sempre que eu tenho qualquer fraqueza, especialmente sempre que ao pintar eu penso, sempre que eu intervenho, então tudo cai por terra e se perde*⁴²⁹, por outro lado, esta atitude é posta em causa, quando Cézanne afirma que é a concetualização desenvolvida pelo artista que atribui sentido à natureza, reorganizando-a na pintura: “*A minha tela e a paisagem são ambas exteriores a mim, mas a última é caótica, fugaz, confusa, sem vida lógica, sem qualquer racionalismo, ao passo que a primeira é duradoira, categórica, participa de um critério de ideias*”⁴³⁰. Estas contradições são contudo naturais num grande artista, que reflete nas inflexões de um processo criativo efervescente, mas que devem ser apropriadas com cautela, numa investigação criteriosa. Aliás, com ironia e uma certa autoindulgência, o próprio Paul Cézanne revela a este propósito: “*Eu sei, eu sei, isto é apenas uma interpretação. Eu não sou um universitário*”⁴³¹.

Voltaremos mais adiante à evocação de Paul Cézanne por intermédio de Deleuze, no contexto de uma perceção alternativa que procura libertar-se da representação. Por agora, resta enfatizar que contrapor a fabricação humana à natureza talvez seja excessivo, na medida em que, muito provavelmente, os mecanismos humanos estão já inscritos ou fazem também parte da natureza. Nesta perspetiva, não existe uma verdadeira oposição entre natureza e cultura, mas uma unidade, uma vez que não é possível demarcar uma linha precisa entre ambos os polos; por outras palavras, a oposição existe de facto, mas somente para se reformular constantemente, através de um efeito paradoxal que reafirma a unidade entre cultura e natureza num plano mais profundo, no qual descobrimos novos terrenos, também por intermédio da fabricação de paisagens.

Esta é aliás uma direção também seguida por Malcolm Andrews, anunciada na introdução à sua obra sobre a paisagem na arte ocidental: “*A paisagem que, durante muito tempo queria dizer ou o campo, região rural, ou uma imagem representativa dessa zona, é na verdade uma combinação das duas, ou a dissolução das duas ao mesmo tempo, “uma vista natural mediada pela cultura*”⁴³². Compreensivelmente, o autor acrescenta ainda que a paisagem percecionada como uma versão do mundo

429 Cézanne, P. *Documentos para a Compreensão da Pintura Moderna*, Hess, W. Edição Livros do Brasil, op.cit.p.36.

430 *Ibidem*, p.37.

431 *Ibidem*.

432 Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford University Press, p. 15.

natural, é reconstruída para corresponder às necessidades humanas, e às mudanças nas circunstâncias vividas. Essas transformações resultam na fabricação do próprio espaço em si, pois os desenvolvimentos civilizacionais resultam por vezes em ambientes urbanos, são novos códigos de percepção que as metrópoles agora manipulam, em virtude do seu cariz profundamente heterogêneo, diverso da simplicidade e visão totalizante da amplitude que caracteriza a vista do mundo natural⁴³³. Exacerbando o caráter impreciso e caótico da contemporaneidade destas cidades, o geógrafo Álvaro Domingues incorpora, na sua noção de paisagem transgênica, esta urbanidade que apelida de “cidade-esponja”, que tudo parece integrar e produzir como uma fábrica, por excesso de mitologia ou ficção...⁴³⁴

6.1 Unidade e permanência do símbolo nas paisagens virtuais.

Na prática pictórica de paisagens fictícias, existirá a permanência de alguma função nas imagens configuradas, quando a própria representação parece em dúvida? Por exemplo, como ocorre na nossa investigação, tudo pode resultar fabricado, mesmo na imagem que parece produto da abordagem da natureza, pelo artista, com meios tradicionais. Não será desprovido de sentido falar de representação neste caso? Veremos com o suporte das intuições de Nelson Goodman, quais as qualidades da fabricação dessas paisagens baseadas em ficções, mesmo quando estas se revelam não representacionistas. Todavia, uma clarificação prévia de John Dewey, pode ajudar a compreender que essencialmente há uma experiência estética que está em causa, se não pensarmos a representação no sentido da mera cópia do real:

“Se reprodução literal traduz-se por “representativo” então a obra de arte não é dessa natureza, porque uma visão desse tipo ignora o caráter único da obra que através de um meio pessoal as cenas e acontecimentos foram interpretados. Matisse disse que a câmara foi um grande incentivo para os pintores, uma vez que os libertou de qualquer aparente necessidade de representar os objetos. Mas representação pode igualmente dizer

433 Cf. Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford University.

434 Cf. Domingues, A. (2015). *Campo-Cidade. Cidade esponja*, in *Revista XXI - Isto é Cidade*, N°4.

que a obra de arte diz alguma coisa àqueles que a apreendem, acerca da natureza da sua própria experiência do mundo, ou seja, que apresenta o mundo segundo uma nova experiência vivenciada.”⁴³⁵

Recapitulando algumas conclusões já referenciadas acerca do mundo natural, a propósito da fabricação do real, não devemos esquecer que o pré-requisito de zona protegida que caracteriza a paisagem natural, é um fator que a constitui como produto cultural, que sustenta a sua condição e mesmo a natureza e o mundo natural surgem fabricados como uma ficção. Nelson Goodman acentua contudo o caráter real desta fabricação, referindo-se a uma “fabricação dos factos”⁴³⁶. O autor contraria portanto a ideia de que os factos são “descobertos”, sugerindo que estes podem ser feitos ou inventados. E a fabricação deve ser entendida não como falsidade ou desvirtuada, mas como um processo através do qual os factos podem ser extraídos da ficção⁴³⁷.

Existe uma trama nas próprias paisagens (neste caso fabricadas ou construídas através de representações fictícias), que referimos no início desta investigação, a propósito da experiência do olhar. As relações entre os elementos da paisagem, caracterizavam um processo mais do que um objeto; e tal como referia M.Ferriolo está sobretudo em questão descobrir as relações paisagísticas, “*a paisagem não é um mero contentor de coisas ou um recipiente*”⁴³⁸. Do mesmo modo, também as “versões de mundos” de Goodman não se constituem de forma casual:

“(…) embora façamos mundos fazendo versões, não fazemos um mundo pondo símbolos juntos ao acaso como um carpinteiro não faz uma cadeira pondo peças de madeira juntas ao acaso. Os múltiplos mundos que se podem aprovar são simplesmente os mundos reais feitos por e respondendo a versões verdadeiras e corretas.”⁴³⁹

435 Dewey, J. (1980). *Art as Experience*, Perigee Books, p. 83.

436 Cf. Goodman, N. (1995). *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa Press, p. 141.

437 Cf. também Carrilho, M.M. (1995). *A Invenção dos Factos*, in *As Aventuras da Interpretação*, Editorial Presença, p. 138.

438 Ferriolo, M.V. (2006). *Jardins, nouveaux paysages: la puissance du regard*, in *Neo-Landscape - Évora meetings*, Edições Eu é que sei, p.84.

439 Goodman, N. (1995). *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa Press, p.144.

É por isso que Goodman acredita que o mundo é feito por nós, ou mais precisamente, o nosso conhecimento consiste na construção de “versões-de-mundos”, a tarefa comum à arte e à ciência é a construção de mundos através de sistemas de símbolos e o valor de qualquer delas depende da correção das construções. Existe assim a crença de que a credibilidade das construções é não apenas uma aspiração da ciência, mas também da arte, cujas configurações têm lugar e expressão na realidade, essa é aliás uma tese importante da obra magna de Goodman que se enquadra com a nossa argumentação:

“Os mundos da ficção, poesia, pintura, música, dança e das outras artes são largamente construídos por meio de dispositivos não literais como a metáfora, através de meios não denotativos como a exemplificação e a expressão, e frequentemente através do uso de quadros, sons, gestos ou outros símbolos de sistemas não linguísticos. Tal feitura do mundo e tais versões são aqui a minha principal preocupação; porque a tese maior deste livro é que as artes não devem ser levadas menos a sério do que as ciências como modos de descoberta, criação e alargamento do conhecimento no sentido amplo do avanço da compreensão, é por isso que a filosofia da arte deveria ser concebida como uma parte integrante da metafísica e da epistemologia.”

As fabricações e versões-de-mundos propostas por Goodman podem, por isso, operar ficções que tomam e refazem o ambiente que nos rodeia, de forma mais ou menos reconhecível. E já vimos que mesmo aquilo que não representa ou não se aplica a coisa alguma, como uma imagem 3D de uma paisagem fictícia,

“(...) ainda pode referir por exemplificação ou expressão, e que obras não descritivas, não representacionistas, funcionam não obstante como símbolos das características que possuem tanto literal como metaforicamente, servindo como amostras de, e devido a isso concentrando a atenção sobre certas formas partilhadas ou partilháveis, sentimentos e cores - de que frequentemente não nos apercebemos ou negligenciamos - ,

*tais obras induzem à reorganização do mundo a que estamos acostumados de acordo com estas características, dividindo e combinando espécies outrora relevantes, adicionando e subtraindo, efetuando novas discriminações e integrações, reordenando prioridades.*⁴⁴⁰

O modo como uma obra ou pintura de uma paisagem virtual funciona, com base em certos modos de referência, pode com efeito fornecer uma perspectiva e contribuir para a fabricação de um mundo no qual a realidade surge transformada de um modo único.

Quando, no início desta investigação, começámos por sugerir o desaparecimento da referência no âmbito da representação de paisagens, com base em imagens de síntese digital, demos os primeiros passos no sentido de por em causa o pressuposto de que as obras representam algo que lhes é externo ou alheio. Segundo essa via, afinal tornou-se difícil de sustentar que ainda estávamos perante obras ou imagens representativas; as imagens 3D sem referente, muitas vezes caracterizam mundos sem memória, inexistentes, constituindo mais presenças, ou apresentações em primeira mão, do que representações de uma realidade dada previamente. Neste aspeto, uma pintura que faz uso das propriedades de imagens 3D, pode estar de facto para além da representação, e de algum modo aproxima-se de uma pintura purista. Mas como nos diz Goodman,

*“(...) mesmo a mais pura das pinturas do purista simboliza. Exemplifica algumas das suas propriedades. Mas exemplificar é, sem dúvida, simbolizar - a exemplificação, tanto como a representação ou a expressão, é uma forma de referência. Uma obra de arte, embora liberta da representação e da expressão, é ainda um símbolo, mesmo que o que simboliza não sejam coisas ou pessoas ou sentimentos, mas certos padrões de forma, cor ou textura que realça*⁴⁴¹.

O que um símbolo simboliza não está portanto sempre fora dele, como sugerem

440 *Ibidem*, p.157.

441 *Ibidem*, p.112.

os puristas que distinguem, de forma algo confusa, propriedades internas e externas de uma obra. Sintetizando Goodman, uma instância de uma obra de arte “pura”, não-representacional, pretende estar isenta de símbolos e ter só propriedades internas. Mas, de facto não parece possível uma arte sem símbolos, e é duvidoso separar propriedades intrínsecas e extrínsecas de uma pintura, pelo menos com base em fundamentos formalistas que não parecem ter uma justificação lógica neste contexto.

Por outro lado, a exemplificação com base em amostras aproxima-nos da questão de saber como distinguir as propriedades que contam, numa pintura não representacional. Goodman dirá que difere de caso para caso aquilo que uma amostra exemplifica numa obra, pelo que a relação algo complexa das amostras pictóricas, com a instabilidade dos referentes, é uma questão que, dada a sua complexidade, não devemos deixar de considerar.

Todavia, é importante esclarecer que esta vizinhança da pintura de paisagens virtuais com a arte abstrata ou purista tem os seus limites, na medida em que, ao contrário da arte abstrata que se assume não-representacional, as pinturas de paisagens virtuais têm, apesar de tudo, um “caráter representacional” ou até figurativo, ainda que nada exista daquilo que elas representam.

Também aqui a clarificação de Goodman é elucidativa:

“Significa isto que qualquer obra que nada representa obedece às exigências do purista [formalismo que se seguiu ao expressionismo abstrato]? De modo algum. Em primeiro lugar, algumas obras claramente simbólicas, como as pinturas de Bosch de monstros bizarros, ou a tapeçaria de um unicórnio, nada representam, pois não existem tais monstros ou demónios ou unicórnios em sítio algum, exceto em tais pinturas ou em descrições verbais. Dizer que a tapeçaria “representa um unicórnio” significa apenas que é uma imagem-de-unicórnio, e que não existe qualquer animal que elas representem, dificilmente satisfazem o purista. (...) Concordemos que tais imagens, apesar de nada representarem, têm um caráter representacional e, portanto, simbólico - logo, não são “puras”⁴⁴².

442 Goodman, N. (1995). *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa Press, p.107.

As pinturas de paisagens virtuais não acompanham, por isso um purismo ou formalismo que muitas vezes esteve associado à abstração, em alguns momentos da História da Arte. São sobretudo composições que recorrem a diversas amostras pictóricas e diferentes media, na configuração do seu imaginário.

6.2 Trânsito através dos média e ciclos entre imagens

Como foi sugerido, se privilegiamos a fabricação de paisagens, e o processo imaginativo que a caracteriza, devemos ultrapassar a mera virtualização, ir para além de um percurso simulado na paisagem ou nas imagens capturadas pelas câmaras virtuais. Por isso, devemos redirecionar estas “alucinações” computorizadas de uma forma inventiva de modo que a “arte numérica” possa ser um estímulo, ou então uma dimensão da criação artística e não se perder na técnica em si mesma.

As visualizações sintetizadas podem ser entendidas como meios e não propriamente como finalidades, podem inspirar novas imagens experimentais e humanizadas que capturam de novo, através do desenho ou pintura, paisagens virtuais atópicas,



Fig.100. Luis Monteiro. Desenho inspirado numa vista de ambiente virtual que teve por referência uma fotografia.

preenchendo-as com um sentido artístico (provavelmente afetado pelo património e consciência cultural). Logo, a nossa proposta coloca as paisagens digitalizadas em diálogo com outras aproximações e práticas pictóricas, constituindo composições, do material ao virtual, num trânsito criativo através dos média, do software 3D, desenho (Fig.100), pintura, fotografia até tecnologias digitais inovadoras .

O movimento que tentamos analisar pode ser considerado como um ciclo no qual a pintura ou mesmo a fotografia podem inspirar uma nova paisagem 3D, utilizando um computador, e dar origem a novos desafios e questões (a relação entre arte, natureza, e tecnologia, por exemplo). Neste contexto, devemos chamar de novo a atenção para Nelson Goodman, que considera que o nosso conhecimento consiste em construir “versões-de-mundos”: *“As muitas substâncias - matéria, energia, ondas, fenómenos - de que os mundos são feitos são concebidas ao mesmo tempo que os mundos. Mas feitas de quê? Não a partir do nada, afinal, mas a partir de outros mundos. A feitura do mundo tal como a conhecemos parte sempre de mundos já disponíveis; fazer é refazer.”*⁴⁴³

Ao observar pinturas inspiradas em ambientes digitais, com o suporte da nossa visão informada pela cultura e pelo hábito de contemplar pinturas de paisagens, juntamente com os recursos da memória, somos impelidos a acreditar num lugar que não existe. Neste sentido, o desejo de experimentalismo induz a reter estas imagens, a reproduzir, desconstruir, e reconstruí-las procurando o que é familiar ou inexplorado, mas que são em certa medida, mundos reconhecíveis.

É toda uma multitude de imagens, espaços e possibilidades que podem emergir em função da investigação artística e das combinações de percursos adotados em conjugação com as tecnologias, tornando-se assim possível descrever um processo artístico, baseado em ciclos, entre diferentes media e várias práticas pictóricas (Esq. 2).

Contudo, a variedade de percursos abertos podem ter por referência um único esquema genérico, representativo do sistema de ligações das diferentes práticas pictóricas (Esq.3), um sistema de mapeamento através do qual é possível estabelecer um novo código visual, o que pode introduzir nos percursos já estabelecidos uma expansão do espaço da paisagem inicial. Um ambiente 3D pode incrementar a imagem com informação 2D da pintura e este novo território é provavelmente diferente do território atual, no qual a pintura foi concebida originalmente(Fig.101).

443 Goodman, N. (1995). *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa Press, p.43.

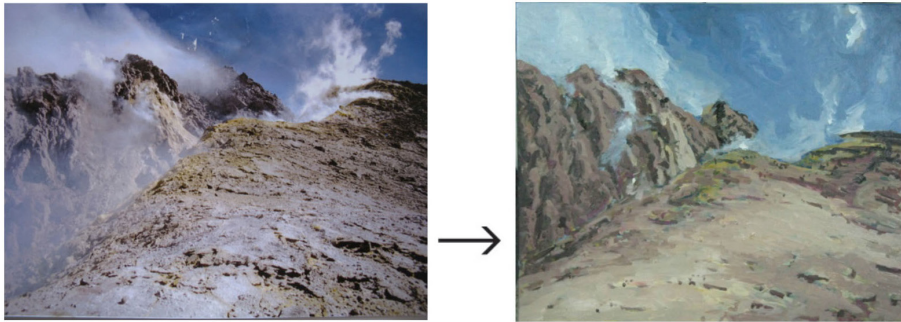
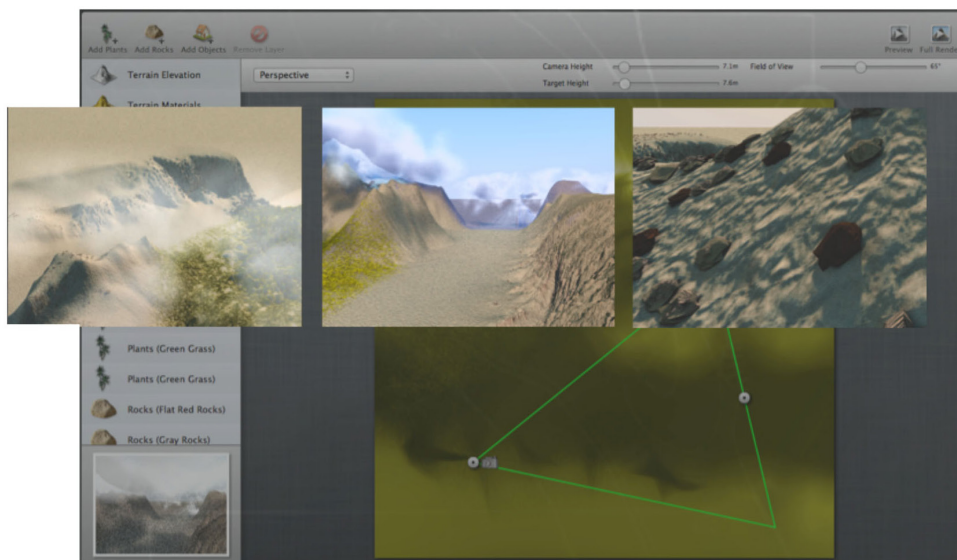
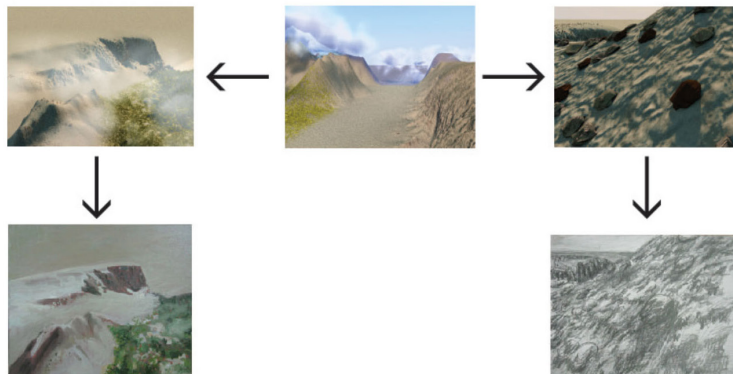
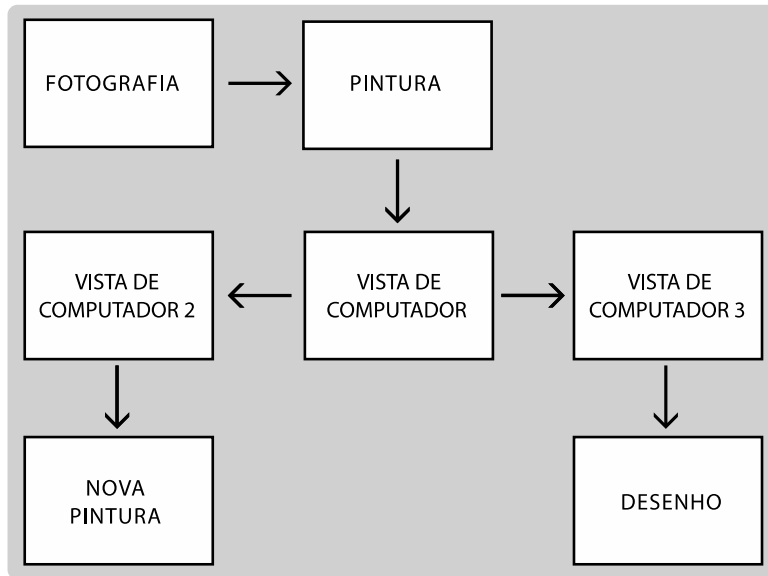


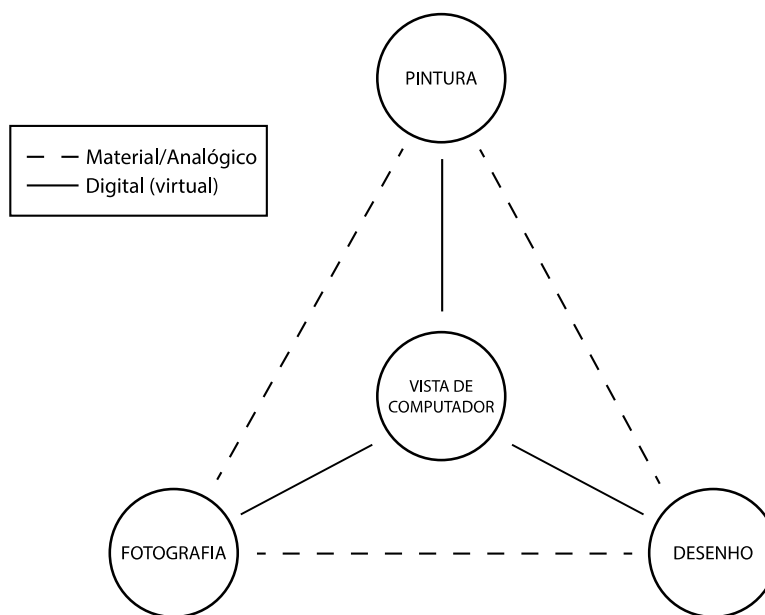
Fig.101. Exemplo de um percurso/ciclo com imagens (paisagens) - a partir de uma fotografia: detalhe de rendering e pintura; posição de câmera na cartografia reconstruída (TerraRay).





Esquema 2. Exemplo de um ciclo.

É preciso enfatizar que nos ambientes 3D existe uma liberdade para alterar posições de câmara, e produzir novas visualizações que podem inverter o ciclo, inspirando novas pinturas.



Esquema 3. Esquema genérico de ligações.

6.3 Processo artístico e tecnologia

O processo artístico que começamos por descrever não se fixa propriamente num método, até porque este não pode determinar à partida uma prática artística, mas quanto muito, sugerir direções, enquadrar ou revelar alguns dos procedimentos. É nesta linha que começaremos por enumerar alguns momentos do processo artístico em questão. As combinações e diferentes abordagens da metodologia descrita, são na verdade de grande variedade e seria difícil descrevê-las inteiramente numa análise, na medida em que fazem parte de um desenvolvimento constante a par da prática artística. Falar de metodologia aqui, é sobretudo referir alguns procedimentos que podem estar presentes segundo circunstâncias diversas, através de uma prática pictórica que atravessa a temática da re-invenção da paisagem na era digital.

O contributo do software 3D será mais destacado nesta parte da nossa investigação, constituindo um fator importante, na medida que influencia decisivamente algumas reflexões que temos vindo a desenvolver.

6.3.1 Composição de imagens em TerraRay

As imagens de paisagens geradas digitalmente recorrem ao software de ambientes 3D TerraRay, concebido por programadores germânicos da Synium Software (2012). O processo de composição das cenas e paisagens virtuais pode ter diferentes abordagens; os ambientes podem ser gerados de forma essencialmente fictícia, sem referência aparente a uma realidade ou lugar conhecido, mas podem também ser inspirados em elementos reais, presentes numa fotografia e/ou recorrer a modelos vetoriais 3D, pré-desenhados e armazenados na memória de um computador. Parece-nos útil acompanhar alguns aspetos importantes acerca das variáveis em questão na geração de terreno, em função também do interface do TerraRay, articulando, quando necessário com considerações no âmbito da estética digital ou das teorias da arte.

6.3.1.1 Técnicas de modelação

Na conceção de paisagens virtuais, começámos por modelar e encenar um ambiente com recurso a algumas ferramentas digitais. Em primeiro lugar, devemos considerar a modelação do terreno base, a superfície terrestre e as suas elevações ou cavidades. O TerraRay permite formar o ambiente que temos em vista, com recurso a várias ferramentas e “pinças” de elevação de terreno, que permitem delinear formas com alguma variedade e pormenor.

Além disso, é possível aplicar materiais muito diversos tais como: terra, areia, gelo, rocha, neve, lama, etc... que podem ser dispostos por camadas. Não obstante a simplicidade deste software e em comparação com outros softwares de criação de ambientes 3D, o TerraRay revela-se um software poderoso no que se refere sobretudo à conceção de paisagens virtuais.

Para além das ferramentas de elevação, é possível definir o nível da água (Fig.104), e portanto, as áreas abrangidas pelo mar, lagos, rios ou estreiros. É também possível determinar a ondulação do mar, bem como o grau de refração da luz. A maior parte destas ferramentas encontra-se na barra esquerda lateral, e na parte inferior encontra-se uma vista, que constitui uma previsão da visualização da câmara.

Considerando o cariz elementar deste software e o seu preço acessível, a tecnologia de render deste software simula, de forma bastante satisfatória, a iluminação realista, através de um algoritmo de iluminação global (Fig.103), que é outra denominação do algoritmo de *radiosity*, isto é, cada seção do ambiente gerado reflete luz também para outras superfícies.

É possível ainda colocar modelos diretamente no cenário gerado, e existe mesmo à partida uma pequena biblioteca de elementos, tais como árvores, casas, pontes, automóveis, barcos, etc...(Fig.104) Sobretudo, revela-se bastante útil a possibilidade de importar elementos em formato 3DS do exterior.

Outras funcionalidades do software que contribuem para obter um grande realismo, diz respeito a núvens com localização no mapa possível de determinar, bem como a volumetria (Fig.105), densidade simulada (possível de editar) ou ainda nevoeiro. Finalmente, após a encenação da vista da previsão e do render final, é possível proceder a uma pós-produção para aumentar o realismo da cena, recorrendo por exemplo à profundidade de campo, ou intervindo na coloração final e no contraste das formas. As diferentes etapas para a construção de uma paisagem 3D no TerraRay,

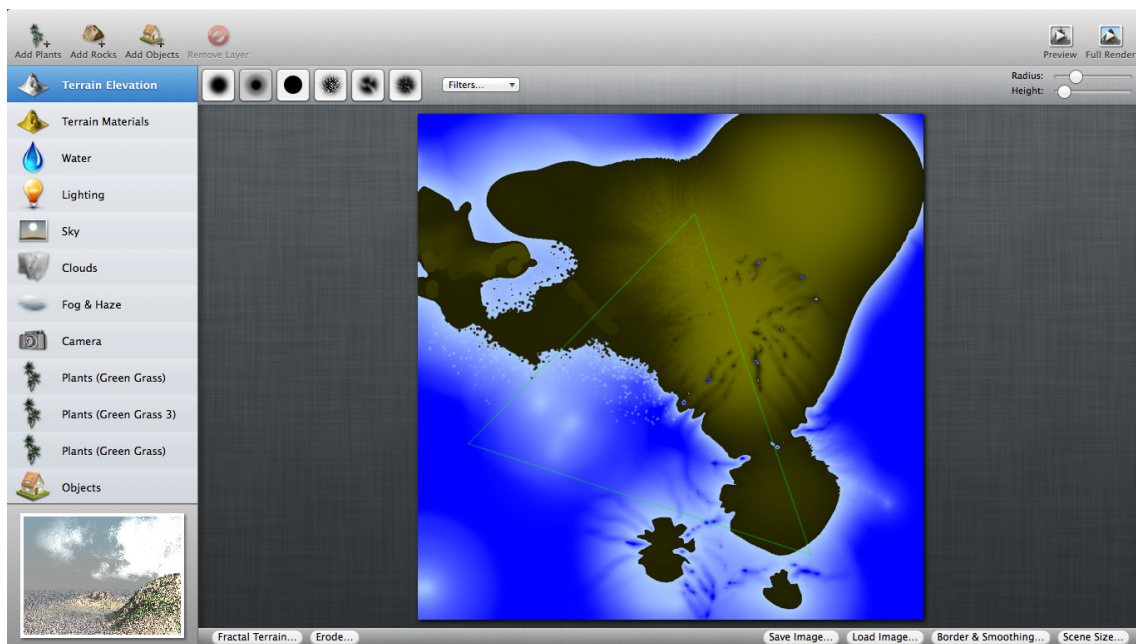
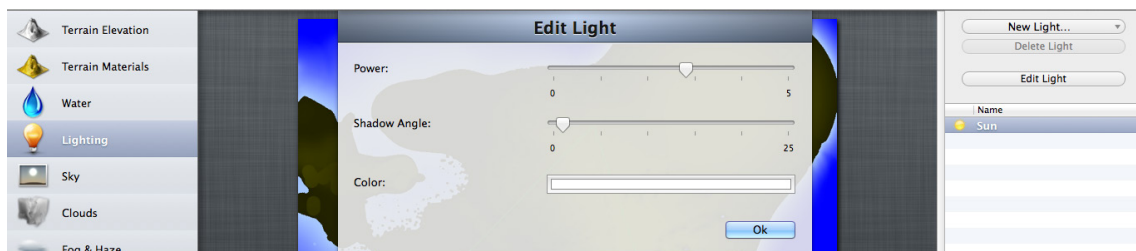
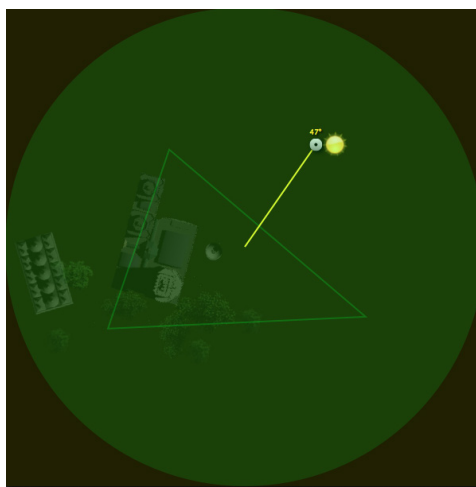


Fig.102 TerraRay: Ferramentas de elevação de terreno.



Figs. 103. Edição de focos de luz e iluminação global em TerraRay

podem ser sintetizadas no diagrama que apresentamos (Esq.4) ⁴⁴⁴:

Este software inclui ainda pré-definições de materiais de terreno e texturas, ou seja, é possível recorrer a materiais auto-gerados, o motor de terreno fractal permite, por sua vez, alcançar maior variedade e efeitos nos terrenos criados. Uma das limitações do TerraRay é porém não permitir a exportação dos terrenos gerados para outros softwares. Podemos descrever num esquema, os diferentes elementos e camadas necessários para compôr progressivamente uma paisagem concebida em TerraRay.

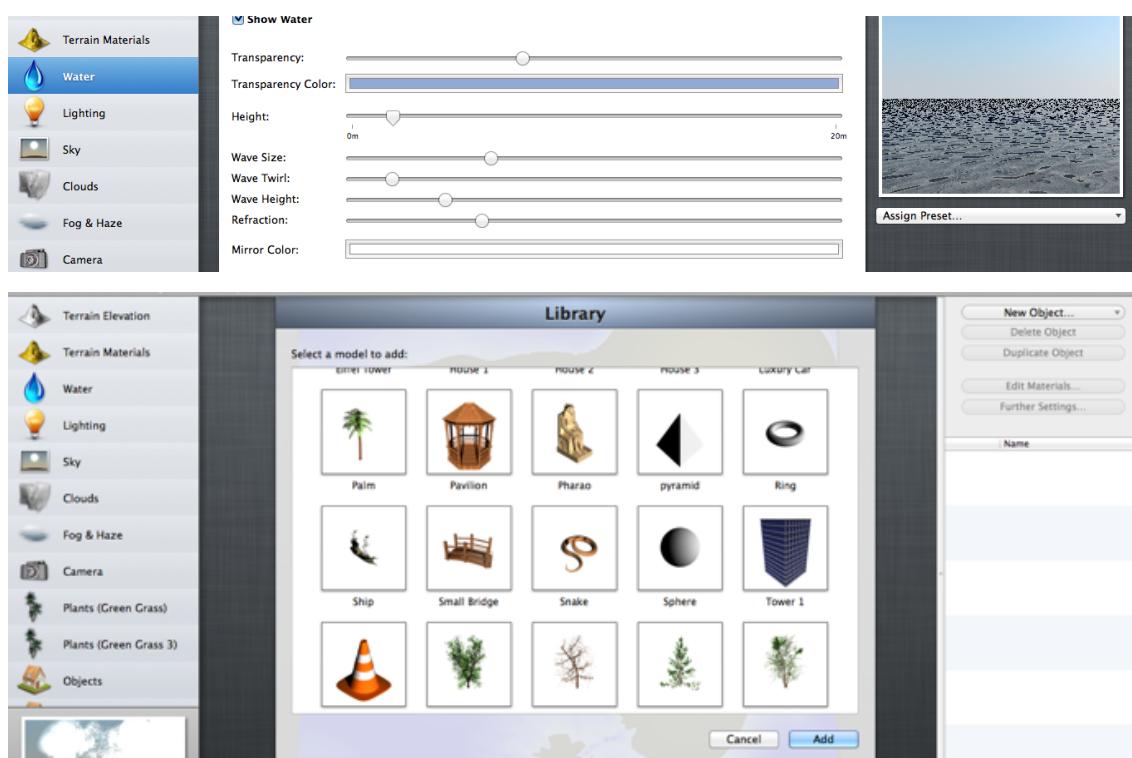


Fig.104. Manipulação das propriedades da água (oceanos, rios, etc..) em TerraRay e biblioteca de modelos 3D, nativos do software.

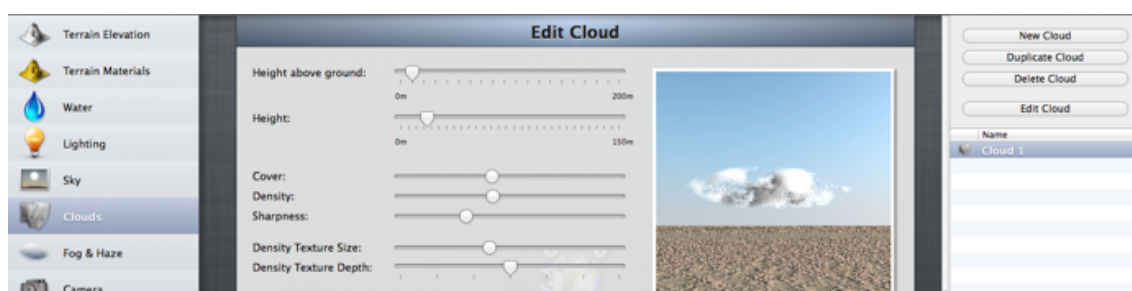
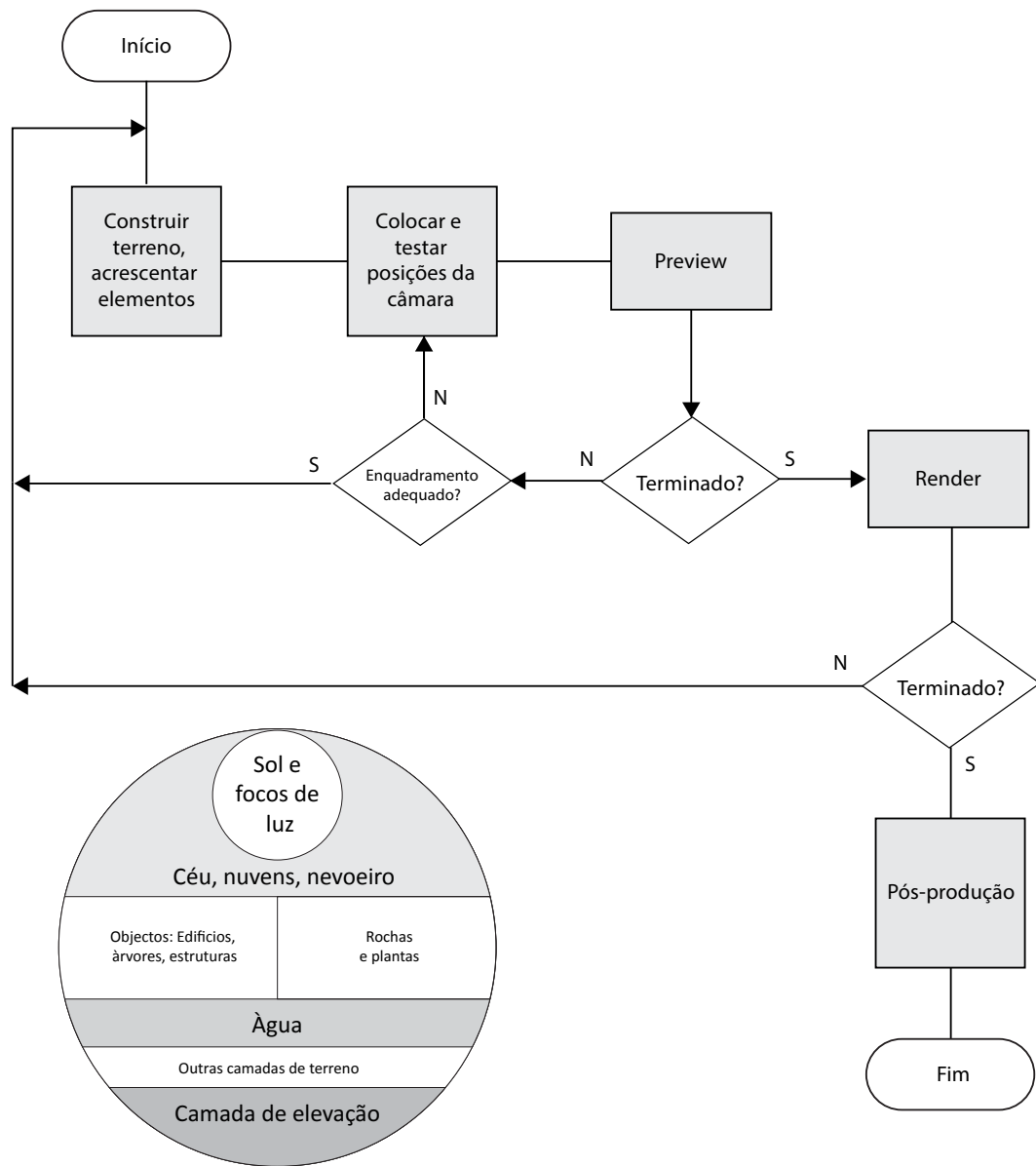


Fig.105. TerraRay: Edição de núvens, com recurso a parâmetros volumétricos

444 Este esquema consiste numa adaptação de um modelo mais simples concebido por Paul de Anguera, tal como o segundo esquema, que descreve as diferentes camadas que constituem um cenário no TerraRay. Cf. <https://pablovilas13.wordpress.com/2013/02/15/creating-3d-images-with-terraray-on-the-imag/>



Esquema 4. Fluxograma do processo de edição em TerraRay

6.3.1.2 Encenação digital de paisagens

No momento em que a paisagem é gerada e composta, podemos dizer que se trata também de uma encenação. Este aspeto é aliás destacado por Imdat As e Daniel Schodek, na sua obra sobre representações digitais em arquitetura. Os autores estabelecem neste caso um paralelo entre este procedimento de composição da cena e o cinema.

”Encenar, ou aquilo a que os cineastas e realizadores chamam de mise-en-scène, vem do teatro e refere-se a tudo aquilo que aparece à frente da câmara, como é o caso das luzes, mobília, janelas, portas, paredes, e define aquilo que é organizado no espaço. Tipicamente nos desenhos de arquitetura estes elementos não são arbitrários ou casuais, mas coreografados de forma intencional. O artista 3D compõe cuidadosamente a cena e decide o que mostrar e o que não mostrar, para onde olhar, qual o tipo de luz, cor, sombra, e configuração da sombra a usar, que formato de enquadramento usar para aplicar, etc.”⁴⁴⁵

É possível ainda concluir que a encenação promove uma relação entre os elementos principais da paisagem (uma árvore, uma casa ou edifício, uma elevação em destaque) com o contexto, que se caracteriza pelo terreno base do ambiente em geral, incluindo o céu. Como acrescentam I.As e D.Schodek, este arranjo no espaço «*constrói uma composição num quadro que coloca em destaque uma história em particular*», e aqui não está apenas em causa o realismo, mas “*relações espaciais com maior complexidade que favorecem um certo estado de alma ou sentimento*”⁴⁴⁶.

Estas conceções, com recurso à tecnologia da imagem digital, com uma geometria subjacente, ainda que alcancem grande realismo, ou mesmo outras relações espaciais que traduzem um argumento, têm um cariz virtual, com uma base matemática evidente. William J. Mitchel, na sua obra de referência e precursora sobre as transformações motivadas pela imagem digital, fala sobre as propriedades dos elementos

445 As,I.; Schodek, D. (2008) *Dynamic Digital Representations in Architecture-Visions in Motion*, Taylor & Francis, p. 90.

446 *Ibidem*.

projetados nestas imagens, destacando que:

“(...) um modelo tridimensional armazenado na memória do computador é um mundo virtual. Podemos fazer imagens dos conteúdos deste mundo introduzindo uma câmara virtual e luzes virtuais, e fazendo a computação de uma fotografia sintetizada. Considerando até que ponto o modelo geométrico e a sua luz virtual têm suficiente detalhe e verosimilhança, e as técnicas de render utilizadas são suficientemente apuradas, a fotografia sintetizada irá aproximar-se de uma fotografia real”⁴⁴⁷.

O tipo de procedimento descrito data da época dos primeiros softwares 3D, que começavam a alcançar algum realismo, mas que exigiam contudo grande capacidade de processamento e memória. Atualmente, existem softwares acessíveis como o TerraRay, com grande versatilidade para encenar ambientes virtuais, através de técnicas específicas de renderização. Como nos recorda também William J. Mitchell, acerca da modelação das formas que povoam estes ambientes e paisagens,

“(...) estes modelos geométricos, codificados numericamente, que são armazenados na memória do computador e transformados em vistas em perspectiva, podem ser entendidos e organizados como coleções de pontos de zero-dimensões, linhas unidimensionais, superfícies de duas dimensões, sólidos de três dimensões, ou combinações de ambos.”⁴⁴⁸

É para nós relevante o facto do autor chamar a atenção de que esta ideia não é nova e tem antecedentes longínquos. Com efeito, no Renascimento, Leonardo da Vinci já tinha descrito este tema das várias dimensões dos elementos no espaço, no contexto da teoria da pintura; podemos ainda acrescentar que este tópico será por sua vez, um século mais tarde, reproduzido no domínio científico por Galileu.

447 Mitchell, W.J. (1998). *The Reconfigured Eye - Visual Truth in the Post-Photographich Era*, The Mit Press, p. 124.

448 *Ibidem*, p. 118.

Como William J. Mitchel ainda destaca, é verdade que os quatro tipos de elementos geométricos (ponto, reta, plano, e sólidos), fazem, em certa medida parte do vocabulário da pintura. Já no Renascimento, observamos artistas e desenhadores de perspectivas, no seu processo de interpretação do espaço com base em pontos, linhas e formas geométricas fundamentais, projetadas num plano, mas até no Impressionismo, como refere W.J.Mitchel, observamos em Seurat, na modelação de cenas tridimensionais com agregados de pontos de várias cores. E são conhecidas as apologias de Cézanne com vista a tratar a natureza como esferas, cones e cilindros; no entanto Cézanne insiste que mais do que a modelação de formas, a pintura é uma questão de modelação de cores - e parece-nos evidente que qualquer redução da pintura a um modelo geométrico seria diminuí-la; o seu contributo deverá por isso constituir uma ampliação do vocabulário artístico.

Na abordagem do espaço em termos matemáticos e em termos históricos, Michele Emmer refere que foi precisamente na época de Cézanne que a geometria, que vinha desde Galileu, sofreu grandes transformações. Lobachevski, Bolyai e por fim G.F.N. Riemann desenvolveram exemplos de geometria não euclidiana integrada numa visão global da geometria⁴⁴⁹.

É também relevante voltar a observar investigações neste domínio da geometria, mas agora nas vanguardas artísticas do século XX, na pintura cubista e futurista do princípio do século XX, em parte já referidas anteriormente. Este aspeto, que é bem visível nos apontamentos e teorias de Marcel Duchamp, sobretudo no plano da quarta dimensão, serviram de suporte a algumas das suas pinturas dessa época. E algumas das suas especulações vêm na sequência das pesquisas do matemático Poincaré do espaço em n-dimensões⁴⁵⁰, e nas propriedades qualitativas das figuras geométricas nesses espaços. Finalmente, podemos considerar ainda a geometria fractal, que é possível também aplicar através do software TerraRay, «naturalizando» ou erodindo o terreno em questão. Se a descoberta dos fractais por B.Madelbrot data de 1960, a geometria fractal é ainda hoje considerada como a geometria mais apta a estudar a complexidade das formas naturais e a sua evolução; por vezes, esta conformidade dos fractais às formas e configurações da natureza parece ser também esteticamente mais válida, em comparação com a geometria euclidiana tradicional.

449 Cf. Emmer, M. (2004). *MathLand - From Flatland to Hypersurfaces*. Birkhauser.

450 Cf. Duchamp, M. (1994). *Duchamp du Signe*, Flammarion.

6.3.1.3 Câmaras virtuais e configurações de vistas

As câmaras virtuais que o software TerraRay coloca à disposição do utilizador, disponibilizam, de facto, pontos de observação muito diversos que num cenário real seriam impossíveis de ter à disposição. Nestes cenários de síntese digital, é possível modificar a posição da câmara horizontalmente, deslocando-a de forma interativa. Existe a possibilidade de editar a altura da câmara e o ponto de focagem, podendo a abertura da câmara ser igualmente modificada; existem ainda câmaras pré-editadas com base em diferentes modelos de projeção (Fig.106).

O modelo mais utilizado é o da perspetiva linear que pode recorrer a versões de um, dois, e ainda perspetivas de três pontos. Como acrescenta W.J.Mitchel sobre os parâmetros de algoritmos em programas 3D, são as configurações da projeção em perspetiva que correspondem também às manipuladas pelos fotógrafos; como é conhecido, a adoção deste modelo de projeção vem desde a Renascença.

Por outro lado, W.J.Mitchel sublinha as diferenças das câmaras virtuais e as suas possibilidades acrescidas:

*“Os perspetivistas por computador têm uma liberdade muito superior para escolher parâmetros em comparação àquela dos pintores ou fotógrafos. Pintores e desenhadores de arquitetura estão limitados pelas dificuldades técnicas da construção de vistas a partir de certas posições e frequentemente optam por pontos de vista e direções do olhar que resultam em vistas diretas de perspetiva de um e dois pontos de fuga. Os fotógrafos fazem face ao problema de descobrir possibilidades físicas de posicionamento, evitando objetos que obstruam no primeiro plano, procurando encontrar momentos nos quais a luz é apropriada, e fazendo face a limitações das lentes e outro equipamento que estejam a transportar. Por vezes precisam de auxiliares pesados tais como tripés, mas os perspetivistas por computador podem localizar-se onde desejarem nos seus mundos virtuais e podem configurar as suas câmaras da forma que preferirem.”*⁴⁵¹

451 Mitchell, W.J. (1998). *The Reconfigured Eye - Visual Truth in the Post-Photographich Era*, The Mit

Nas vistas adotadas que serviram de referência para as pinturas, é importante re-ferir que as imagens são renders de posições estáticas da câmara, que podem no entan-to ser posicionadas em outros lugares do cenário. Este aspeto permite obter diferentes paisagens com base num território de referência, fazendo portanto variar posições da câmara. Por outro lado, é possível também manter a câmara fixa e fazer variar, por exemplo, a iluminação e os focos de luz, simulando diferentes horas do dia (operação

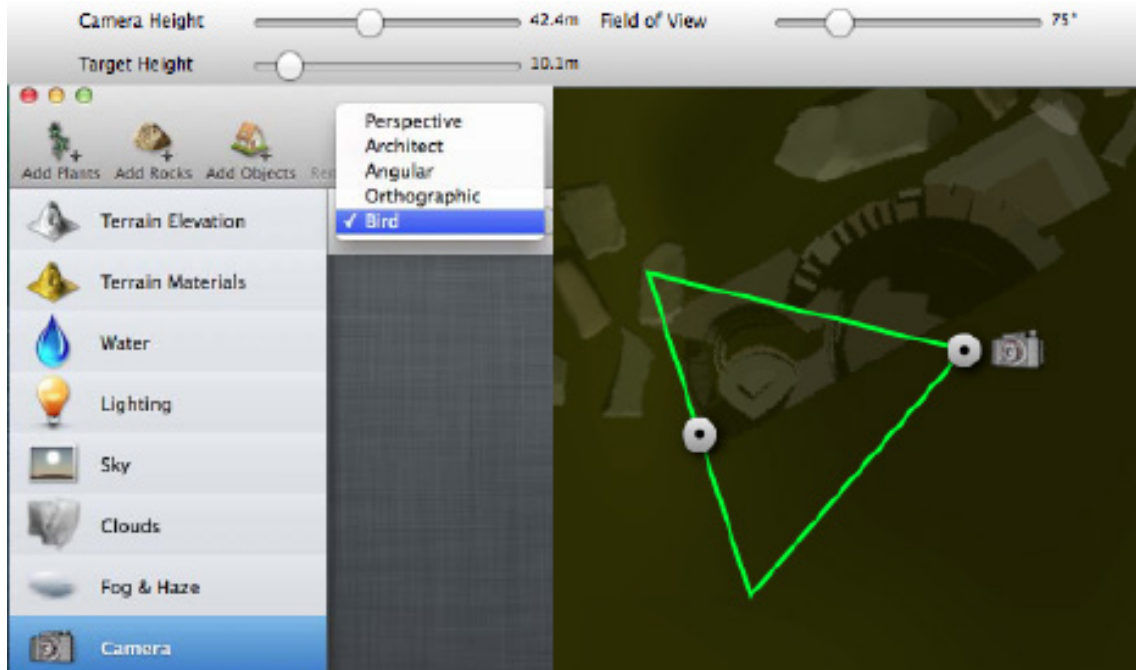


Fig.106. No software TerraRay, o ponto de vista do observador e a sua orientação, pode ser configura-do por intermédio da visão simulada de câmaras virtuais, com referência a vários sistemas de projecção.

que se aproximaria da pintura dos estudos de medas de trigo por Monet) . O software TerraRay não permite porém, movimentos de câmara e portanto atua essencialmente como uma máquina fotográfica simulada, que pode ser reposicionada de acordo o ponto de interesse ou enquadramento pretendido. As vistas e perspetivas que é pos-sível obter são contudo inúmeras, bastando para isso fazer variar os parâmetros à dis-posição, ou seja, posição, abertura, e ângulo da câmara, mas também profundidade de campo e proporção da imagem. Pode ser útil por isso enumerar um conjunto de vistas de câmara essenciais, que permita entender quais as possibilidades e enquadramentos mais favoráveis para captar uma determinada paisagem.

6.3.2 Pintura de paisagens e integração de referências digitais

Na sequência da descrição do uso do software, é importante proceder a uma integração dessas funcionalidades num processo artístico global por nós aplicado, que estimula e dialoga em parte com as análises e propostas, no sentido da reinvenção da paisagem na era digital.

Nesta linha, a partir do momento em que são selecionadas as vistas que podem servir de referência para a pintura, as imagens digitais são impressas e colocadas à vista no atelier. Neste caso, as imagens funcionam como fotografias de referência, de forma a poderem ser visualizadas durante a execução da pintura. As imagens 3D podem, por isso, constituir a única imagem de referência para uma pintura, ou juntamente com fotografias, fazerem parte do conjunto de imagens que constitui um suporte para a pintura. A pintura final pode por isso ser mais ou menos condicionada pela paisagem 3D, editada e impressa, mas terá sempre uma vertente atópica que caracteriza as pinturas que se referem a essas imagens 3D de sítios inexistentes, mesmo que estes incluam alguns elementos reconhecíveis manipulados, tais como edifícios ou estruturas.

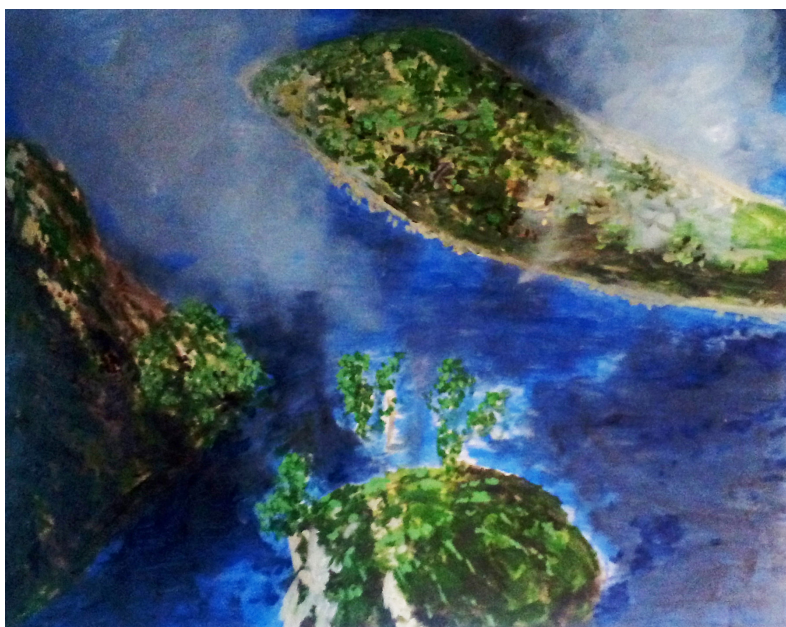


Fig.107. Luis Monteiro. Pintura inspirada numa vista de ambiente virtual com uma posição de câmara aérea.



Fig.108. Fotografias, referências 3D digitais e renders no processo de pintura.

Um dos primeiros exemplos que analisámos, referia-se a um trajeto entre diferentes media, que tinha início com uma foto de paisagem, percorrendo depois a pintura, reconfigurando/ampliando o espaço em 3D num ambiente digital. Este processo fornecia posteriormente imagens de referência, retomadas de novo na pintura ou no desenho.

Veremos outros casos, nos quais o processo é mais directo, na medida em que existe apenas uma transposição entre media, ou seja de imagens 3D e fotografias para pintura.

6.4 Um écran com uma vista. Paisagens urbanas turcas fictícias

A investigação que temos vindo a desenvolver pode beneficiar de outros registos pictóricos, aptos a revelar diferentes valências do processo atrás descrito.

Por isso, é nossa intenção apresentar outros exemplos de fabricação de paisagens e alargamento de elementos reconhecíveis ao ficcional com recurso aos ambientes virtuais.

Os elementos abordados pela nossa análise, caracterizam-se por paisagens urbanas turcas ficcionais, inspiradas em parte em paisagens geradas digitalmente. Apresentamos alguns destes cenários, porque consideramos que algumas cidades na Turquia constituem um autêntico choque entre a arquitetura moderna, edifícios e torres comerciais, em contraste com uma paisagem urbana ancestral, integrada de há muito no meio. Além disso, as imagens de síntese digital, que recorrem a modelos 3D deste tipo de edifícios que podem ser importados de bibliotecas on-line, tornam mais evidente a perda de identidade dos lugares e paisagens.

Um dos objetivos será também analisar a conceção da paisagem urbana através desta construção fictícia específica, incorporada na virtualização e na investigação de temas turcos.

Neste caso começamos por considerar a participação do digital, logo à partida, destacando a noção de écran, a partir da qual a formalização das imagens paisagísticas em 3D se revelam ao criador do ambiente em questão. A geração de terreno revela-se por intermédio de “renderings”, atualizados por iniciativa do operador, que os visualiza com base na emissão da imagem através da membrana LCD.

No caso das paisagens urbanas turcas ficcionais, o processo entre media é mais direto, na medida em que existe apenas uma transposição entre media, ou seja, de imagens 3D e fotografias, para pintura.

Quando falamos de écran, pensamos hoje numa variedade de media, na internet, cinema, vídeo, televisão e em diferentes plataformas associadas, mas o écran é antes de mais uma meta-superfície que induz a explorar, refletir, integrar e reagir perante aquilo que dá a ver. O écran apresenta-se já como um meio profusamente integrado na sociedade, e está também largamente difundido na arte contemporânea, que continua contudo à procura de propriedades inexploradas nesta era digital, aptas a canalizá-lo inventivamente, ou a favorecer a crítica das suas possibilidades. A nossa abordagem da estética do écran prevê fundamentalmente o seu diálogo com a materialidade de tecnologias artísticas tradicionais, como a pintura e o desenho, uma intenção que acompanha as interrogações de Eric Bonnet a propósito do écran e das superfícies pictóricas na arte: “*A generalização de écrans na vida social terá contribuído para modificar as conceções da superfície pictórica? Como pode o pintor repensar a superfície, o plano ou o suporte, no contexto das superfícies do écran?*”⁴⁵²

452 Bonnet, E. (2013). *Ecrans corporels* in *Esthétiques de l'écran - lieux de l'image*, dir. Eric Bonnet.

Também na mesma obra, no âmbito da estética do écran, a artista e investigadora Agnès Foiret, faz eco da mesma questão que supõe, como temos comprovado, uma reflexão abrangente:

“No âmbito do desafio da platitude, será que a pintura leva em conta o aparecimento da questão do ecrã nos média? Para sobreviver, a pintura deve recentrar-se no seu próprio universo, enunciou Greenberg, há 40 anos atrás. Muito bem, mas como pode ela colocar na obra uma percepção mais alargada, mais apropriada a decifrar o mundo sensível e as transformações sobre o impacto poderoso dos novos meios de fabricação da realidade virtual? Confrontada com o poder de investigação do écran-superfície que realizam os meios multimédia, a pintura não pode senão interrogar com gestos modestos - pouco significativos mas empenhados - a visibilidade da toda poderosa tecnologia. Ela procura, na aparência, colocar em campo o sentido oculto da obra, sondando bem debaixo da superfície, aquilo que pode ser descoberto sem o nosso conhecimento? O corpo espectral da pintura, aquele do qual falamos quando perdemos o seu corpo, estará presente no écrans do cinema e do vídeo?”

A esta questão devemos responder afirmativamente, acrescentado que essa qualidade inefável da pintura também pode ser procurada no écran de computador. São vários os termos relacionados com o écran, que ajudam a compreender o seu potencial enquanto lugar operativo da imaginação. Esta meta-superfície parece fazer convergir várias noções, apta a receber informação e portanto imagens e inscrições como uma tela, pode também refletir a realidade como um espelho, ou converter-se numa abertura ao mundo à semelhança de uma janela. Preferimos, neste caso, privilegiar aquele sentido mais afirmativo para o écran, no qual está para além da representação ou descrição da realidade dada, contribuindo com momentos de invenção para uma obra alargada. Nesta nossa proposta, o écran é o canal através do qual começamos

2013, L’Harmanttan, p.9.

por evocar um mundo, e construir uma paisagem urbana com recurso à imagem digital 3D, convertida no impulso da dimensão ficcional, algures entre a realidade dada e um mundo imaginário.

No seu livro *The Virtual Window*, Anne Friedberg considera que “o cinemático, a televisão, e os écrans de computador tornaram-se substitutos da janela arquitetónica”⁴⁵³, e de facto a autora utiliza a noção de janela como metáfora de uma série dispositivos cinemáticos que incluem, por fim, o écran de computador, entendido como uma abertura para uma realidade desmaterializada.

Encontramos também esta analogia da janela, num célebre romance de E.M. Foster, no qual o mundo é *Um quarto com vista*. A janela funciona neste caso como uma metáfora da ideia de fundo da narrativa. Ou seja, a janela revela-se inicialmente uma abertura incompleta sobre o mundo, na medida em que este não parece incorporar acontecimentos relevantes. Esse mundo equivale ainda à indolência da personagem principal, Lucy, imersa nos códigos de contemplação convencionais da paisagem turística⁴⁵⁴. Essa posição será depois contraposta pelo autor, ao posterior envolvimento da personagem com a cidade de Florença e a uma aventura passionnal.

Retomando a geografia turca enquanto referência do processo artístico, concentramos agora a nossa atenção nas reflexões do escritor originário de Istambul, Orphan Pamuk, e o modo como este considera as diferentes modalidades da paisagem urbana:

*“Há duas maneiras de olhar para as cidades. A primeira é a do turista, do estrangeiro recém-chegado que observa os edifícios, os monumentos, as avenidas e a linha do horizonte com uma visão exterior. Mas há também a visão interior - a cidade feita de quartos onde outrora dormimos, de corredores, cinemas e velhas salas de aula, a cidade feita dos cheiros, das luzes e das cores das nossas memórias mais queridas. Para aqueles que veem uma cidade de uma perspetiva exterior, cada uma pode parecer igual a todas as outras, mas a memória coletiva de uma cidade é a sua alma, e as suas ruínas são o seu mais eloquente testemunho”*⁴⁵⁵.

453 Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window*, 2006, The Mit Press, p. 11.

454 Cf. Foster, E.M. (2011). *Um Quarto com Vista*, Relógio D'Água.

455 O.Pamuk, (2009). *Outras Cores*, Editorial Presença, p. 82.

Um dos temas que constitui uma das paisagens urbanas ficcionais resulta, no final do nosso processo, na pintura de uma ruína. É tomado como ponto de partida o Edifício Kanyon em Istambul, um centro comercial recente, com uma arquitetura de linhas sofisticadas. O edifício, originalmente situado numa malha urbana densa no norte de Istambul, é retirado do seu contexto através da visualização do seu modelo 3D e enquadrado num panorama que sugere uma ruína da Antiguidade, evocativa também do teatro de Éfeso na Turquia (Fig.109). Na pintura final, que se inspira na paisagem digital 3D, este caráter de ruína da Antiguidade ganha mais consistência, com o acréscimo insólito de uma bandeira da Turquia.

A identidade nacional, que em cidades como Istambul nos é sempre recordada pela omnipresença de bandeiras da nação turca, remete aqui para o património rico da Antiguidade anterior ao Império Otomano, integrado e assimilado no conjunto heterógeno da cultura turca. Contudo, a paisagem virtual que serve de referência, essa espécie de “alucinação”, deve começar como uma metáfora dos perigos atuais, como no caso da erradicação de aspetos identitários de cidades como Istambul, em virtude de interesses económicos baseados no turismo e nas atividades comerciais. O edifício Kanyon resulta assim num símbolo das prioridades comerciais que se impõem cada vez mais nas paisagens urbanas, e que caracterizam o efeito homogeneizador da globalização. A formalização de uma pintura de ruína, neste contexto, tem por isso como intenção manter em aberto o imaginário da paisagem urbana. No caso específico de Istambul, a ficção tem lugar, não apenas do ponto de vista crítico, mas sobretudo inventivo, mostrando que, se por um lado as cidades não são imagens estáticas presas ao passado, também não devem estar apenas ao serviço dos vetores de crescimento económico. São na verdade estruturas em constante evolução, e permeáveis à influência indireta das ficções concebidas pelo ser humano.

Como considera o engenheiro e investigador turco de planeamento urbanístico, Ilhan Tekeli,

“Nas democracias em desenvolvimento, já não é possível controlar o desenvolvimento urbano utilizando planos do passado, que representam a cidade parada no tempo. O desenvolvimento urbano é hoje dirigido por planos estratégicos preparados

para a participação pública, e aberto aos processos deliberativos, para beneficiar das novas oportunidades emergentes.⁴⁵⁶

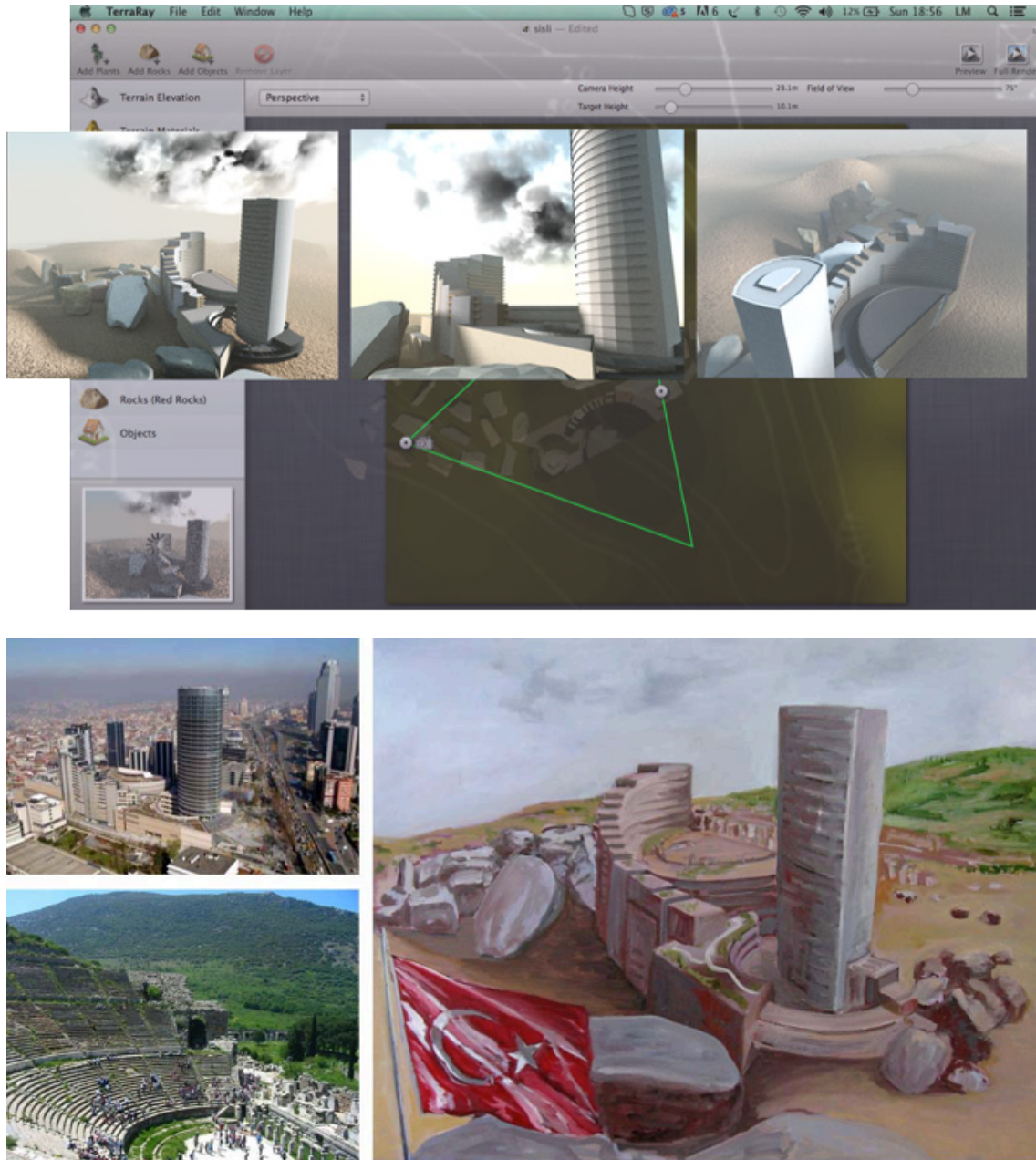


Fig.109. Renders em TerraRay, juntamente com a pintura de uma paisagem urbana ficcional com referência ao edifício Kanyon, Istambul, e que se assemelha também a ruínas e do Teatro de Éfeso.

456 Tekeli, I. (2009). *A Turkish Triangle - Ankara, Istanbul, and Izmir at the Gates of Europe*, The Harvard University Graduate School of Design - Cambridge Massachusetts, p. 21.

Tal como acrescenta Tekeli a respeito da realidade particular do seu país: “Os planos de implementação na Turquia, contudo, não devem ser confundidos com os processos transparentes das democracias desenvolvidas. A prática na Turquia envolve presidentes da câmara que utilizam a sua autoridade de forma pouco transparente, alimentando os rumores de práticas desvirtuadas nestes processos⁴⁵⁷.” A ruína pode, por um lado, dirigir-se à renovação inventiva ou ser indicador de uma transformação que vai a par de uma profunda deterioração da estrutura social e política. Preferimos no entanto privilegiar a primeira via, pois como também conclui o escritor Orhan Pamuk inspirado nas ruínas de Istambul:

“As ruínas de uma cidade também a ajudam a esquecer. Primeiro perdemos uma recordação, mas sabemos que a perdemos e desejamos recuperá-la. Depois esquecemos que a esquecemos, e a cidade já não é capaz de recordar o seu próprio passado. As ruínas que nos causam tanta dor e que abrem a estrada para o esquecimento tornam-se, por fim, os lotes onde outros poderão encontrar novos sonhos.”⁴⁵⁸

Uma outra pintura dá ainda continuidade a esta crítica da identidade cultural, retratando uma vista com referência às torres construídas por arquitetos germânicos para o grupo financeiro Bankasi em Istambul (Fig.110). O acréscimo da torre de T.V fictícia, em contraponto com uma mesquita, juntamente com elementos que veiculam um mundo insólito em construção, sugere a transformação da paisagem ideal romântica de carácter intemporal.

O écran com vista dá a ver estas transformações virtuais objetificadas no plano ficcional da pintura, beneficiando de novo da analogia com o romance de E.M.Foster. Aliás, o autor terá escrito, mais tarde, um pequeno acréscimo ao romance com o título *Uma vista sem quarto*. De facto, anos mais tarde “a vista” supostamente permanece, mas a organização urbana mudou e o quarto, o ponto de observação, já não é possível localizar, as casas foram remodeladas e refundidas, e as fachadas aumentaram ou diminuíram. Diríamos nós que se virtualizou. Agora, tal como o autor indica “era

457 *Ibidem*.

458 Pamuk, O. (2009). *Outras Cores*, Editorial Presença, p. 82.

*impossível localizar o romântico quarto de há meio século*⁴⁵⁹.

A terceira pintura do conjunto explora num outro contexto a ominipresença das mesquitas e minaretes, lado a lado com as torres comerciais. Neste caso, a torre é uma construção localizada na cidade de Izmir, um centro comercial do poderoso grupo Odlek (Fig.111). Aqui o património histórico é visível também nas muralhas turcas sobre a água, com o acréscimo ainda de estruturas e habitações fictícias algo futuristas, juntamente com construções mais convencionais da atualidade, exageradamente ampliadas, tais como coberturas de estações rodoviárias.

Apesar de todas estas paisagens re-organizarem os elementos do ambiente, fomentando portanto a transformação e o envolvimento, por vezes através de um processo de virtualização, estas paisagens nunca deixam também de abdicar de um distanciamento. Na verdade, não se recai em nenhum polo, ao invés, é mantida uma tensão do tipo envolvimento-distanciamento, que favorece os acontecimentos e o devir, mas também a sua efetuação num "estado de coisas". Para esclarecer este aspeto com uma expressão de Deleuze :

*“Desce-se dos virtuais aos estados de coisas atuais; sobe-se dos estados de coisas aos virtuais, sem que seja possível isolar uns dos outros.”*⁴⁶⁰ O envolvimento na paisagem é deste modo potenciado pela virtualização que resulta em acontecimentos que, por sua vez, são inseparáveis *“do estado de coisas, dos corpos e do vivido nos quais se atualiza ou se efetua.”*⁴⁶¹

O devir da paisagem, já referido, co-habita portanto com o envolvimento nessa paisagem. Como tal, se o "acontecimento" se entronca com as experiências vividas, situa-se também já mais adiante, uma vez que é conduzido pelo devir e por processos de contra-efetuação, caracterizados pela intangibilidade própria da paisagem, tal como já mencionado neste estudo. O "acontecimento" revela-se portanto independente, mas inseparável da experiência da paisagem, aspeto decisivo para a apreensão da cidade, como vimos já através da indicação do “olhar interior” de Orhan Pamuk. Também o filósofo Markus Gabriel realça o significado deste envolvimento com o ambiente,

459 Foster, E.M. (2011). *Um Quarto com Vista*, 2011, Relógio D'Água, p. 215.

460 Deleuze, G. (1992). *O que é a Filosofia?* Editorial Presença, p. 141.

461 *Ibidem*, p. 140.



Figs.110,111. Luis Monteiro. Pinturas de paisagens urbanas fictícias com referência às torres do grupo financeiro Bankasi, e ao hotel Crown Plaza em Izmir da administração Ozdilek, 2015.

numa obra recente que através do seu sistema, propõe correções a algumas ilusões de ótica do modelo filosófico construtivista, (nomeadamente de Goodman - correções aliás já entrevistadas por Putnam):

“A arte confronta-nos assim com o significado puro, o que não significa que não haja nela nenhuns objetos ou nenhuma realidade.(...)Onde se obtêm uma maior quantidade de experiên-

cias é quando se viaja e eu não estou a referir-me ao turismo comercial, onde não se pode falar verdadeiramente em viagens mas mais em mudanças de local à procura de um melhor ambiente climatérico ou para tirar fotografias de motivos de postais ilustrados. Numa viagem a sério vivemos sempre e estamos em contacto com uma certa singularidade. Muito do que as pessoas fazem num ambiente que não conhecem parece-nos estranho, quando não mesmo absurdo. Devemos tentar compreender o seu comportamento, o que quer dizer que nos pomos à procura do significado de um campo de significado em que de repente nos encontramos. ⁴⁶²”

Esta alusão do autor vem aliás na sequência da sua análise do significado da arte, na sua obra abrangente acerca da proposta para um Novo Realismo.

Retomando as impressões sobre as novas paisagens por M.Gabriel, há de facto uma similaridade entre a mudança do nosso ambiente habitual, com os nossos rituais e rotinas, no qual os objetos não nos surpreendem facilmente, e o confronto com a procura de novos significados através da transformação da paisagem. O procedimento de colocarmos elementos da paisagem num cenário modificado, como ocorre em algumas das pinturas referidas, é descrito de forma semelhante por M.Gabriel acerca dos processos da arte:

“A arte liberta os objetos que aborda, pondo-os diante de nós em situações diferentes e num campo de significado especialmente criado para esse efeito. A arte retira os objetos do campo de significado em que normalmente aparecem sem que dêmos conta do modo como eles aparecem. ⁴⁶³”

Numa outra secção, o autor volta a referir este campo de significado, caracterizando-o com base numa transformação, num palco no qual podemos reconhecer a mutabilidade da paisagem:”*O significado da arte provém, portanto, da iluminação*

462 Gabriel, M. (2014). *Porque Não Existe o Mundo*, Temas e Debates - Círculo de Leitores, p. 189.

463 *Ibidem*, p. 182.

*por uma luz fora do normal daquilo que normalmente consideramos compreensível. A arte faz com que uma determinada ação ocorra num palco, filma-a, emoldura-a, desenvolve uma sinfonia de um acorde de uma maneira nunca antes ouvida ou fala a linguagem nunca antes imaginada de um poema feliz. A arte surpreende-nos com um novo significado e ilumina os objetos com uma perspectiva inesperada*⁴⁶⁴.

Após este trajeto em articulação com a prática pictórica, compreendemos que através de um “écran com vista”, se abrem construções futuras com algumas semelhanças com as vistas urbanas turcas, mas sobretudo combinadas com mundos alternativos que se afastam de representações imóveis.

O modo como incorporamos o écran a partir da lógica da imagem fixa do *render*, mas na linha de um processo dinâmico, é uma questão também abordada pelo artista Yves Schemoul. Na sua perspectiva, o écran pode realmente ser considerado como um meio-veículo, um meio de trocas e um transformador.

*“Desde logo podemos encará-lo de outra forma para além da superfície inerte e passiva, mas acima de tudo como um lugar ativo de emergência de relações específicas que regem a imagem e o seu suporte, imagem e superfície. O écran realiza a hibridação e subversão dos seus elementos constitutivos nos seus atributos e funções esperadas, e até ao ponto no qual o écran é imagem, a imagem do écran: o lugar no qual o dispositivo da obra faz corpo com o dispositivo em causa tornando-o visível.”*⁴⁶⁵

Na continuidade desta reflexão, Schemoul dá ênfase a este aspeto da visão por referência ao écran. Já não se trata aqui, como é evidente, da visão direta de um lugar localizável do mundo; por outro lado, no plano digital, não implica apenas a visão mais específica e simulada, que já referimos a propósito das câmaras virtuais no software 3D, que caracteriza a modalidade privilegiada nesta investigação. O tipo de visão que a imagem cintilante do écran possibilita, tem uma amplitude que está para além da suposta planitude do seu volume, o écran detém na verdade uma profundidade

464 *Ibidem*, p. 190.

465 Schemoul, Y. (2013). *L'écran: traversée, échange et milieu* in *Esthétiques de l'écran - lieux de l'image*, dir. Eric Bonnet. L'Harmanttan, p. 50.

temporal. Como acrescenta este autor, o écran caracteriza-se por “*uma superfície de acolhimento e produção, plano de interposição e cruzamento, interface e a conjunção de diferentes tipos de visão: ver através, ver sobre, ver entre, ver dentro.*”⁴⁶⁶ A visão simulada que começámos por propor encontra-se desta forma enquadrada por uma combinação de modos de ver, que suscitam as visualizações do écran.

Por último, vale a pena voltar a mencionar a importância da ficção no contexto da paisagem urbana e que se revela também nas pinturas analisadas. Há qualquer coisa do domínio do sonho que caracteriza a ficção. Há uma espécie de profecia contida nas projeções de imagens, e portanto nas vistas urbanas que avistamos, contudo este imaginário está também presente no tipo de experiência que o écran propõe, como veremos mais adiante.

Desde logo a paisagem urbana coloca questões que já têm sido mencionadas pontualmente, que se referem a um alargamento ou revisão da noção de paisagem. Agora, como sugere Michael Jakob, a questão não é, se tudo se pode adequar à noção de paisagem, mas sim, e face ao desenvolvimento territorial implacável, se essa mesma noção não está em vias de ser ultrapassada. “*O aspeto construtivo e positivo do termo paisagem urbana consiste precisamente no facto de deslocar os limites conceituais, e de nos forçar pela enésima vez a repensar o fenómeno da paisagem*”⁴⁶⁷ esta problemática torna-se mais evidente sobretudo se partimos da noção de base da paisagem enquanto natureza ou mundo rural. Todavia, o termo paisagem como o temos vindo a descrever, está para além disso e compreende uma heterogeneidade que já não impõe as dicotomias estritas, tais como campo/cidade, ainda que estas sejam úteis quanto mais não seja para testemunhar a instabilidade das próprias noções, não obstante uma certa operacionalidade.

Como refere Álvaro Domingues, “*urbanização não corresponde por isso a uma espécie de processo ou forma universal que se oponha a outra categoria supostamente universal que seria o rural ou o não-urbano. As contradições sociais e a diversidade de paisagens da urbanização mobilizam atores muito distintos e diversos motores de transformação que operam a escalas muito distintas, desde o capitalismo global às circunstâncias microlocais.*”⁴⁶⁸

466 Foiret, A. *Les fonds de la peinture*, in *Esthétiques de l'écran - lieux de l'image* dir. Eric Bonnet. 2013, L'Harmanttan, p.165

467 Jacob, M. (2013). *Le Paysage*, InFolio Collection Archigraphy, p. 155.

468 Domingues. (2015). *A. Campo-Cidade. Cidade esponja*, in *Revista XXI - Isto é Cidade*, N°4, p. 27.

Por outro lado, é verdade que a contraposição do urbano à natureza ainda constitui um motor que alimenta ficções no palco da paisagem. Como sugere Colin Fournier, acerca das ficções urbanas,

“haverá sempre, face-a-face, duas ficções antagónicas principais acerca da cidade: a cidade feita pelo homem, a cidade arrogante que é inteiramente artificial e orgulhosa em ser assim, a cidade de aço hiper-densa, betão e vidro, e em oposição, a cidade verde harmoniosa que está próxima da terra e feita de materiais naturais, e que é, metaforicamente e por vezes literalmente, um campo aberto no qual uma população dispersa pode cultivar os seus alimentos. A polaridade entre cidade e campo, cultura e natureza, é ainda uma meta-narrativa que estimula as ficções urbanas. A ficção anti-cidade está no cerne da ficção urbana e as duas estão interligadas”⁴⁶⁹.

Este autor refere ainda dois sonhos que funcionam como arquétipos na relação entre estes dois polos, na medida em que a invasão da natureza pela cidade, aparentemente irreversível, estimula a nossa imaginação: *“o sonho da cidade a devorar o campo e o sonho oposto da natureza a reclamar o seu lugar”⁴⁷⁰*. Colin Fournier resume este processo, assinalando que a cidade sabe que eventualmente terminará reduzida a pó. Estes mecanismos da terra, podem eventualmente, ser entrevistados, na pintura *Vista do Kanyon*, já referida, na qual a cidade parece recuar, ainda que o edifício perdure, mas num território desolado no qual a vista tem uma aparência de ruína.

Michael Jakob, na sua obra sobre paisagem, já referida, e na qual se questiona se a paisagem urbana existirá realmente, sugere que o território urbano se transforma em paisagem, somente nessa modalidade na qual se revela desumanizado e morto. A cidade seria portanto, nesse caso, um enorme espetáculo fascinante mas inanimado⁴⁷¹. Esta visão de Michael Jacob parece-nos, em certa medida, bem fundamentada. O autor considera que *“é como se nos territórios delapidados e inabitados da sobremo-*

469 Fournier, C. (2013). *Urban fictions in Once upon a place - Architecture & Fiction, Caleidoscópio*. p.22.

470 *Ibidem*.

471 Cf. Jakob, M. (2013). *Le Paysage*, InFolio Collection Archigraphy.

*dernidade a natureza tenha reclamado subitamente os seus direitos transformando assim a esfera urbana em ruína*⁴⁷². Para Michael Jakob, parece que só a este preço é que o urbano se poderá constituir como paisagem. A sua argumentação vai ainda ao encontro dos testemunhos precursores de G.Simmel, que o autor também cita a propósito da paisagem urbana:

*“Isso não significa, além disso, outra coisa senão o facto das forças naturais começarem a exercer o seu poder sobre a obra humana: a equação entre natureza e espírito representada pela construção voltada sobretudo para a natureza. Essa transformação leva a uma tragédia cósmica, que transporta, no que respeita aos nossos sentimentos, cada ruína para a sombra da nostalgia; é por isso que a decomposição aparece como vingança da natureza em resposta à sua usurpação pelo espírito humano*⁴⁷³.

Podemos, deste modo, reafirmar que esta polaridade cidade-natureza, e a ficção anti-cidade fomenta a imaginação e a construção de ficções. No caso da Turquia e mais particularmente de Istambul, esta polaridade parece colocar-se de forma determinante: as múltiplas ficções possíveis podem portanto contribuir para enfrentar o futuro e os desafios de desenvolvimento da cidade. Os teóricos da arquitectura Z.M. Enlil e H.Kaptan, analisaram estas questões que se colocam a Istambul, ou seja, quanto às suas possibilidades na era da nova internacionalização da economia mundial, assumindo esta cidade como a mais proeminente em comparação com as outras duas do “triângulo turco”, Ancara e Izmir. Além disso, a sua herança histórica e milenar alimenta o imaginário, sabendo que no seu percurso se constituiu capital de grandes civilizações, o império Bizantino e Otomano. De acordo com estes investigadores,

“o contexto natural de desenvolvimento urbano - as florestas, recursos hídricos e sistemas de drenagem - devem ser zelosamente protegidos. Istambul não pode mais sacrificar a ecologia à eco-

472 *Ibidem*, p. 156.

473 Simmel,G. (2013) cit por M. Jacob, *Le Paysage*, InFolio Collection Archigraphy.

*nomia. O mesmo se aplica ao famoso skyline de Istambul. Deve ser colocado um fim à competição de arranha céus com esta herança histórica única, e ao abuso do seu património histórico.”*⁴⁷⁴

Nas considerações que devem estar presentes no planeamento do futuro de Istambul, também se incluem estas polaridades que opõem cidade e natureza que fomentam as meta-narrativas. Mas talvez as tensões encontrem uma síntese na oposição economia vs. consciência pública. Tal como estes autores referem,

*”Estes mega projetos cintilantes provocam ainda tensão entre atores na sociedade, especialmente quando são trazidos para a agenda pública do topo para baixo, sem considerações pelo planos locais e estudos metropolitanos já em curso, ou pelas sensibilidades públicas. As controvérsias emergem quando o conteúdo ou a localização dos projetos entra em conflito com as expectativas dos benefícios para o público no seu todo. Para Istambul demonstrar a sua presença global, a principal prioridade em matéria de políticas públicas deve ser a capacidade de se revelar uma cidade sustentável e habitável”*⁴⁷⁵.

Mais do que nunca, estas questões estão na ordem do dia e têm motivado algumas decisões políticas no sentido de deter abusos ao património histórico de Istambul, ainda que esta tensão seja feita de avanços e recuos de ambos os lados.

Um caso recente, diz respeito à decisão governamental de demolição de um novo empreendimento de torres residenciais, Onalti Dokuz, que parece confirmar-se após a rejeição pelos tribunais do recurso interposto pelos construtores. Ao que parece, estes edifícios desvirtuam o Skyline de Istambul e as vistas principais da Mesquita Hagia Sophia, da Mesquita Azul e do Palácio Topaki (Fig.112). É de referir que esta decisão coincidiu com o ultimato da Unesco, no sentido de retirar a Istanbul o estatuto de património da humanidade e acrescentá-la à lista de locais em perigo.

474 Enlil,Z.M. e Kaptan, H. (2009). *Istanbul: Global Aspirations and Socio-Spatial Restructuring in the Era of New Internationalism, A Turkish Triangle - Ankara, Istanbul, and Izmir at the Gates of Europe*, The Harvard University Graduate School of Design - Cambridge Massachusetts, p. 52.

475 *Ibidem*, p. 53.



Fig.112. Vista de Istambul e da Mesquita de Santa Sofia, com o skyline alterado pelo empreendimento Onalti Dokuz.



Fig.113. Vista a partir do empreendimento Onalti Dokuz, com outra orientação.

É de notar que na promoção do empreendimento, os seus administradores tenham procurado fotografá-lo com uma perspectiva cuja orientação destaca a modernidade dos edifícios (Fig.113), e fora dos enquadramento com o património histórico, tal como denunciado pela Unesco. É também de grande interesse o filme promocional, corporativo, em 3D do empreendimento, que propõe uma integração da construção final no ambiente e na paisagem em redor (Fig.114). Após cerca de um ano sobre a deliberação de demolição das torres Onalti Dokuz, os edifícios ainda se encontram intactos, apesar do processo de demolição ter conhecido desenvolvimentos, tem deparado também com uma série de burocracias.

Mas de que ordem é a ficção que podemos entrever nestes edifícios e torres? Prestes a demolir ou em construção, estas edificações evocam movimentos e conflitos atrativos para os artistas. Algumas obras de artistas contemporâneos turcos têm retratado também estas evoluções da paisagem urbana na Turquia.

É o caso da obra de Mustafa Pancar *Escavação*, que remete para a cidade de Istambul e para sua má reputação enquanto lugar em permanente construção, de expansão caótica ou "*uma parcela de terra em expansão num espaço vazio sem fim*". Mustafa Pancar recorda também um acontecimento que pode ter motivado esta sua pintura: a expansão artificial da costa junto ao mar de Mármara em 1990.

Por outro lado, outro artista turco, Murat Akagunduz explora, nas suas paisagens, a relação entre zonas públicas e as edificações das cidades. Numa série intitulada *Miniry* (Figs.117,118), o artista utiliza símbolos que se referem a Ancara, a capital da Turquia, e à sua identidade política e cultural. Ao que parece estas pinturas procuram criar um mundo imaginário mas no contexto de uma realidade tangível.

Finalmente, vale a pena dar por terminado este percurso pela paisagem urbana ficcionada e fabricada, que iniciamos com a visualização 3D de alguns panoramas turcos, retomando as problemáticas écran.

É necessário viabilizar o écran, não na vertente da mecanização do artista, mas pelo modo como se coloca à sua disposição para criar uma nova realidade. O investigador François Soulanges assinala este aspeto a partir da noção do écran como sonho. Com efeito, para além das imagens projetadas pelo écran podemos contar também com as projeções produzidas pelos espetadores sobre um novo espaço mental. «*Mais do que o seu corpo, o espetador traz de facto a sua consciência, a sua imaginação, o seu imaginário e inconsciente. As imagens do écran são habitadas pelos sonhos, os*

*desejos e os inconscientes do ser mediatizado pelo écran.*⁴⁷⁶ Esta ideia de projeção vai certamente ao encontro do ficcional. A tendência para a projeção, segundo F.Soulanges, é precisamente o que caracteriza as ações do espectador face ao écran.

*“O sujeito sai involuntariamente de si e de uma série de coisas que ele projeta sobre aquilo de que se apercebe, sente e resente - quer seja da ordem visual, sonora ou dos dois. De certa maneira ele sonha. Se ele também constrói é graças ao computador, se ele o faz seu modificando-o, se ele se apropria enriquecendo-o, é em parte graças ao mecanismo de projeção.”*⁴⁷⁷

Este enriquecimento da imagem projetada ou transferida requer, além disso, o auxílio da memória na recriação de uma geografia ou de uma cidade. O intelectual Edward W.Said abordou o modo como a geografia pode ser manipulada e inventada, muito além da realidade meramente física de um lugar. Os testemunhos deste autor ganham ainda mais relevância se considerarmos a forma como a sua noção de Orien-



Figs.114. Filme corporativo 3D, do projeto Onalti Dokuz,

476 Soulanges, F. (2013). *L'écran du rêve*, in *Esthétiques de l'écran - lieux de l'image* dir. Eric Bonnet. L'Harmanttan, p.27.

477 *Ibidem*, p.31.



Figs. 115. Situação atual do empreendimento Onalti Dokuz (2015).

talismo marcou o modo como tomamos consciência de ilusões de ótica e preconceitos, quando olhamos para a identidade cultural de uma nação (em particular as que situam a oriente da Europa). De facto, segundo E.W.Said,

*“(...) a geografia estimula não só a memória mas os sonhos e a fantasia, poesia e pintura, filosofia (como no Holzwege de Heidegger), ficção (recorde-se os contos Highland de Walter Scott), e a música(...)”*⁴⁷⁸ E.W.Said coloca ainda em evidência a sua noção de “geografia imaginativa,” destacada nos seus livros e ensaios, e que se traduz na *“invenção e construção de um espaço geográfico chamado, por exemplo, Oriente, com pouca atenção para com a geografia existente e os seus habitantes”*⁴⁷⁹.

478 Said, E.W. (2002). *Invention, Memory, and Place*, in *Landscape and Power* dir. W.J.T.Mitchell, The University of Chicago Press, p.247.

479 *Ibidem*.



Fig.116. Mustafa Pancar. *Escavação*, 1995.



Figs.117,118. Murat Akagunduz. *Ministério*, 2007.

Também por intermédio do écran, existe a possibilidade de criar imagens de lugares fantasma, mas agora com o intuito de superar esses lugares atópicos através da memória e da materialidade da pintura ou do desenho. As novas imagens abertas à pintura poderão, quem sabe, humanizar e fazer despertar de um sonho tecnológico, mas captar também as suas valências criativas. Devemos sobretudo evitar os perigos dos mecanismos de projeção do écran; de facto, como assinala F.Soulanges, estes podem negar a exterioridade e a diferença, no sentido da “hipertrofia do eu que se toma como centro do mundo e que julga e ressentido tudo em função de si”⁴⁸⁰.

No que se refere ao écran, há uma noção de imagem-fantasma que pode assumir um papel mais importante que interessa destacar, sobretudo quando se opõe à noção de uma realidade única, provocando a sua fragmentação em partes: “*realidade material/ realidade espiritual, realidade objetiva/realidade subjetiva, realidade psíquica/ realidade física, realidade real/realidade subjetiva, realidade do objeto/ realidade do sujeito, tantos pares de noções que nos obrigam a repensar esse conceito*”⁴⁸¹. Logo, está aqui em causa um imaginário que parece por vezes ignorar a distinção entre estes polos, e que favorece a visualização de vistas inusitadas e insólitas.

Em suma, apesar de uma certa indistinção temporária operada pela arte, entre o real e a virtualidade, é importante não perder de vista que nem tudo é invenção. Como nos diz Marcuse de forma clara :

”O mundo do significado da arte nunca é de modo algum apenas o mundo concreto da realidade de todos os dias, mas também não é um mundo de mera fantasia, ilusão, e assim por diante. Não contém nada que também não exista na realidade concreta: as ações, pensamentos, sentimentos e sonhos de homens e mulheres, as suas potencialidades e as das coisas. No entanto, o mundo de uma obra de arte é “irreal”, no sentido vulgar da palavra: é uma realidade fictícia. Mas é “irreal” não porque seja inferior em relação à realidade existente, mas porque lhe é superior e qualitativamente “diferente”. Como mundo fictício, como ilusão(Schein), contém mais verdade do

480 Soulanges (2013), *L'écran du rêve*, in *Esthétiques de l'écran - lieux de l'image* dir. Eric Bonnet. L'Harmanttan, p.31.

481 *Ibidem*, p.35.

que a realidade de todos os dias, pois, esta última, é mistificada nas suas instituições e relações, que fazem da necessidade uma escolha e da alienação uma auto-realização. Só no “mundo ilusório” as coisas parecem o que são e o que poderiam ser. Em virtude desta verdade (cuja representação sensível é própria somente da arte), o mundo é invertido - é a realidade concreta, o mundo vulgar que agora aparece como realidade falsa, ilusória, fragmentada”⁴⁸².

Marcuse acrescenta ainda que é nesta realidade que a imaginação tem a virtude de fazer surgir outras possibilidades, encaminhando a sua argumentação para uma crítica socio-política, na qual revemos alguns temas que abordámos a propósito das paisagens urbanas turcas, no contexto de uma economia global. *“A decepção, a ilusão e a aparência são qualidades da realidade dada, antes de o serem da arte. E a mistificação não é apenas uma característica da sociedade capitalista. A obra de arte, por outro lado, não encobre o que ela é - revela-o. (...) Este outro possível permanece fiel à história real na medida em que é válido transcendentemente a cada situação histórica específica”⁴⁸³.*

Por tudo isto, é decisivo não deixar recair estas ficções numa mera ironia pós-moderna ou jogo de perspectivas, num irrealismo que conduz à opacidade. Seguir por este caminho seria não só optar por uma ontologia desvirtuada, mas também compactuar com as decepções do neo-liberalismo económico numa espécie de mediatização auto-complacente. Nesse aspeto, é necessário ir além do construtivismo de Goodman ou, quanto muito, ultrapassar os equívocos que certas interpretações da sua obra podem suscitar. Assim acontece em algumas considerações de M.M.Carrilho, que sugere uma

«invenção dos factos», uma vez que “o mundo de que falamos, que interpretamos, que debatemos, foi e é já sempre linguagem, e é esta que, de modos diversos, sempre constitui a realidade de cada um. (...)É por isso que, em vez de mundo, se

482 Marcuse, H. (1999). *A Dimensão Estética*, Edições 70, 1999, p.57

483 *Ibidem*, pgs.58-59.

deve falar de mundos, ou melhor, como sugeriu Goodman, de versões do mundo.

Nesta linha, os media não transportam consigo senão - apesar da amplitude deste senão - novas formas de ocultação e de manipulação que sempre coexistiram com outros usos (...) da linguagem.”⁴⁸⁴

Por sua vez, prosseguindo na obra de Goodman, o facto de os mundos possíveis da ficção residirem dentro dos mundos reais, não implica necessariamente que seja possível obter o facto a partir da ficção. A noção de fabricação não é, necessariamente, uma falsidade, mas seria preciso especificar melhor o sentido que Goodman atribui ao seu tema da "Fabricação dos factos", (mesmo se em determinada altura Goodman diga que não estão em causa os factos em si, mas versões dos factos ou do mundo⁴⁸⁵).

É por isso que é necessário referir ainda o argumento da facticidade, assinalado por M.Gabriel. Segundo este filósofo, «*a facticidade é a circunstância em que alguma coisa existe. E esta circunstância é um facto. O argumento da facticidade volta-se contra o construtivismo porque este não repara que está a usar factos nas suas afirmações e factos não são construídos.*”⁴⁸⁶ Como nos lembra M.Gabriel, a afirmação de que os factos não existem em si, mas apenas interpretações, vem até nós por intermédio de Nietzsche, o que terá constituído um equívoco deste filósofo, encontrando hoje expressão na linha de pensamento do construtivismo um tanto ou quanto depreciado por M.Gabriel. Por outro lado é importante assinalar que “*os factos não se acham portanto só no “lado do mundo”, como a visão científica do mundo tende a considerar*”⁴⁸⁷. Julgamos porém, que não devemos rejeitar necessariamente a construção de modelos do mundo - uma valência decisiva na arte. Não esquecer todavia que nos meios denominados de ficcionais e nas conceções artísticas, há factos e ficções, como também aponta M.Gabriel:

“E mesmo as personagens dos romances podem imaginar situações. As próprias fronteiras, vistas frequentemente como

484 Carrilho. M.M. (1995). *Aventuras da Interpretação*, Editorial Presença, pgs. 138-139.

485 Cf. Goodman, N. *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa.

486 Gabriel, M. (2014). *Porque Não Existe o Mundo*, Temas e Debates - Círculo de Leitores, p. 142.

487 *Ibidem*, p.142.

estáveis, entre o mundo “ficcional” e o mundo “real” são inteligentemente minadas pelo trabalho dos criadores artísticos”⁴⁸⁸. Como exemplo, o autor refere séries televisivas ou filmes como *A Origem* que “*também minam a distinção entre “ficção” e “realidade”. A história de A Origem é a história de uma técnica que nos põe em mundos sonhados, jogando desse modo com os topos, que são visualizados e transformados em sonhos cheios de movimento*”⁴⁸⁹.

Em suma, as ficções na arte fazem-nos tomar consciência da importância do teor ficcional da realidade, e nesse sentido transformam também a nossa atitude face ao mundo, para além da mera contemplação de uma bela paisagem. Como também esclarece a este respeito M.Gabriel, “*com a ajuda da fantasia damos facilmente conta como muitos aspetos da nossa vida são na verdade imaginários ou puramente simbólicos. Em especial na interação humana é um elemento de que muito depende o modo como imaginamos a perspectiva das outras pessoas sobre elas próprias, sobre nós próprios e sobre os objetos de que falamos. Nós coordenamos constantemente as imagens ficcionais com a percepção de que nos encontramos num ambiente comum. Mas sem a fantasia não haveria, para nós, nem um objeto nem a realidade de que cada um tem a percepção, em função do pano de fundo que é a sua própria existência de vida*”⁴⁹⁰.

Quando falamos por fim em vistas urbanas, que olhamos na realidade ou posteriormente através de um écran ou retratadas numa tela, permanece a questão: onde está a paisagem? Como veremos, está em causa um deslocamento que começámos por abordar no início deste capítulo, que remete para uma estranheza e para uma interrogação acerca do lugar destas paisagens na era digital. Mesmo que este lugar não seja facilmente identificável, procurá-lo constitui sempre uma mais-valia. O que parece verdadeiramente difícil de localizar é aquilo que dá suporte ao que faz existir as paisagens de forma generalizada. Como supõe M.Gabriel, com base na argumentação do Novo Realismo:

“A pergunta nunca é simplesmente se uma coisa existe mas também onde é que ela existe. Porque tudo o que existe, exis-

488 *Ibidem*, p. 51.

489 *Ibidem*.

490 *Ibidem*, p.184.

*te em algum local - mesmo que só na nossa imaginação. A única exceção é, de novo, esta: o mundo. Ele é algo que nem conseguimos imaginar. O que imaginamos, se acreditamos no mundo, é, por assim dizer, “menos que nada”, como o título de um livro de Slavoj Žižek*⁴⁹¹.

Se por vezes o referente da imagem de um lugar só pode ser encontrado na imaginação, isso deve-se também ao facto da nossa identidade cultural nunca estar concluída, os artistas participam nesta construção, investigando ao mesmo tempo o processo de mudança e visualizando paisagens urbanas como um aglomerado imaginativo, feito para seres humanos inventivos com aspirações e desejos.

6.5 Rutura com a representação. Vislumbres da paisagem em Deleuze.

Ao longo da nossa análise temos visto como a noção de representação se tem tornado problemática, mas ao mesmo tempo como não é de todo rejeitada. Há vários “lugares” na História da Arte e na Estética, nos quais esta rejeição declarada da representação teve e continua a ter voz. Foi o caso do modernismo de Greenberg (que fazia a apologia do purismo da abstração em artistas como Kenneth Noland, Hans Hoffman, etc...), ou ainda num plano concetual, na crítica à representação operada pela estética, inspirada em Deleuze entre outros autores.

Neste ponto da nossa análise, interessa-nos em particular escrutinar a via deleuziana no contexto do virtual e da representação de paisagens, descobrindo o que deve ser considerado, e aquilo que parece datado, ou cujos fundamentos no contexto da paisagem não são viáveis e não se enquadram no nosso modelo teórico.

Vimos já que na via por nós privilegiada, se mantém apesar de tudo um certo “caráter de representação” significativo. Embora o modo como a filosofia de Deleuze apela às virtualidades e entende a perceção, não considera contudo relevante a representação, ainda que não a rejeite por completo. É preciso, no entanto, compreender o contexto em que tudo isto acontece, porque muitas conclusões de Deleuze são inspiradoras, e também porque, no âmbito da estética, estão já para além do purismo de

491 *Ibidem*, p.21.

Greenberg e do modernismo. John Rajchman chama a atenção para o facto da perspectiva deleuziana ser sobretudo afirmativa, pelo que podemos deduzir que a sua rejeição da representação não é afinal radical, como aquela que encontramos no modernismo.

“E no entanto não é claro que as obras que vêm orgulhosamente, a seguir ao suposto jogo-final da abstração (depois do “modernismo” ou “formalismo”) realmente façam a quebra com o onanismo, esta teologia negativa da arte, este “não”. Pelo contrário, podemos argumentar que a arte “pós-modernista” permanece, como foi, assombrada pelo espírito da pintura abstrata; apenas repete este jogo como uma farsa, através da citação, paródia, ironia, alternando entre mania e melancolia. De facto, essa mesma ideia de “apropriação”, e à qual Baudrillard chamava “simulacrum”, está profundamente impregnada com a tradição da melancolia e reação de pânico face à perda e ausência; a este respeito é muito diferente da ideia de simulacrum que um distraído Baudrillard apropriou de Deleuze, e que envolve não a perda mas a intensificação do real, ligado à condição das coisas antes das Formas”⁴⁹².

Estas referências suscitam desde já a necessidade de observar os textos originais de Deleuze, com vista a clarificar os argumentos e em seguida confrontar de novo diferentes perspetivas críticas.

É preciso sublinhar que, em certa medida, as últimas publicações de Deleuze no âmbito da filosofia, principalmente em parceria com Félix Guattari, se revelam uma espécie de tratados de estética camuflados. Como refere o filósofo da arte, Mário Perniola «*Os pensadores franceses Gilles Deleuze (1925-1995) e Félix Guattari (1930-1992) são autores de uma vasta obra, Capitalisme et schizophrénie, articulada em dois volumes L’anti-Oedipe e Mille plateaux, a qual pode ser considerada como uma sùmula de todas as perspetivas estéticas do século XX.*”⁴⁹³

Podemos porém ir mais longe, afirmando que talvez a última das suas obras,

492 Rajchman, J. (1995). *Another View of Abstraction*, in *Journal of Philosophy and Visual Arts* N°5, Academy Group, p.17.

493 Perniola, M. (1998). *A Estética do Século XX*, Editorial Estampa, p.188.

O que é a Filosofia? apesar de ter apenas um capítulo dedicado à arte é informada por todo um programa estético, e que por mais divisão de águas que se procure entre ciência e filosofia, a arte contagia, desde logo, todo o pensamento (aspeto que trouxe alguns problemas à leitura científica de Deleuze e o desinteresse em alguns domínios da filosofia analítica), também aqui um aspeto em comum com a filosofia de Nietzsche ao qual Deleuze dedicou tanta atenção.

Nos textos deleuzianos tardios, interessa-nos sobretudo analisar o seu entendimento da percepção e a sua conceção de paisagem. Por certo, Deleuze não entende a percepção em termos convencionais, e poderíamos supor que há um excesso de interferências metafóricas e literárias na sua formulação da percepção, que contribuem para definir a sua noção de “percepto” que não constitui propriamente uma percepção, mas sobretudo um modo de apreensão sensitivo. Contudo, julgamos que devemos fazer justiça aos seus argumentos, reconhecendo-lhes, não obstante, uma finalidade concetual precisa e uma lógica, com rigor sistemático como é próprio de uma grande Filosofia.

É por isso mais esclarecedor para a nossa investigação acompanhar uma passagem na qual o autor, partindo da ficção literária e encaminhando a questão para a pintura, parece concentrar as suas ideias sobre percepção e paisagem, enquadrando-as concetualmente:

“O romance elevou-se muitas vezes ao percepto: não a percepção do matagal, mas o matagal como percepto em Hardy; os perceptos oceânicos de Melville; os perceptos urbanos, ou os do espelho em Virginia Woolf. A paisagem vê. (...) O percepto é a paisagem anterior ao homem, na ausência do homem. Mas em todos estes casos, porquê dizer isso, uma vez que a paisagem não é independente das supostas percepções das personagens, e, por seu intermédio, das percepções e recordações do autor? E como é que a cidade poderia ser sem homem ou antes dele, ou o espelho sem a velha que nele reflete mesmo que não se olhe? É o enigma (muitas vezes comentado) de Cézanne: “O homem ausente, mas inteiramente na paisagem.” As personagens só podem existir, e o autor só as pode criar, porque elas não têm percepção, mas entraram na paisagem e fazem parte do composto de sensações. (...) Os afetos são precisamente esses

*devires não humanos do homem, como os percetos (incluindo a cidade) são as paisagens não humanas da natureza*⁴⁹⁴.

É curioso que neste excerto, Deleuze debate-se com uma questão que não é nova para a nossa análise, isto é, o maior ou menor protagonismo do lugar contemplado em oposição à percepção propriamente dita. Se é verdade que a paisagem se encontra no meio destes termos, procurando articular com maior ou menor incidência cada um dos pólos consoante as circunstâncias, também é certo que devemos, como vimos inicialmente a propósito de Michel Serres, ter em vista uma simbiose entre o sujeito e o meio, mas esta finalidade não supõe a radicalização de Deleuze perante este dilema. E é provável que o autor se tenha precipitado ao reconduzir toda a questão para a sua noção de devir. Deleuze dissolve percepção e paisagem, colocando tudo no mesmo molde: o «perceto» ou uma «visão». E dá continuidade a esta perspetiva, voltando a citar o pintor Paul Cézanne que, como é conhecido, acreditava numa verdade artística relacionada com o estudo concreto e imediato da natureza, baseado numa ótica muito particular: *“Há um minuto do mundo que passa”, e só o conservamos na condição de “nos tornarmos nele”*, diz Cézanne. *Não se está no mundo, devém-se como o mundo, devém-se contemplando-o. Tudo é visão, devir.*⁴⁹⁵

É verdade que já fizemos a apologia da relação entre paisagem e o devir deleuziano, com base na intangibilidade própria da paisagem, mas isso não quer dizer que toda a problemática encontre aí a sua resolução. Todavia é esclarecedor acompanhar o modo como a questão é explorada por Deleuze. As personagens (literárias) que na perspetiva do autor *“não têm percepção”* estariam no lugar do observador, cuja visão entra na paisagem e faz parte do composto de sensações, ou seja, o observador já não está fora da paisagem mas entrou nela, e a contemplação, o prazer estético da mesma converteu-se por fim numa sensação. Ao integrar a visão das figuras que a habitam, a paisagem converte-se num composto de ordem estética com percepção própria - *“a paisagem vê”* porque já não se diferencia dos observadores que a habitam. É de notar que Deleuze coloca no mesmo plano, a percepção do homem, do autor/artista e das eventuais personagens criadas por este.

O perceto esbate a subjetividade do homem, a sua memória e identidade, *“são*

494 Deleuze, G. (1992). *O que é a Filosofia?* Editorial Presença, p. 149.

495 *Ibidem.*

as paisagens na ausência do homem” ou “*as paisagens não humanas da natureza*”, para retomar os termos de deleuzianos. Como sintetiza Perniola acerca de Deleuze,

“Antes de tudo, há que distinguir a dimensão subjetiva e pessoal do sentir, que se manifesta nas percepções e nas afeições, daquela outra desobjetivada e impessoal, que se agrupa em perçetos e afetos. Estes últimos excedem tanto o sujeito como o objeto, e podem ser alcançados unicamente como entidades autónomas e auto-suficientes, que já não devem nada àqueles que os experimentaram: eles são o devir-não-humano do ser humano. (...) As obras de arte desempenham um papel fundamental na estabilização e na manutenção de tais entidades: elas são, efetivamente, blocos de sensações que desafiam a efemeridade da vida e se erguem como monumentos às gerações futuras”⁴⁹⁶.

Há muito a reter destes blocos de sensações para a nossa pesquisa e, se por um lado nos recordam o carácter impessoal das imagens de síntese digital em 3D a verdade é que essa ligação não é direta, e até pode surgir antagónica, uma vez que a impessoalidade da imagem de síntese digital é, em geral, desobjetificada, sem porém incorporar um composto de sensação que por si só o justifique; é por isso que os cenários digitais devem ser parte de uma configuração com mais intervenientes, e resultarem de intenções que os ultrapassam.

No que se refere aos perçetos evocados por Deleuze, estes convocam elementos intensivos que se destacam de uma natureza que, à partida, não exhibe toda a sua expressividade ou quanto muito não deixa entrever as possibilidades de formatividade inerentes aos seus princípios generativos. É nesta aceção que as paisagens não-humanas dos perçetos tocam ainda algumas configurações digitais que elevam a impessoalidade ao paroxismo, e podem permitir, através do artifício já evocado, recaptar a natureza mas essencialmente com uma perspectiva projetiva e criadora. Portanto, evocamos neste contexto uma filosofia da natureza que solicita ao artista uma ação que explora os processos formativos da natureza e do mundo, alargando o seu território

496 Perniola, M. (1998). *A Estética do Século XX*, 1998, Editorial Estampa p.188.

por intermédio do ficcional - estes processos requerem por isso integrar mediações, viabilizando a descoberta e a exploração de uma natureza mais plena e até preconizar uma revisão da matriz humana no sentido da inorganicidade. Neste aspeto estamos próximos também da natureza inumana na qual o homem se instala, que Merleau-Ponty refere a propósito de Cézanne.

Não por acaso, Eric Alliez, um autor que retoma em grande medida o pensamento deleuziano, confirma que existe em Deleuze matéria para uma nova explicação da fenomenologia, sobretudo enquanto fenomenologia da arte. Contudo, das suas considerações decorrentes de Deleuze, parece-nos mais importante reter para o nosso tema a sua noção de “onto-etnologia”, que se caracteriza por uma heterógenese que *“implica o gesto experimental de uma razão contingente, geógrafa e etnóloga mais que historiadora, de tal forma que a vida do mundo por ela descrita ou “seguida” possa incluir a própria descrição como dentro do fora, “quando o fora se escava e atrai a interioridade...”*⁴⁹⁷. O fora, no qual vislumbramos a exterioridade imensa das paisagens, redescobre-se assim quando estas são seguidas até a um extremo, cuja fonte provém afinal de uma interioridade diferente que caracteriza o processo criador. Alliez apela a um devir que se caracterize como “Plano de natureza”, ou uma “Arte-Natureza”.

*“É o plano de natureza que dá o «lá» onde penetrar para buscar seria criar (o cérebro): devir conceitual da filosofia que determina os objetos mentais como seres reais, produção e constituição das próprias coisas na mente; devir sensível da arte que compõe seres de sensação excedendo todo o vivido, ricos de todos os campos de possível; devir natureza de um caos referido que a ciência não coordena sem mergulhar num potencial caótico que a força a enfrentar todo o tipo de flutuações e bifurcações”. E como acrescenta ainda “Uma espécie de filosofia da natureza, no momento em que se dilui toda a diferença entre natureza e artifício”: era nestes termos que Deleuze anunciava a retomada do trabalho de Guattari”*⁴⁹⁸.

497 Alliez, E. (1994). *A Assinatura do Mundo - O que é a filosofia de Deleuze e Guattari?*, Editora 34, p. 65.

498 *Ibidem*, p.66.

Veremos porém mais adiante como, mesmo em Deleuze, essa noção de um plano no qual o artifício se funde com a natureza não parece bastar, uma vez que é preciso ir além de um certo relativismo que caracteriza o simulacro. Além disso, é importante entender que o contributo dos textos deleuzianos se concentram naquilo que torna possível uma prática, neste caso artística, independente de tendências teoricistas. Mais do que uma epistemologia, como ocorria em Goodman, está aqui em causa uma prática mais orientada para o domínio ontológico. Como considera Michael Hardt que preconiza esta abordagem da obra de Deleuze:

“A única natureza disponível ao discurso ontológico é uma conceção absolutamente artificial da natureza, uma natureza híbrida, uma natureza produzida na prática ainda mais remota que uma segunda natureza, uma natureza ao enésimo grau. Esse modo de encarar a ontologia é tão novo quanto o universo inifinitamente plástico dos ciborgs, e tão velho quanto a tradição da filosofia materialista”⁴⁹⁹.

Em suma, no que se refere à paisagem que decorre da herança do pensamento deleuziano, há uma consolidação de um encontro específico com a natureza, que temos procurado definir, e que está próxima de uma natureza desnaturada, contemplada ainda em algumas investigações de psicologia social recentes. A paisagem nestes termos enquadra,

“uma natureza que não se trata de uma objetividade dócil e determinada, mas antes se consititui como um paradoxal princípio de indeterminação virtual.

” Também para estes investigadores a natureza, enquanto causa imanente a si, é vista como *“como processo, ação, relação, gesto, e não obra ou ordem representacional do mundo. Desviamo-nos um pouco, assim, da estrutura dual que ordena o mundo segundo uma relação conflitiva de oposição entre natureza e não-natureza, erigindo uma série de pares, os quais estriam simetricamente o nosso mundo ocidental: natura vesus*

499 Hardt, M. (1996). *Gilles Deleuze, Um Aprendizado em Filosofia*, Editora 34, p.15.

*cultura, natural versus artificial, natural versus contingente, natural versus inventado, animal versus homem, homem versus Deus. Há que pensar a natureza como criadora inventiva que ultrapassa a reprodução do mesmo no devir de novos modos.*⁵⁰⁰

Sintetizando: se os percetos deleuzianos antecipam, em parte, a paisagem desnaturalizada e/ou inumana que abordamos na nossa proposta, traduzindo-se numa incessante gestação de mundos, a verdade é que supomos também uma exteriorização da arte e da estética, que incorpora uma multiplicidade de contributos e testemunhos que a noção ampla de paisagem acolhe.

Aliás, a condição de fusão do ser com um ambiente não-humano e a transformação já mencionada, que resulta no perceto, que caracteriza o devir deleuziano, parece informada por um programa estético que não deve descartar uma observação mais convencional. Falamos portanto dessa percepção que não chega a converter-se em pintura, fotografia ou romance literário, mas que mesmo assim alcançou qualquer coisa de significativo, quando, por exemplo, uma porção de terra passa a ser vista como “paisagem”. Este ponto é importante, pois para aqueles que habitam verdadeiramente o território, a terra não é entendida como paisagem, mas como um modo de vida. Um camponês, de uma maneira geral, escapa pelo menos a essa sofisticada apreensão da paisagem proposta por Deleuze. O geógrafo Denis Cosgrove, apelidou estes habitantes de “insiders”. Para eles não existe esse jogo de distanciamento/envolvimento da contemplação estética. Habitam, vivem e fundem-se na paisagem, mas não existe necessariamente um processo de devir que tem a arte por referência. Como diz Cosgrove:

“Para o insider não existe uma separação clara do ser da cena, sujeito e objecto. Existe na verdade, uma fusão, que não é sofisticada e um significado social incorporados no meio. O insider não beneficia do privilegio de poder caminhar para fora da cena, como nós caminhamos para além de uma pintura numa moldura ou de um ponto de vista turístico. Ele é (...) um

500 Costa, L.A.; Dutra, D.; Fonseca, (2011) T. *Natureza Desumana: Desmesuras do Mundo ao Homem*, Psicologia & Sociedade; 23 (1): 5-14, p. 13. <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v23n1/a02v23n1>

“insider existencial” para o qual aquilo a que chamamos de paisagem é uma dimensão de existência, produzida coletivamente, vivida e preservada”⁵⁰¹.

A experiência deste "insider" não culmina portanto na obra de arte, ao invés, predomina a dimensão quotidiana de quem trabalha a terra para viver. Faltava, acrescentar um outro comentário de Cézanne (Fig.119) que, como lembra Alain Roger, duvidava que os camponeses provençais “*soubessem o que é uma paisagem*”⁵⁰²...

Apesar de os “rurais” de hoje beneficiarem, à semelhança dos cidadãos, de uma cultura amplamente difundida pelos meios de comunicação social, Alain Roger considera que:

“nem por isso deixamos de constatar um real déficit estético na percepção da sua própria terra, que permanece, no essencial, o lugar do labor e da rentabilidade. (...) A percepção de uma paisagem, essa invenção dos cidadãos, (...) supõe ao mesmo tempo distanciamento (recul) e cultura, no fundo, uma espécie de recultura. Tal não significa que o camponês seja desprovido de toda a relação com a sua terra e que não sinta nenhum apego por ela, muito pelo contrário; mas esse apego é tanto mais poderoso quanto mais simbiótico é. Falta-lhe desde logo essa dimensão estética que se mede, ao que parece, pela distância do olhar, indispensável para a percepção e o deleite paisagísticos.”⁵⁰³

Resumindo, é possível que a perspectiva deleuziana da paisagem se limite por vezes a uma estética, excluindo os contributos e experiências dos “insiders”, permanecendo contudo determinante para a nossa análise seja esse o caso ou não, a verdade é estes “insiders” ajudam certamente a alargar o domínio da nossa investigação no

501 Denis E. Cosgrove, *Social Formation and Symbolic Landscape*, 1998, The University of Winconsin Press, op. cit. p. 19

502 P. Cézanne cit. por Roger, A.(2011). *Natureza e cultura - A dupla artialização* in *Filosofia da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p.163.

503 Roger, A. (2011). *Natureza e cultura - A dupla artialização* in *Filosofia da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p.164.



Fig.119. Paul Cézanne. *Montanha de Santa Vitória*, 1904-1906.

âmbito da paisagem. Esses mesmos habitantes locais, que não sentem entusiasmo pelas paisagens do seu meio, modificam porém a sua atitude quando visitam outra terra que não a sua; neste caso, exibem por vezes o olhar ocioso do turista, ou mesmo um interesse de ordem estética⁵⁰⁴. Esta propriedade da paisagem, da sua assunção e incremento através do deslocamento do ponto de vista, reafirma a noção de “trânsito” que caracteriza como vimos a nossa abordagem e processo criativo.

Por fim, é apesar de tudo importante para a nossa investigação considerar os esforços de Deleuze em ir além da representação. É neste sentido que está orientada a sua noção de perceto e afecto, na medida em que procura apontar a inessencialidade do mundo ótico em favor da intensidade e das forças. Deleuze reitera várias vezes o conhecido *dictum* do pintor Paul Klee: “*Não apresentar o visível, mas tornar visível*”. E acrescenta, por ocasião das suas análises de Bacon, que o problema da pintura é “*como tornar visíveis forças invisíveis*”. Também aqui, se alguma coisa da representação subsiste, está longe de um espelhar mimético - “*os espelhos de Bacon são tudo o que quisermos, menos uma superfície que reflete*”⁵⁰⁵.

É num pequeno estudo recente, sobre a estética de Deleuze, por João Alves

504 Cf. Roger, A. (2011). *Natureza e cultura - A dupla artialização* in *Filosofia da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p.164.

505 Deleuze, G. (2011). *Francis Bacon - Lógica da Sensação*, 2011, Orfeu Negro.

Domingos, que encontramos indicações determinantes acerca da sua crítica à função representativa da imagem. De acordo com esta análise podem ser identificados dois momentos: “*um recorte baseado na “libertação dos simulacros”, ou seja, a “realidade” não seria nada mais do que um jogo de imagens destituídas de uma referência que poderíamos chamar real. (...)Por outro lado, porém, sobretudo após a rutura com o estruturalismo e o privilégio da ordem simbólica, pode-se realizar um recorte baseado na crítica da imagem através da emergência do real na ordem das representações.*”⁵⁰⁶ O autor encaminha este último recorte para um real traumático (entre outras modalidades), reconhecido no livro *Lógica da Sensação* sobre o pintor Francis Bacon. Esta transição do simulacro para um real que está para além da representação, sem a substituir por completo, encontra eco na nossa análise de territórios ficcionais.

Segundo João Alves Domingos, Deleuze atravessa um primeiro “momento pop” que é expresso na sua obra *Lógica do Sentido*, na qual tem lugar o procedimento

“*(...) de destacar uma imagem do seu contexto simbólico de origem tornando possível manipulá-la de modo não mais referencial. Para Deleuze, o sentido não é um produto de uma relação com um referente qualquer, mas um efeito da articulação entre elementos de superfície, eles próprios, destituídos de sentido. O sentido não é intrínseco aos elementos, na verdade, ele é um efeito do modo através do qual eles são articulados.*”⁵⁰⁷

Nesta articulação de elementos, no contexto da paisagem virtual, podemos reencontrar uma captação, que nos recorda o *stimmung* de Simmel ou o *argumento* de Malcolm Andrews, que confere unidade às diferentes partes do todo na paisagem. Contudo, esta dissolução do referente não parece suficiente a Deleuze, na medida em que pode recair na banalidade. Este perigo justifica o posterior afastamento do simulacro em benefício da apologia do real, o simulacro revela-se comprometido com a lógica cultural do capitalismo tardio que favorece a faceta gratuita das imagens, uma vez que a progressiva autonomização dos signos, sem ligações ou razão de ser, permite a sua submissão ao valor de troca, uma vez que são intercambiáveis⁵⁰⁸. No entanto, é verdade que mesmo assim

506 Domingos, J.A. (2012). *Realismo intensivo: Deleuze e a imagem* in *Artefilosofia*, Ouro Preto, n.13, p. 148.

507 *Ibidem*, p.148

508 Cf. Domingos, J.A. (2012) *Realismo intensivo: Deleuze e a imagem* in *Artefilosofia*, Ouro Preto,

existe um sentido emancipatório da imagem, cuja libertação de algumas amarras favorece a invenção. Como indica João Alves Domingos:

*“Quando libertadas da relação normativa com um modelo, as imagens são passíveis de modificar o seu sentido. Como numa animação onde os personagens não só assumem funções completamente estranhas, mas também são liberados de constrangimentos universais como as leis físicas, a imagem como simulacro é uma pura simulação, um virtual destituído do real. Algo vislumbrável no atual horizonte tecnológico cujo avanço introduziu a possibilidade não apenas da reprodução hiper-realista de objetos da percepção sensível, mas também da produção de imagens tridimensionais e de sons que emulam aqueles objetos sem que precisem de existir ou ter existido de facto.”*⁵⁰⁹

Face a este terreno movediço, no qual participa agora também a imagem digital, Deleuze fez alguns movimentos de antecipação onde revemos a sua aproximação a uma estética do real (a par de Hal Foster), que João Alves Domingos identifica nos estudos de Deleuze sobre Bacon, e que privilegiam *“a presença pura fora do domínio das mediações que seriam capazes de alienar a natureza da coisa; a captura do facto bruto e do imediato.”*⁵¹⁰ Este reencontro com o real, mas agora com a consciência do simulacro, vem ao encontro da via por nós privilegiada, mas esta requer ainda uma clarificação final. Falamos do movimento e deslocamento da paisagem, em virtude do movimento do observador, dos registos dos media e das subsequentes construções pictóricas.

6.6 Da transdução à obra: o deslocamento no mundo

No contexto da fabricação, é ainda necessário assinalar que, a par circulação das configurações paisagistas entre os media digitais e as práticas pictóricas mais tradicionais (pintura, desenho, fotografia, etc.), tem lugar um deslocamento correspondente da paisagem e do observador no mundo. Vimos como Alain Roger salientava a mudança

n.13, p. 149.

509 *Ibidem*, p.149.

510 *Ibidem*, p.153.

de percepção do camponês que visita outra terra que não a sua. O homem da terra (que se opunha ao *paisajante*, ao homem da cidade), ao visitar uma terra diferente, pode revelar uma mudança de percepção. Existe qualquer coisa na nossa identidade e origens que influencia decisivamente a percepção. O mesmo Roger assinala, por isso, que não é surpreendente que os “neo-rurais”, que não viveram a sua infância no meio agrícola, disponham “*de um importante distanciamento em relação à sua profissão*” e em “*relação ao seu espaço*” (...). *Seja como for, “eles são os únicos que me falaram da “magnífica paisagem agrícola”*”⁵¹¹.

A paisagem requer por isso invenção e deslocamento, talvez mesmo desenraizamento... Por isso, o filósofo Jean-François Lyotard, ao tratar do tema da paisagem, começa por falar desse escape, deslocamento - “scapeland”. A propósito desta mudança de referenciais que favorece o paisagismo, Lyotard cita exemplos que saem até fora do registo humano, procurando desafiar talvez uma visão antropocêntrica. Citando Kant, o autor sugere que há uma espécie de loucura sistemática nas descobertas e na percepção do paisagista:

*“Que vê todos os objetos de maneira diferente e que está deslocada, fora do sensorium comum requisitado pela unidade da vida (animal), em direção a um ponto muito afastado (daí o termo alienação), como acontece com uma paisagem montanhosa cujo desenho efetuado à vol d’oiseaux, permite um julgamento da região muito diferente daquele que se conseguiria se visto da planície”*⁵¹².

Nelson Brissac Peixoto, analisando este texto, sintetiza o raciocínio de Lyotard, deduzindo que “*o rato da planície - em contraposição ao pássaro - também seria um paisagista. Um outro alienado, fora de lugar. Em vez de longínquo, a toca sem vista da toupeira. Não há privilégio de um elemento.*”⁵¹³ Ao que acrescentaríamos não existir também privilégio de uma percepção ou sistema visual, aspeto que já abordámos. Mas Lyotard prossegue quanto ao seu entendimento da paisagem:

511 Roger, A. (2011). *Natureza e cultura - A dupla artialização* in *Filosofia da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, p.166.

512 I.Kant cit. por Lyotard, J.F. (1989). *O Inumano*, Editorial Estampa, p. 183.

513 Peixoto, N.B. (2007). *Ver o Invisível - A Ética das Imagens*, in *Ética - vários autores*, Companhia de Bolso, São Paulo, p. 442.

*“Haveria paisagem, de cada vez que o espírito se deslocasse de uma matéria sensível para outra, conservando nesta última a organização sensorial conveniente ou, pelo menos a sua lembrança. A terra vista da lua por um terráquio. O campo visto pelo cidadão, a vila pelo agricultor. O desenraizamento seria uma condição da paisagem”*⁵¹⁴.

Ou como parece concluir Nelson B. Peixoto, *“Enfim, um ponto de vista deslocado”*. De acordo com a sua leitura de Lyotard, este autor considera que *“a função paisagística da luz, por exemplo, seria então o deslocamento do mundo”*, e realmente Lyotard fala da importância da luz enquanto função paisagista, mas sublinhando que do lado de lá do cenário, os técnicos de iluminação de teatro conhecem bem este atributo da luz. Mas também *“Os impressionistas. Ou Rembrandt do lado da sombra.”*

A luz que torna possível a visão, animando-a, parece deste modo transformar-se, opera uma transdução de energias que resulta no registo visual da paisagem e eventualmente na obra, mas esta função da luz na paisagem, levada ao limite na era digital, não anuncia apenas um deslocamento, mas pode gerar uma desconexão da paisagem das relações sociais produtivas como já admitia Cosgrove, ou seja, uma perda de ligação *“com a terra material implicada em virtude do tratamento simbólico da paisagem - como imagem, texto ou teatro por exemplo - e levadas ao extremo na ideia de “paisagem virtual”*⁵¹⁵. Com efeito, na sua obra de referência sobre a formação social e simbólica da paisagem, Cosgrove já há muito antecipava este protagonismo da paisagem virtual. Com o princípio da nova interação entre terra, tecnologia e visão, o autor considerava que as paisagens virtuais representavam a extensão mais avançada da ideia de paisagem como um modo distanciado de ver, que se assemelha *“a um texto cintilante visível num écran, cujo significado pode ser criado, ampliado, e alterado, elaborado e finalmente obliterado pela simples pressão de um botão”*⁵¹⁶.

Por intermédio deste deslocamento, desta paisagem mutável e retomando ainda Lyotard, a paisagem é portanto o contrário de um lugar, sobretudo se o olhar estiver

514 Lyotard, J.F. (1989). *O Inumano*, Editorial Estampa, p. 183.

515 Cosgrove, D. (1989). *Social Formation and Symbolic Landscape*, The University of Wisconsin Press, p. 19.

516 *Ibidem*, op. cit. p. xxvi.

ligado à destinação - na medida em que passamos a entender a paisagem como um lugar indesejado. A paisagem seria assim desprovida de função, como os quadros num museu. “Uma marina, um lago de montanha, um canal numa metrópole podem assim ser suspensos acima de toda destinação, humana ou divina, e deixados ali”⁵¹⁷.

Mas de acordo com Lyotard não somos nós que nos perdemos; são os significados das paisagens que se perdem. Como diz Nelson B. Peixoto, recapitulando Lyotard,

“trata-se do privilégio dos desertos, montanhas, oceanos, céus, e ruínas no paisagismo: não terem destino, um fim determinado. Serem, portanto, capazes de nos tirar do lugar. O indeterminado é o que os descortina como paisagem. Sempre falta alguma coisa para se alcançar a paisagem - muros obstáculos. É a melancolia de todas as paisagens. Elas exigem a consumação do espírito. Sem isso, não seriam paisagens, mas lugares. A paisagem nunca é um lugar - a que se pertence. Nesse sentido, ela é que leva ao deslocamento, não o inverso. “A paisagem desola o espírito””

O autor interroga-se, juntamente com Lyotard, sobre o que faz um lugar tornar-se paisagem. Este lugar, segundo Lyotard, tem de ser como um templo para se fazer paisagem (uma “templação”). Nelson B. Peixoto destaca também essa indiferença territorial, sem história ou intemporal, que caracteriza o paisagismo.

“Mesmo uma praça, numa manhã de inverno, tomada por milhares de veículos. Um templo, espaço-tempo neutro, sem história nem geografia. Onde o caminhante solitário pode impor silêncio à intriga dos desejos e da inteligência. Não é preciso ter experiências ou opiniões sobre a paisagem. Ela existe sem associações ou sínteses. É preciso emudecer o espírito para que possa aparecer a paisagem.”⁵¹⁸

517 Peixoto, N.B. (2007). *Ver o Invisível - A Ética das Imagens*, in *Ética - vários autores*, Companhia de Bolso, São Paulo, p. 442.

518 *Ibidem*, p. 443.

Aqui também se revela presente o contraponto artificial que enquadra esta paisagem na qual o homem se apaga, neste caso por intermédio da prática pictórica.

“Será que olhamos um quadro e vemos uma paisagem? pergunta-se Lyotard. Como uma janela, diriam os italianos. “Mas o ideal de transparência, do suporte abrindo para uma visão em profundidade, cessou de comandar a organização figurativa”. A mise-en-scène mostra-se na frente do que é representado. O artifício assinala-se. “A paisagem e o rosto são assim colocados em sursis de presença””⁵¹⁹.

A pintura que parece negar a presença exhibe paradoxalmente essa presença excessiva da paisagem, que eventualmente, através dos outros media será redestinada. É o próprio Lyotard que admite esta inflexão determinante:

“Privilégios de desertos, serras, planícies, ruínas, oceanos, céus no paisagismo: a partida, sem destino. Desorientadores portanto. Mas desconfiemos desta exclusividade. O significado depressa redestina os seus orfãos (nem que seja com o amor das paisagens). Não, a paisagem não tem o seu lugar eleito nestes não-lugares. Mas o não-lugar estende-se sobre eles, como sobre qualquer lugar, sem incómodo. Doce violência exercida pela indeterminação sobre o determinado, para que este largue o QUOD. E este não-lugar não sou eu quem o engendra, nem eu nem ninguém.”⁵²⁰

Este reencontro das paisagens a partir de um movimento, um deslocamento do mundo, faz-se entre imagens, animada por uma imaginação acossada por uma terra de ninguém que avistamos num relance, incessantemente manipulada pelos media.

519 *Ibidem*

520 Lyotard, J.F. (1989). *O Inumano*, Editorial Estampa, p. 184.

6.7 Conclusão de capítulo

Quando pensamos na prática artística em si, termos como "construir" ou "fabricar", ocorrem-nos naturalmente, aspeto que justificou, em parte, introduzir esse termo neste último capítulo. Fabricar permitiu traduzir assim um processo artístico e tecnológico, que participa na componente prática desta investigação, na qual as paisagens 3D foram compostas, geradas, fabricadas por intermédio de simulações digitais em ambientes 3D, e recurso a software de ambientes digitais como o TerraRay. Também esteve presente na nossa investigação, a faceta do processo de fabricação na qual a própria ficção, como sugere Goodman, se constitui como um acréscimo do real ou uma fabricação de partes do mundo. A feitura do mundo parte por isso de outros mundos ou registos, e a fabricação da paisagem apresenta-se afinal como um refazer.

Mesmo as paisagens geradas diretamente em 3D sem referência aparente são muitas vezes, quando contempladas, informadas pela cultura e pela nossa memória.

A arte partilha assim com a ciência a possibilidade de construção de "versões-de-mundos", favorecendo também o processo que desenvolvemos de trânsito através dos média e ciclos entre imagens. Neste processo de criação e reconstrução de paisagens, descrevemos o modo como um ambiente 3D pode alargar os dados de uma paisagem 2D numa fotografia ou pintura. O território 3D construído por referência a essa representação, apresenta por sua vez um território com um acréscimo de informação e portanto, em parte diferente, permitindo ainda a produção de uma nova multiplicidade de imagens 2D, em função de variações da posição do observador e da abertura da câmara. Podemos sintetizar estas operações num esquema genérico que combina a vista computadorizada com a representação com base no desenho, fotografia ou pintura e que permite vários percursos.

Em virtude deste processo, sentimos necessidade de referir e documentar a integração de referências digitais na prática da pintura. O modo como este processo artístico se adapta às temáticas que temos em vista retratar na nossa prática, também mereceu a nossa atenção, no contexto das paisagens que suscitam debate no que se refere a circunstâncias geopolíticas, que se cruzam com o ordenamento da paisagem e planeamento urbanístico. O tema das paisagens urbanas turcas decorreu talvez deste panorama, na medida em que coloca em campo dicotomias nas quais as novas edificações e torres comerciais e financeiras, da nova era, se contrapõem aos edifícios e paisagem histórica, representativa neste caso da tradição otomana e património da

Turquia. Uma vez mais será o efeito da técnica, em combinação com outros fatores de ordem estética, que nos motivaram no final a retomar a representação, considerando as ruturas com os esquemas estabelecidos, quer pelas variáveis introduzidas pela estética digital do écran, quer pela articulação da variabilidade destas novas imagens virtuais com a recuperação da estética pós-estruturalista. A virtualização das paisagens revitaliza um género na arte, por intermédio de outra ontologia, que exhibe uma dinâmica cuja virtualidade torna no limite indistinta a paisagem do observador (Deleuze). Numa nota final, foi ainda nossa intenção suscitar no processo artístico uma transferência de elementos entre paisagens e representações, como é próprio do virtual, mas que afinal apela também a um deslocamento. O fito, o destino pode contudo ser desconhecido, identifica a paisagem sobretudo o visitante estrangeiro, já que o homem que trabalha a terra não a entende esteticamente (Cosgrove, Alain Roger). Trata-se afinal de uma paisagem desorientadora (Lyotard), mas que pode redesdestinar; movimento que podemos acompanhar no engendramento da paisagem que ultrapassa o artista, pela imaginação e pela tecnologia improvável que se imiscue, nesta nova fabricação singular da paisagem.

7. Conclusão

Fizemos um trajeto no qual percorremos várias etapas com o objetivo de descobrir um novo sentido para a paisagem, na qual participa uma multiplicidade de imagens informatizadas. Com o conhecimento da ambivalência da paisagem, desta se referir a uma realidade e ao mesmo tempo à imagem dessa mesma realidade, procurámos destacar essencialmente a segunda modalidade, mas a partir daí acrescentar um valor a toda a sua amplitude que prolifera a partir da imagem. Se na abertura específica da paisagem é a relação com o mundo que está em causa, a via para a revitalização dessa mediação privilegiou a dimensão pictórica, a partir da qual emergem, por sua vez, toda uma série de coordenadas culturais, ideológicas e estéticas.

Começámos or demonstrar como o olhar tem, desde logo, a capacidade de ordenar e unificar um lugar por intermédio de uma intencionalidade. Se em parte esta visão ordenada do mundo, que tem em vista a construção de um sentido, remete para alguns valores da modernidade, é preciso ir além disso e compreender que na era digital, da reprodutibilidade incessante, as imagens das paisagens revelam porém uma nova autonomia, permitindo a manipulação, construções de mundos e novas relações com o meio. Se por um lado a multiplicação de registos pictóricos de paisagens incorre no perigo da sua banalização e conversão em mera mercadoria, a paisagem editada por computador possibilita também uma nova aproximação do real, que em combinação com práticas artísticas mais próximas da materialidade, pode enriquecer a nossa experiência, de forma a fornecer premissas para um novo conhecimento do ser e do meio que o envolve. Pois não será a paisagem uma versão reduzida do mundo que podemos recriar com maior liberdade?

Quem vê a paisagem, poderá também, segundo uma perspectiva estética, intervir na construção dessa mesma vista, e participar na multiplicação de versões do espaço em

questão. Como comprovámos, na sociedade informatizada o próprio lugar de referência da paisagem tornou-se híbrido, mutável e aberto a varias dimensões virtuais. Compreendemos aliás que os valores do território mediático e da visão simulada fazem parte de um mesmo contexto, numa simbiose que se abre ao ficcional.

Existe um processo mental que aliás revela e sintetiza elementos paisagistas, tal como na informática, num processo de arquitetura da informação. Em suma, no próprio vislumbre da paisagem, numa primeira aproximação, estão já presentes coordenadas e dados que possibilitam a génese da construção paisagista, e portanto que preveem uma segunda imagem da paisagem, com recurso à simulação.

Podemos afirmar que estas estratégias de simulação digital de paisagens, não constituem um fenómeno que tenha tido lugar somente na contemporaneidade, mas alguns elementos estavam já presentes na tradição da arte da paisagem, antes mesmo do advento da cultura digital.

O contributo de algumas linhas do pensamento contemporâneo mostraram, antes de mais, as múltiplas possibilidades do ficcional fomentando o desdobramento das paisagens e abrindo espaços em terrenos improváveis. Tal foi possível pela articulação com a virtualidade, que acrescenta à estética da paisagem o movimento de virtualização tratando-se, entre outras coisas de uma deslocação que prevê uma hibridação e transfiguração de cenários em outros domínios. Nestes processos, demonstrou ser inestimável o contributo de diferentes registos e práticas pictóricas cujo cruzamento com a visão computadorizada vem colocar questões que extravasam os estudos mais cingidos à paisagem, revelando as implicações da noção noutros aspectos decisivos da atualidade, no âmbito geopolítico, estético e ecológico.

Reinventar a paisagem na era digital supõe portanto um movimento que expande a paisagem para outras problemáticas e territórios, ao mesmo tempo que a concentra no movimento de devir característico da criação artística, que toma como obra decisiva a formação do meio em redor do artista e das paisagens que o perseguem por entre a vigília e o sonho.

Com a conclusão desta investigação consideramos que uma boa parte das nossas intenções iniciais foram atingidas, todavia sentimos a necessidade de enumerar alguns temas nucleares que desenvolvemos ao longo da nossa investigação, que podem fornecer uma maior clarificação e sugerir finalmente qual a continuidade que se abre a esta investigação teórico-prática.

7.1 O que é uma paisagem virtual?

Referimo-nos muitas vezes ao termo "paisagem virtual" ao longo da nossa análise, e fizemos por vezes alusão a noções próximas como "paisagem digital" ou "paisagem fictícia". Procedemos porém a uma apreciação dos termos virtual e ficcional, inclusive no contexto da cultura digital. As definições ou descrições da paisagem virtual em si foram contudo mais esparsas, talvez porque decorrem da própria noção de virtual que aprofundamos nos últimos capítulos da investigação e, nesse aspeto, a noção de paisagem virtual pareceu-nos de certo modo compreensível. Julgamos, no entanto, que esta noção ainda poderia estar aberta a equívocos, e ainda que não seja possível nem desejável desfazer todas as polémicas, podemos porém sintetizar o que entendemos por paisagem virtual, até porque a conclusão desta nossa investigação pode beneficiar desse esclarecimento.

Uma paisagem virtual não deve ser um conceito vago mesmo que aberto algumas flutuações de sentido. Quando a evocámos, foi muitas vezes para caracterizar a representação ou a aparência de uma paisagem que surge essencialmente em termos funcionais ou como efeito em relação à materialidade da paisagem supostamente real, que representa. Contudo, essa paisagem virtual não é formalmente da mesma materialidade do referente ou da entidade que traduz. A substância de uma paisagem virtual é sempre de uma segunda ordem, trata-se de um substituto imaterial da paisagem a que faz alusão. Neste sentido, a imagem de uma paisagem produzida digitalmente enquadra-se, de facto, nestas definições e é por nós privilegiada, mas é importante relembrar que a paisagem virtual, tal como a própria virtualidade, tem um sentido muito mais amplo do que o significado que assume na terminologia da informática e da cultura digital.

O termo virtual existia, com efeito, desde há muito, e antes do aparecimento dos dispositivos digitais, quer por intermédio da ciência da ótica, quer no âmbito do discurso filosófico já anteriormente referido, particularmente no que provém de Bergson e é desenvolvido por Gilles Deleuze. Neste caso, o virtual é da ordem de uma potência, e de uma desterritorialização, e do devir que fomenta a criação, mas que pertence também ao domínio da ilusão, remetendo para uma certa imaterialidade.

No âmbito da computação como também analisamos, o virtual equivale à construção de simulacros que funcionam como substitutos e têm desempenhos semelhantes às entidades e dispositivos reais que simulam, sem apresentarem necessariamente um vínculo a um referente concreto.

Uma imagem fotográfica, em registo digital, de uma paisagem real pode, por isso,

ser uma paisagem virtual, na medida em que um conjunto de pixels que compõe a imagem funciona como um substituto, e produz um efeito sem o agenciamento físico da materialidade da paisagem original. Também uma paisagem gerada de raiz por computador, através de um software 3D, pode ser considerada virtual, mas neste caso sem precisar de um original a que faz referência, e sem constituir uma cópia de algo.

Como Gombrich começou por nos fazer notar, há um vínculo do virtual com a representação, na medida em que esta se define desde logo como um substituto. Por sua vez, como assinala Anne Friedberg, autora que sustentou alguma da nossa argumentação, o "*virtual refere-se ao registo da representação em si - mas a representação pode ser um simulacro ou diretamente mimética*". Analisámos aliás os problemas implicados nessa modalidade da representação como simulacro. Como esta autora também reconhece, antes do digital já existia uma virtualidade, por exemplo, na pintura, na fotografia, nas projeções do cinema ou na imagem televisiva.

Dos espelhos à câmara obscura, os primórdios do virtual são portanto inúmeros. Contudo, todas as expressões da virtualidade que analisámos à luz da paisagem exibem uma natureza ilusória de algo que está em vias de tomar forma, ou seja, estão em causa paisagens que se revelam sem estar fisicamente à nossa frente, ou que podem simplesmente não existir.

Na verdade a modalidade de paisagem virtual que privilegiamos, foi aquela que revela a participação do digital em determinada etapa do processo artístico. Este destaque deve-se naturalmente à orientação do nosso estudo no contexto da era digital. Além disso, acreditamos que a paisagem virtual gerada por computador através de software 3D, faz convergir, em parte, as estratégias de simulação da computação digital com a noção de simulacro e de virtualidade, que reconhecemos sobretudo em Gilles Deleuze, mas também em Levy, Baudrillard ou Virilio. Este aspeto é importante, uma vez que mesmo a pintura de uma paisagem imaginária, sem referente reconhecível, para além da criatividade do artista é sobretudo da ordem do ficcional, reagrupando fragmentos, experiências e memórias do criador sob uma nova forma. Por outro lado, uma pintura que toma por referente uma paisagem 3D, pode ter essa mesma vertente ficcional mas revela uma virtualidade mais profunda, na medida em que não se tratando de uma cópia ou de uma expressão/descrição da memória do artista, implica sobretudo uma transferência de imagens ou informação de um campo de significado para outro; ora, essa transferência ou transdução é uma característica própria da virtualidade da imagem.

Podemos interrogar-nos ainda sobre que tipo de imagens se podem enquadrar nesta

categoria da paisagem virtual na qual intervêm as novas tecnologias, e quais as que são excluídas. Desde logo, algumas podem não se enquadrar, por não possuírem uma configuração do tipo paisagista, ou então por não incluírem essa dimensão da imagem computadorizada ou digital. A paisagem não deve ser determinada por uma equação, todavia algumas das condições a que deve obedecer foram já referidas na nossa análise. Deve estar em causa uma extensão que podemos julgar ou fazer equivaler a uma vista exterior, contemplar uma profundidade, permitir eventualmente subentender um horizonte, e integrar um agrupamento de elementos ou uma superfície dominante que se dispõem num enquadramento, sugerindo um certo grau de variedade ou correlação de distâncias no espaço. Deverá também estar patente um reconhecimento mínimo com base em algum tipo de figuração. A partir destas determinações podemos testar esta noção, interrogando-nos por exemplo, se uma imagem de glitch pode constituir uma paisagem virtual. A resposta é afirmativa, desde que a imagem em questão permita o reconhecimento de um espaço do tipo paisagista, mesmo com as falhas ou interferências características da imagem glitch (fig.120).



Fig.120. Jurema, Imagem Glitch.

Mas o que diríamos do ambiente e dos ícones virtuais que compõem o interface de um smartphone? A componente virtual parece estar assegurada, e supõe uma determinada organização de elementos num enquadramento ou composição. Mas esta imagem não consegue preencher outros critérios. Sucede que não se verifica uma sugestão de figuração, mesmo que seja a um nível mais abstrato. Na verdade, podemos ter a ilusão de um espaço, mas pouco mais do que isso. Uma paisagem não é um mero espaço, contentor de

elementos genéricos como ícones, mesmo a paisagem virtual deve, quanto muito, simular um cenário no qual podemos reconhecer um meio ou ambiente que mantém uma relação com uma escala humana e territorial, mesmo no plano do ficcional. Neste contexto podemos, por exemplo, considerar um cenário de um jogo de PlayStation (Fig.121) como uma paisagem virtual, na medida em que, em termos de figuração, a convenção da paisagem é reconhecível nos grafismos mais ou menos realistas e a personagem simulada sugere metaforicamente a escala humana.

Todavia, é importante compreender que a proposta da nossa investigação é no senti-



Fig.121. *Sonic Generations*, Sega PlayStation

do de voltar a investir na virtualidade com a componente humana e material, favorecendo uma transação material-imaterial mais promissora. Ou melhor, é nossa intenção que, chegados a este ponto da extrema sofisticação na nossa era, pretendamos apelar à técnica para que esta nos liberte de alguns dos seus constrangimentos e potencie os seus valores mais favoráveis, integrando-os noutras linguagens.

7.2 Prática artística e reinvenção da paisagem na era digital

Em alguns momentos da nossa investigação, o modo como foram apresentados certos exemplos da nossa prática artística, teve em vista viabilizar e dar um contributo para o nosso tema, no sentido de dar, uma vez mais, um impulso à arte da paisagem nas novas circunstâncias da contemporaneidade. Esse foi afinal o objetivo e um dos desafios

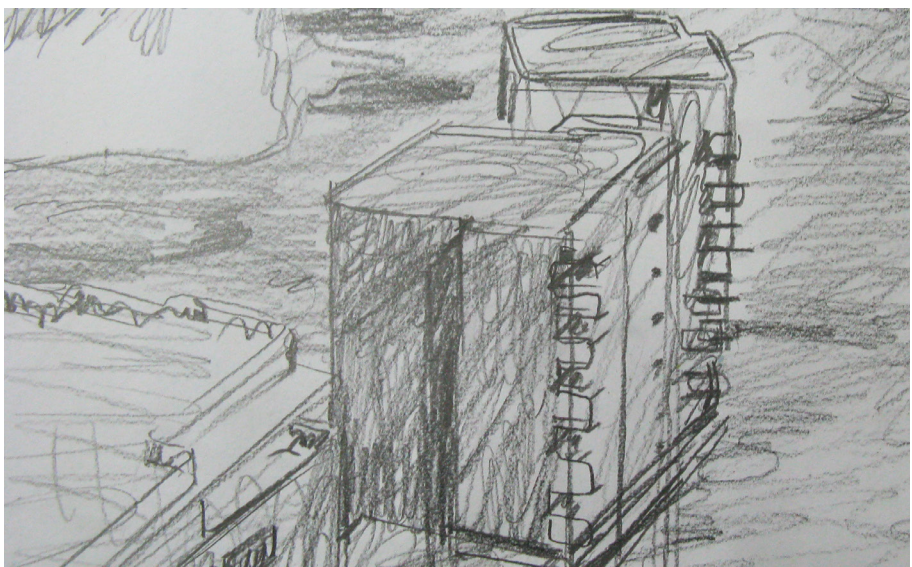
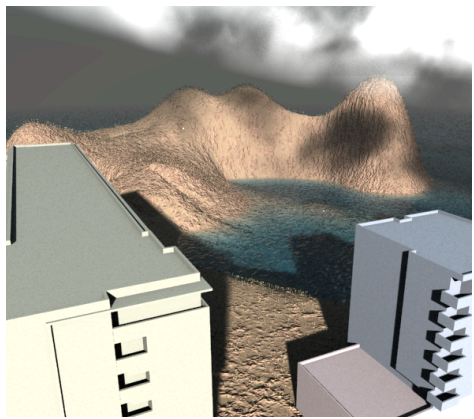


Fig.123. Luis Monteiro. Ficcionar a alta de Lisboa, 2016.

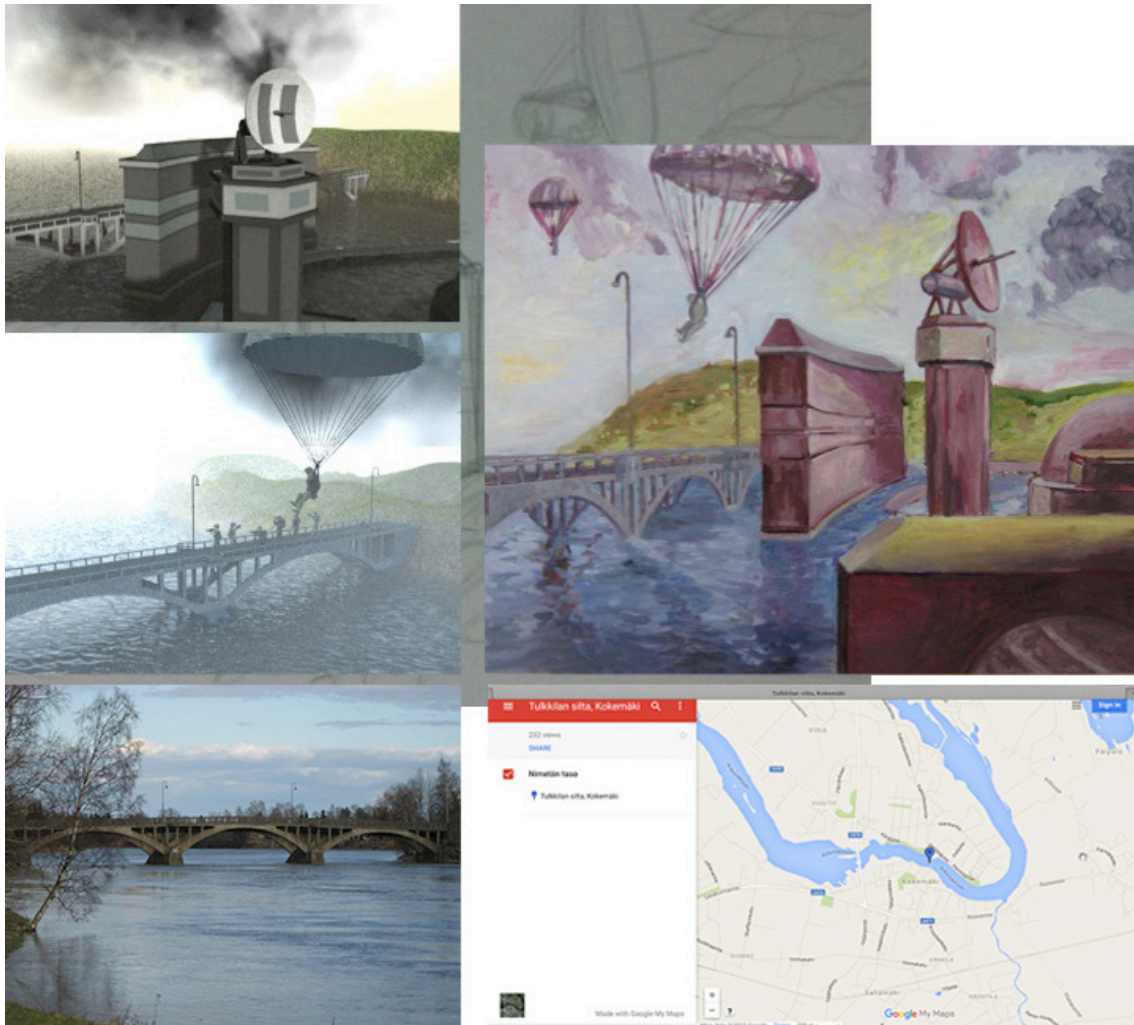


Fig.124. Luis Monteiro. Recapturar uma referência de património na Finlândia. *Tukkilan Sita* memória ficcional, 2015.

desta investigação. Dizer que procedemos a uma reinvenção generalizada da tipologia da paisagem será talvez excessivo, mas certamente consideramos que a nossa proposta teórico-prática apresenta um contributo no domínio da criação artística e em particular na arte da paisagem. As peças que resultam do diálogo da pintura com a paisagem virtual 3D, abrem certamente um caminho que nos faz olhar intrigados para as obras resultantes, pelas possibilidades que contêm. Estas obras guardam em si a capacidade de desafiar a prática pictórica com a materialidade de novas figurações e fazendo, ao mesmo tempo, a crítica das propriedades das tecnologias, num sentido diverso daquele operado pela arte digital.

Na diversidade de um conjunto de pinturas e com alguma variedade temática, reconhecemos várias questões que abordamos ao longo desta investigação. É o caso das representações dos edifícios da Alta de Lisboa (Fig.123), cuja paisagem sem acessos e

parcialmente submersa, parece colocar novas variáveis em jogo. Por outro lado, o modo como é possível ficcionar paisagens aparentemente imaculadas, no interior da Finlândia, ou manipular paisagens urbanas na Turquia, num contexto geopolítico, mostra a flexibilidade destes processos artísticos híbridos, que permitem o livre acesso a questões de ordem diversa, quer privilegiando a temática, quer o próprio rumo da pintura por intermédio da sua expressividade. Falamos portanto da possível emergência de uma estética que incorpora o digital no diálogo global da virtualidade, acerca da qual podemos pensar, como nos diz Baudrillard, " que tudo isto não é mais do que um desvio para uma tentativa ainda indiscernível"...

Os processos que começámos por explorar na nossa prática permitem, como aliás vimos, várias abordagens pictóricas com base nas referências 3D. Por um lado é possível partir de um registo 3D e explorá-lo na pintura, por intermédio de uma transferência e transformação dessa mesma paisagem digital, no sentido de uma imagem agora diferente. Para além da referência digital é possível fazer uso também de referências fotográficas. Com uma orientação mais complexa podemos por fim alargar um território original, da imagem 2D no sentido de um ambiente 3D com mais informação, que convoca uma série de elementos pictóricos fictícios, que surgem combinados com os elementos reais originais. Um bom exemplo para ilustrar esta ideia, é a fotografia de uma montanha, que não fornece a informação do ambiente por detrás, uma vez que a montanha cobre o campo de visão. Convertendo esta fotografia para um cenário 3D, e alterando a posição da câmara, e portanto a orientação do observador, podemos agora concretizar um espaço por detrás dessa montanha. De forma semelhante, apresentamos um exemplo que explorámos apenas com base na passagem da fotografia à vista computadorizada 3D. Neste caso estamos perante o cenário de S.Peterburgo, nas Noites Brancas. A fotografia antiga, do período de meio século em que foi conhecida por Leninegrado, é transposta para 3D e por fim a posição da câmara é alterada, revelando uma cidade agora ficcionalmente inundada (Fig.125); além disso, a ponte aberta que estava em primeiro plano, jaz agora no horizonte longínquo no plano de fundo. Outro fator a considerar é o trabalho de síntese e simplificação que a imagem 3D pode operar, quando comparada com o excesso de detalhe da fotografia, e que favorece desta forma um diálogo mais pleno e espontâneo com a pintura.

7.3 Horizontes futuros

A prática aqui demonstrada foi na verdade o que acreditamos ser apenas um vislumbre de um processo em curso, cuja continuidade não é contudo possível prever com exatidão. É porém nossa intenção explorar com maior profundidade este diálogo entre a pintura e outras linguagens pictóricas, em particular as emergentes da computação digital e das imagens 3D, ou descobrir outras formas das novas tecnologias se combinarem com as linguagens plásticas tradicionais. Esta nossa aposta específica, não é uma auto-imposição mas sim um motivo de grande interesse e fascínio. Contudo, e paralelamente, existe a necessidade de desenvolver a prática do desenho e da pintura sem que esta esteja implicada nas novas tecnologias, mas de acordo com uma lógica que encontre os seus próprios ritmos no seguimento destes processos mais híbridos.

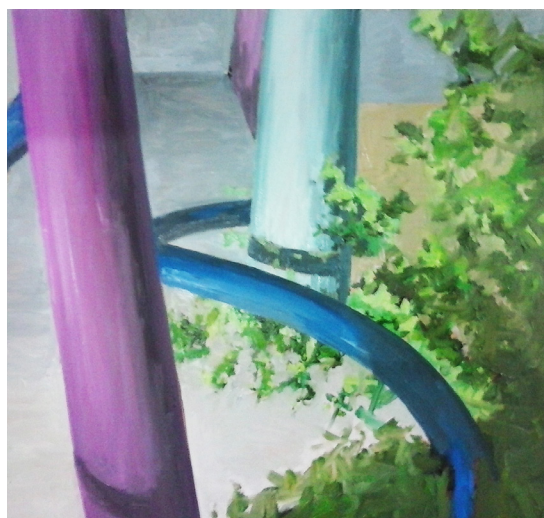


Fig.125. Luis Monteiro, *Sem Título*, 2015.

No contexto dos processos desta investigação, as imagens de S.Petersburgo (Fig.126) são um exemplo de projetos em curso que pretendemos cruzar ainda com o desenho e a pintura, e com maior incidência nesta última prática. A vontade de introduzir modelos de pessoas nas paisagens 3D é outro procedimento que tem sido já objeto de experimentação e que temos vindo a ensaiar, alterando e introduzindo novas variáveis na prática pictórica. A possibilidade de trabalhar com imagens de referência 3D mais abstratas, é ainda outra direção possível, que aliás também já experimentámos, sem contudo termos chegado aos resultados que temos em vista.

Na verdade resulta mais atrativo explorar ambientes nos quais possam ser reco-

nhecíveis elementos de regiões concretas e ao mesmo tempo manipuladas na linha do ficcional, apelando assim à descoberta de um lugar supostamente real. Outro aspeto que nos interessa e parece relevante, é colocar em campo questões geopolíticas, de ordem ideológica, e identitárias, na medida em que as paisagens parecem transportar esses valores civilizacionais de forma singular. Foi essa abordagem que pudemos aliás testemunhar nas obras que retratam paisagens urbanas turcas.

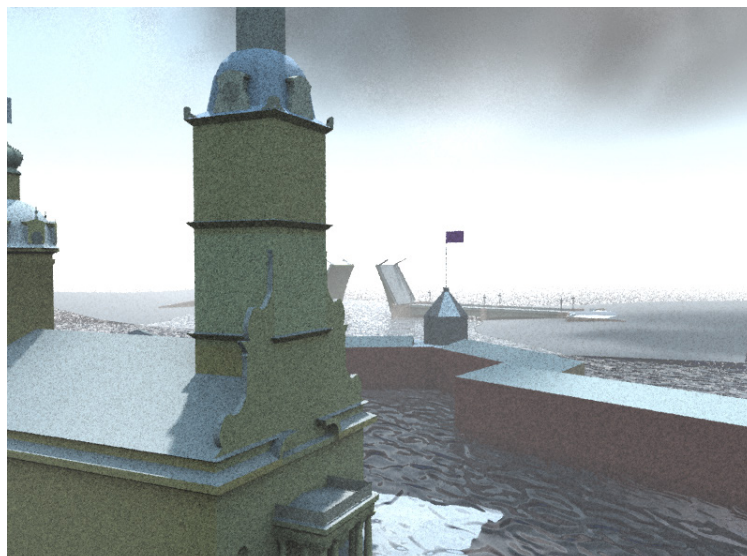


Fig.126. Luis Monteiro. Vista simulada e transformada de S.Petersburgo, 2016 (TerraRay).

O próprio tema da paisagem parece ainda apresentar-se como um manancial de registos para a prática pictórica e a emergência de questões pertinentes e desafiantes a considerar e refletir. Na sequência desta etapa, sentimos também a necessidade de abordar temas próximos da paisagem ou que coincidem apenas parcialmente com estes. Falámos da noção de "território" ou "parcela" para referir apenas alguns exemplos. Ao transportar-conosco as coordenadas da paisagem, pudemos nestes contextos do território ou em planos mais abstratos transformar os códigos paisagistas em novos materiais, por intermédio de uma experimentação agora com várias camadas e registos, que nos podem encaminhar para um lugar pleno de possibilidades, aberto a novas obras, mas difícil de discernir, da mesma forma que a neblina encobre a verdadeira extensão e os limites de uma paisagem.

BIBLIOGRAFIA

- ALBERTI, L.B. (1991). *On Painting*, Penguin Books.
- ALLIEZ, E. (1994). *A Assinatura do Mundo - O que é a filosofia a de Deleuze e Guattari?* Editora 34.
- ANDREWS, M. (1999). *Landscape and Western Art*, Oxford University Press.
- ANGUELOV, D; DULONG C; FILIP, D; FRUEH, C; LAFON S.; LYON R; OGALE, A; VINCENT L; WEAVER J. (2010). *Google Street View: Capturing the World at Street Level*, IEEE Computer Society.
- ANTONOPOULOU, A. (2013). *Re-Thinking Landscape in the Context of Virtualisation*, Landscape & Imagination - Conference, Paris.
- ARANTES, P. (2005) *Arte e Mídia - perspectivas da estética digital*, 2005, Senac.
- ARGAN, G.C. (1993). *Arte e Crítica de Arte*, Editora Estampa.
- AS, I.; SCHODEK, D. (2008) *Dynamic Digital Representations in Architecture - Visions in Motion*, Taylor & Francis.
- AUBERTOT, V.B. *Les paradis artificiels de Miguel Chevalier*, Revista Connaissance des Arts No727 -Jun.2014.
- BALZAC, H. (1999). *Pai Goriot*, Publicações Europa América.
- BARREIRO, S.P. (2006). *Arquitectura y Paisaje Cinematográfico* in *Arte & Paisagem*, IHA - Estudos de Arte Contemporânea.
- BATCHEN, G. (2000). *Ectoplasm: Photography in the Digital Age* in (Org.) Carol Squiers. *Over Exposed*. New Press.
- BAUDRILLARD, J. (1991) *Simulacros e Simulação*, Relógio d'Água.
- (1988). *O Paroxista Indiferente*, Edições 70, p. 100.
- BERGER, M *Labyrinths, Robert Morris, Minimalism, and the 1960s*, Harper& Row, New York, pgs, 69-72.
- BERQUE, A. (1995). *Les Raison du Paysage - de la Chine antique aux environnements de synthèse*, Hazan, 1995.
- BIARD, B. (20013). *La Peinture de paysage et son influence, des origines au XVII siècle*, 2013, Georges Naef.
- BLESSING, J. (2008). *True North*, Guggenheim Museum Publications.
- BOLEWSKI, C, (2008). *"Shan-Shui-Hua" - Traditional Chinese Landscape painting*

- reinterpreted as moving digital visualisation*, Eva London Conference.
- BONNET, E. (2013). *Esthétiques de l'écran - lieux de l'image*, L'Harmattan.
- BORDO, J. (2002). *Picture and Witness as the Site of the Wilderness*, in *Landscape and Power*, The University of Chicago Press.
- BUCKHARDT, J. (1983) *A Civilização do Renascimento Italiano*, Editorial Presença.
- BULL, M. (2006). *Mediation*, in *Sensorium-embodied experience*, technology, and contemporary art, The MIT Press.
- CAMPOS, J.L. (2003). *Erwin Panofsky e a questão da perspectiva*, Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid
- CAMPOS, R. (2013) *Introdução à Cultura Visual*, Editora Mundos Sociais.
- CARRILHO, M.M. (2013) *As Virtudes do Perspetivismo*, Grácio Editor.
- (1995). *A Invenção dos Factos*, in *As Aventuras da Interpretação*, Editorial Presença.
- CAUQUELIN, A. (2008). *A Invenção da Paisagem*, Edições 70.
- CHIH-MAI, C. (1996). *Chinese landscape painting: the Golden Age*, East Asian History, No.12, Dec.
- COGHLAN, N. (2014). *Expanding Environments* - Olafur Eliasson, Aesthetica Issue 61 Oct/Nov.
- COMMENT, B. (1999). *The Panorama*, Reaktion Books.
- COOLEY, H.R. (2009). *Thumbnails* in *The Object Reader*, Routledge.
- CORNE, E. (2009). *Paisagens Oblíquas*, Museu Coleção Berardo.
- COSGROVE, D. (1998) *Social Formation and Symbolic Landscape*, The University of Wisconsin Press.
- COSTA L.A; DUTRA D; FONSECA, T. (2011). *Natureza Desumana: Desmesuras do Mundo ao Homem*, *Psicologia & Sociedade*; 23 (1): 5-14, 2011.
- CRUZ, M. (2007). *Cultura, Media e Espaço. A instalação da experiência e das artes*.
- CULLEN, G. (2010). *Paisagem Urbana*, Gordon Cullen, Edições 70.
- DELEUZE, G. (2011). *Francis Bacon - Lógica da Sensação*, Orfeu Negro.
- DELEUZE, G.; F.GUATTARI (1991). *O que é a Filosofia?* Editorial Presença.
- DEWEY, J. (1980). *Art as Experience*, Perigee Books.
- DICKIE, G. (2009). *A Teoria Institucional da Arte*, in *Arte em Teoria - Uma Antologia Estética*, Húmus, Universidade do Minho.
- Domingos, J.A. (2012). *Realismo Intensivo: Deleuze e a imagem* in *Artefilosofia*, 2012, Ouro Preto, n.13.
- DOMINGUES, A. (2013). *Paisagens Transgênicas* in *Paisagem e Património*, Dafne

Editora.

DOMINGUES, A in *Urbanidade Transgénica (Cidade Esponja)* - Revista XXI, No4 2015, p. 30.

DOMINGUES, J. (2010). *O paradigma mediológico. Debray depois de McLuhan*, Lab-Com.

DORRIAN, M;ROSE, G. (2003). *Landscapes and Politics*, Black Dog, Pub Ltd.

DUFRENNE, M. (2008). *Estética e Filosofia*, Editora Perspectiva.

D'ANGELO,P. (2011) *Os limites das actuais teorias da paisagem e a paisagem como identidade estética dos lugares*, in *Filosofia da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa.

ECKMAN, M. (pub.). *National Geographic Learning Reader: Cultural Identity in America*.

ELLEGOOD, A. (2005). *The Allegorical Impulse in the Digital Age* - <http://www.edellassanti.com/user/library/documents/main/33/the-allegorical-impulse-in-the-digital-age-anne-ellegood-2005.pdf>.

EMMER, M. (2004). *MathLand - From Flatland to Hypersurfaces*. Birkhauser.

FADIGAS, L. (2011). *Fundamentos Ambientais do Ordenamento do Território e da Paisagem*, Edições Silabo.

FELICE,M.(2012). *Paisagens Pós-Urbanas*, Vega Editora.

FERNCASE, R.K. (2004). *Quicktime for Filmmakers*, Focal Press.

FERRIOLO, M. V. (2006). *Jardins, nouveaux paysages: la puissance du regard*, in *Neo-Landscapes - Évora Meetings*, Edições Eu é que sei.

FLUSSER, V. (1985). *Filosofia da Caixa Preta - Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*, Editora Hucitec.

FOSTER, E.M. (2011). *Um Quarto com Vista*, Relógio D'Água.

FOURNIER, C. (2013). *Urban Fiction in Once Upon a Place - Architecture & Fiction*, Caleidoscópico.

FRANCASTEL, P. (1988). *A Imagem a Visão e a Imaginação*, Edições 70

FRIEDBERG, A. (2006) *The Virtual Window*, MIT.

GABRIEL, M. (2014). *Porque Não Existe o Mundo*. Temas e Debates - Círculo de Leitores.

GALFORTH, L. (2006). *Ideal Nature: Utopias of Landscapes and Loss*, University of York.

GARRIDO,L. (2003). *Realidade Y Representacion - Coleccionar Paisaje Hoy*, Fun-

dació Foto Colectania.

GIBSON, W. (1986). *Neuromancer*, Ace.

Gil, J. (2008). *O imperceptível Devir da Imanência - Sobre a Filosofia de Deleuze*, Relógio D'Água.

GOMBRICH, E.H. (2007). *A Teoria da Arte no Renascimento e a elevação da paisagem*, in *Concerto das Artes*, Campo das Letras.

- (1995). *Arte e Ilusão*, Martins Fontes.

GOODMAN, N. (1995). *Modos de Fazer Mundos*, Edições Asa.

- (2006). *Linguagens da Arte*, Gradiva.

GRAU.O. (2005). *Arte Virtual*, Editora Senac São Paulo.

Hardt,M. (1996). Gilles Deleuze, *Um Aprendizado em Filosofia*, Editora 34.

HESSE, H. (2004). *Da Fruição da Natureza* in *Da Felicidade*, Difel.

HOBBSAWM, E. (2001). *Declínio e Queda das Vanguardas do Século XX - Atrás dos Tempos*, Campos das Letras.

Hobson, P. (2009). *The Four Horsemen of Apocalypse*, in *Catalogue - New Art Gallery Walsall UK* - <http://www.edelassanti.com/usr/library/documents/main/33/gordon-cheung-paul-hobson-text-edel-assanti.pdf>.

HOLDERLIN, F. (1997). *Hipérion ou o Eremita da Grécia*, Assírio e Alvim.

HUGON, C.R. (2009) *A Estética - História e Ideias*, 2009, Edições Texto&Grafia.

HUHTAMO, E. *Global Glimpses for Local Realities - The Moving Panorama, a Forgotten Mass Medium of the 19th century*, http://gebseng.com/media_archeology/reading_materials/Erkki_Huhtamo--Moving_Panorama.pdf.

J.F.LYOTARD, (1989). *O Inumano*, Editorial Estampa.

JAKOB, M. (2013). *Le Paysage*, InFolio - Collection Archigraphy.

JINHUI, Y;GUOMIN, L; QunSheng P. (2003). *Image-Based Synthesis of Chinese Landscape Painting*, in *Journal of Computer Science & Technology* - Jan, Vol8, No.1.

JUDSON, W.D. (1988). *American Landscape Video: The Electronic Grove*, Pittsburg: The Carnegie Museum of Art.

KLEIST, H.V. (2000). *Correspondance*, Le Promeneur.

KOCKELKOREN,P (2006). *I See Nothing But Neolandscapes in Neolandscapes -Évora meetings*, 2006, Edições Eu é que sei.

LACOUÉ-LABARTHE, P. (1999) *Metaphrasis seguido de O Teatro de Hölderlin*, Edição Projecto Teatral.

LAHOZ, J.G. (2010). *Reconstrucción 3D y Realidade Virtual en Criminología*, 2010,

- Ediciones Universidad de Salamanca.
- LANGDON, H. (1989). *Claude Lorrain*, Oxford Phaidon.
- LE BOT, M. (1979). *Pintura y Maquinismo*, Ediciones Cátedra, S. A. Madrid.
- LEONARD, G.J. (1994). *Into the Light of Things*. Chicago.
- LEVY, P. (2001). *O que é o Virtual?* Quarteto.
- LICHTENAUER, J; SIRMACEK, B. (2015). *A semi-automatic procedure for texturing of laser scanning point clouds with google streetview*. ISPRS. Geospatial Week, France.
- LIESER, W. (2009). *Arte Digital*, Thames & Hudson.
- LOWRY, M. (1992). *Revolta e Melancolia*, Bertrand Editora.
- MACLEAN, R. (2015). *G.Mantz interviewed by Rory MacLean*, online em 2015 - <http://www.goethe.de/ins/gb/lp/prj/mtg/men/kun/man/enindex.htm>.
- MADERUELO, J. (2007). *Paisaje y Arte*, Abada Editores Lectura de Paisages, Madrid 2007.
- (2007). *El Paisaje: genesis de un concepto*, Abada Editores Lectura de Paisages, Madrid.
- MAHUSIER, B. *Paisages de abstracción*, <http://www.fundaciontelefonica.cl/arte/matildeperez/archivos/BrankoSusa.pdf>.
- MANOVICH, L. (1988). *Estética de los Mundos Virtuais* in *La Revolución Digital y sus Dilemas* , Revista El Pasaente 27-28.
- MANTZ, G. (2015) *website do artista*, online em 2015 - <http://www.gerhard-mantz.de/wp/text/landscape/>
- MARCUSE, H. *A Dimensão Estética*, Edições 70, 1999.
- MARTINS, H. (2011). *Experimentum Humanum*, Relógio D'Água Editores.
- MCTIGHE, S. (1996). *Nicolas Poussin's Landscape Allegories*, Cambridge University Press.
- MEDOSCH, A. (2005) *Landscape Painting of the Information Age or Romanticism in Media Art*, in *Kritikos*, Vol. 2.
- MELOT, M. (2014). *Uma breve história da imagem*, Húmus.
- MENGUE, P. (2013). *Le Point de vue d'une peinture sans point de vue, Nietzsche et Le Lorrain*, 2013 - <http://www.cafe-philos.fr/le-point-de-vue-dune-peinture-sans-point-de-vue-nietzsche-et-le-lorrain/>
- MEREDIEU, F. (1988). *L'Art - et son double in Paysages Virtuels*, Editions Dis Voir.
- MERLEAU-PONTY, M. (2000). *A Natureza*, Martins Fontes.
- (2010) *The World of Perception*, Routledge.

- MIRANDA, B. (1998). *As Ligações do Corpo* in *Metamorfoses do Sentir*, Balletatro Edições.
- MIRZOEFF, N. (2009). *An Introduction to Visual Culture*, Routledge.
- MITCHEL, W.J.T. (2002). *Imperial Landscape* in, *Landscape and Power*, The University of Chicago Press.
- MITCHELL, W.J. *The Reconfigured Eye - Visual Truth in the Post-Photographich Era*, 1998.
- MONTEIRO, P.F. (2012) *Imagens da Imagem*, Imprensa da Universidade de Coimbra.
- MONDRIAN, P. (1995). *Natural Reality and Abstract Reality*, An Essay in Trialogue Form 1919-1920, Georges Braziller.
- MORRIS, R. (1995). *Notes on Sculpture 4: Beyond Objects* in *Art in Theory 1900-1990* An Anthology of Changing Ideas, Blackwell, p. 869.
mp_/2002/2002_Beitraege/004/2002-004.pdf
- NAVARRO, M.A.H. (2012). *El Retorno de la memoria* in *Exit Book*.
- NOGUÉ, J. (2013). *El paisaje en la cultura contemporánea*, Paisage y Teoría, Biblioteca Nueva.
- OLIVEIRA, F. (2006). *Á Procura do Vazio*, in José Lourenço - ao redor do teu corpo, 2006, DardoTu.
- OLLIER, C. (2013). *Landscape Cosa Mentale*, Paris: Loco.
- Pace, C.(2008). *Poussin and Nature: Arcadian Vision*, 2008, Yale University Press.
- PAMUK, O. (2009). *Outras Cores*, Editorial Presença.
- PANOFSKY, E. (1993). *A Perspetiva como Forma Simbólica*, Edições 70
- PAREYSON, L. (2001). *Os Problemas da Estética*, Martins Fontes.
- PAUL, C. (2008). *Digital Art*, Thames & Hudson.
- PEDROSO DE LIMA, João T. (1998) *Maurice Merleau-Ponty, Paul Cézanne e o Problema da eesência da pintura*, Revista Filosó ca de Coimbra no 13
- Peixoto, N.B. (2007). *Ver o Invisível - A Ética das Imagens*, in *Ética - vários autores*, , Companhia de Bolso, São Paulo.
- PERNIOLA, M. (1998). *A Estética do Século XX*, Editorial Estampa
- POOKE, G. (2011). *Contemporary British Art*, Routledge.
- POUSSIN, N. *Observations on Painting*.
- PUTNAM, H. (1998). *Renovar a Filosofia*, Instituto Piaget.
- RAJCHMAN, J. (1995). *Another View of Abstraction*, in *Journal of Philosophy and Visual Arts* No5, Academy Group.

- RAMADE, B. (2012). *Hopper, Office at Night - Le Peintre et L'actualité*, L'Oeil #649, p.71.
- REKITTKE, J (2002). *Drag and Drop - The Compatibility of Existing Landscape Theories and New Virtual Landscapes*, http://www.kolleg.loel.hsanhalt.de/landschaftsinformatik/leadmin/user_upload/_te
- RIOT-SARCEY,M; BOUCHET; T; PICON,A. (2008) . *Dicionário das Utopias*, Edições Texto&Grafia.
- ROGER, A. (2011). *Natureza e Cultura - A dupla artialização in Filosofia da Paisagem*, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa.
- ROSENBLUM, R. (1994).*The Withering Greenbelt: Aspects of Landscape in Twentieth Century Painting*, in *Denatured Visions: Landscape and Culture in the Twentieth Century*, H.N.Abrams.
- ROSS, A. (2005). *The History Remains Provisional* in Video Art.
- ROSS, S. (1982). *A Theory of Art: Inexhaustibility by Contrast*. State University of New York Press.
- SABATO, E. *Hombres y engranages. Heterodoxia*, 2002, Alianza Editorial.
- SALES, F. (2006). *A Transformação da Natureza em Arte* in *Arte & Paisagem*, IHA - Estudos de Arte Contemporânea.
- SCHAMA, S.(2004). *Landscape and Memory*, Harper Press.
- SCHAPIRO, M. (1993). *Natureza de arte Abstracto* in *El Arte Moderno*, Alianza Editora,
- SCHIER, F. (2009). *Deeper Into Pictures*, Cambridge Studies in Philosophy.
- SCHILLER, F. (1993). *Sobre a Educação Estética do ser Humano numa Série de Cartas e outros textos*, INCM.
- SEARLE, J.R. (1975). *The Logical Status of Fictional Discourse*, *New Literary History*, John Hopkins University Press, Vol. 6, No. 2.
- SEROOSKEREKEN, V; PLOM, M.C., *Claude Gellé, dit Le Lorrain: Le dessinateur face à la Nature*, 2011, Paris.
- SERRES, M (2008) *A Grande Narrativa da Humanidade*, Instituto Piaget.
- SERRÃO, A. (2011). *A paisagem como problema da filosofia*. in *A Filosofia a da Paisagem. Uma Antologia*, Centro de Filosofia a da Universidade de Lisboa.
- (2013). *Paisagem: natureza perdida, natureza reencontrada?* in *Revista de Filosofia Moderna e Contemporânea - Brasília*, no2 ano 1.
- SILVANO, F. *Turismo, Cidades e Paisagem*. <http://run.unl.pt/bitstream/10362/11512/1/>

- Cidades-Paisagem%20RevAPAP.pdf.
- SIMMEL, G. (2009) *A Filosofia da Paisagem*, LusoSo a Press-Covilhã.
- SLATER, B.H. (2005). *Estética*, The Internet Encyclopedia of Philosophy.
- STECHOW, W. (1966). *Dutch Landscape Painting of the Seventeenth Century*. Phaidon.
- SUBTIL, F. (2006). *Compreender os Media. As extensões de Marshall McLuhan*, 2006, Minerva Coimbra.
- SULLIVAN, M. (1979). *Symbols of Eternity: The Art of Landscape Painting in China*, 1979, Oxford Clarendon.
- SUTTON, P. (1987), *Masters of the 17th Century dutch landscape painting*, Philadelphia Museum of Art.
- TAVINOR, G. (2009). *The Art of Video Games*, Wiley.
- TEKELI, I. (2009). *A Turkish Triangle - Ankara, Istanbul, and Izmir at the Gates of Europe*, The Harvard University Graduate School of Design - Cambridge Massachusetts.
- TISSERON, S. (2014). *Le numérique questionne notre rapport au réel*, La Recherche, no489.
- TODOROV, T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*, Editions du Seuil.
- UPDYKE, J. (1988). *O Centauro*, Europa América.
- VALLI, M. *Toshimitsu Baba - Showcase*. Revista Elephant - Issue 15, Frame Publishers, 2013.
- VASS, G. (2008). *Digital Landscaping*, http://www.vassg.hu/pdf/cgw_panorama_edited.pdf.
- VIAL, S. (2013). *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*, PUF, 2013.
- VIEIRA, D.S. (1995). *Paisagem e Imaginário: Contribuições Teóricas para uma história cultural do olhar* in Revista de História e Estudos Culturais <http://www.revistafenix.pro.br/PDF8/DOSSIE-ARTIGO-7-Daniel.Souza.Leao.Vieira.pdf>, p. 81. Cg Ideas, Blackwell, 1995, p. 86.
- VIRILIO, P. (1991). *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e).
- WALTON, K. (1990). *Mimesis as Make-Believe - On the Foundations of Representational Arts*, Cambridge: Harvard University Press.
- WEISSBERG, J.L. (2004). *Real e Virtual in Imagem Máquina* (Org.) André Parente. Editora.
- WILDE, O. (1992). *Intenções-quatro ensaios sobre estética*, Cotovia.

WILLIM, R. (2013). *Enhancement or Distortion - From the Claude Glass to Instagram*, in Sarai Reader 09:Pro- jections, Sarai Reader 09, Editorial Collective.

WOOD, C. (2007). *The Imagined Landscape - Autonomy, Fiction, Modernity*, Peking - Tradition and ModerdiNIty: Yale University Conference, Peking University Press.

WOOLEY, B. (1997). *Mundos Virtuais*, Caminho.