

Entre paisagens e vistas no processo de criação de Denise Agassi

Lucia Leão

Porque o universo explodiu em satélites, a paisagem foi retalhada, arranjada, construída com arte... (Cauquelin, 2007:177)

O sonho de expandir os potenciais da visão perpassa o trajeto da humanidade. Do simples gesto de buscar superfícies elevadas e o alto das montanhas ao desenvolvimento de aparatos técnicos (telescópios, binóculos, satélites, webcams, entre outros), observa-se uma trajetória de busca do olhar expandido. A construção de mirantes e belvederes, localizações que permitem um olhar panorâmico, também são exemplos que nos falam desse desejo de vislumbrar uma paisagem que se descortina.

Em “Vista On Vista Off # 2”, instalação em rede (*net art installation*, na denominação da artista Denise Agassi) um dispositivo central nos convida a um exercício de mirar expandido pelas redes de comunicação e bancos de dados online.

O projeto faz eco com obras como “Place-Ruhr” (2000) de Jeffrey Shaw e, embora nesta instalação o passeio do olhar esteja restrito a áreas relacionadas a Ruhr, as obras têm semelhanças tais como a associação entre os movimentos corporais do interator e o acesso ao conteúdo imagético da obra; e a presença física de uma plataforma através da qual o visitante interage.

“Vista On Vista Off # 2”, por sua vez, projeta um olhar que caminhe por uma visualização planisférica da Terra e, assim, através da representação de toda a superfície terrestre em plano retangular, o sistema nos conduz a pontos geográficos. No processo de criação, a artista optou por um sistema no qual tais pontos correspondem a “tags”, etiquetas, que apontam para vídeos alocados no YouTube.

A instalação de Agassi também dialoga com projetos que revisitam os antigos panoramas. “The Visitor: Living by Numbers” (2001) de Luc Courchesne, e “Be Now Here” (1995–2002) de Michael Naimark são outras referências contemporâneas que investigam aquilo que Oliver Grau denominou “exegese dos panoramas”. Nesse sentido, a obra nos remete a antigas experimentações com espaço imersivos tais como a “Villa dei Misteri” (sec. I a.C), antiga vila romana próxima à cidade de Pompéia e os panoramas realizados no século XVIII por Robert Barker. Em “Villa dei Misteri”, por exemplo, afrescos dispostos sobre um panorama arquitetônico, retratam uma série de rituais de iniciação dedicados ao culto de Dionísio. As cenas com pessoas em escala natural e representações realísticas, segundo Grau, funcionavam como um portal para uma realidade híbrida. Já Barker concebeu um espaço imersivo artificial a partir de pinturas de paisagens em um espaço circular com 360°. Seu primeiro panorama traz paisagens da cidade de Edinburgh (1788) e fez enorme sucesso tanto como instrumento de estratégia militar, assim como mídia de entretenimento para massas.

Mas, que tipo de paisagens se descortinam no projeto “Vista On Vista Off # 2”? Interagir com o sistema nos leva a escolher localizações geográficas. Semelhante a uma bússola, o ato de girar o dispositivo corresponde ao ato de apontar para uma determinada coordenada. Assim, os pontos cardeais, norte, sul, leste e oeste, ressurgem como “senhas” que acionam o processo de desvelar vídeos. Fundada naquilo que Manovich denominou estética do banco de dados, “Vista On Vista Off # 2” se apropria da produção videográfica das redes para compor suas paisagens. O mesmo procedimento já estava presente em outras obras da artista, tais como “Monumento Online_Cristo Redentor” (que utiliza imagens obtidas através de um sistema de busca a partir de tags); e “Vista On Vista Off # 1” (que associa imagens selecionadas a partir de banco de dados online e imagem do Google Earth).

As poéticas que trabalham com bancos de dados exploram o potencial criativo que habita o cerne das linguagens digitais. O projeto, ao lidar com sistemas não-lineares e organizar complexidades, opera questões cruciais da arte combinatória. Quais são os limites do controle do processo? Como a programação do sistema interfere na atualização de paisagens? Como o sistema de “tags” filtra e escolhe as imagens que serão veladas e desveladas? Essas e outras questões emergem da experiência com o

aparato. Mais ainda, nos fazem refletir aspectos da condição contemporânea da cultura, assim como nas possibilidades infinitas de organização e reprogramação de dados. Como tão claramente nos fala Manuel De Landa:

"... nosso mundo é governado não apenas pela dinâmica não-linear, o que torna a previsão de execução e controle impossível, mas também por análise combinatória não-linear, o que implica que os números de misturas possíveis de redes e hierarquias, de comando e de mercado, de centralização e descentralização, são imensos e que nós simplesmente não podemos prever o que serão as propriedades emergentes dessas combinações inumeráveis" (De Landa, 2000:273).

O sujeito tem a oportunidade de perceber o processo de construção de uma “vista”, paisagem evanescente que se abre em camadas e ritmos, no ato de imergir na experimentação com o dispositivo. E os vídeos que são acionados pelas “tags”, mais do que retratos de lugares, são registros que nos falam de codificação digital da cultura. Em sua diversidade, o material processado pelo projeto afirma e cartografa a presença de olhares plurais que compartilham um mesmo território, um mesmo desejo.

Outra questão premente ao projeto se relaciona àquilo que Nicolas Bourriaud denominou "Pós-Produção". Para o pensador francês, faz parte da produção artística contemporânea o exercício de reorganizar elementos já existentes em busca de novos sentidos. Assim, através de seus mecanismos de visualização de dados estocados, a obra de Agassi nos convida a uma reconfiguração da paisagem. No entanto, as transparências da instalação se distanciam de sua função clássica de representação da luz (tal como a técnica da veladura presente na tradição pictórica). Dobras que se desdobram no tempo, as camadas de Agassi são representações do pulsar do acesso a um sistema de dados. Mas, sobretudo, a obra de Agassi nos conduz a aventuras que demandam posturas cognitivas que incorporam os sabores da imprevisibilidade da combinatória e os ritmos do acesso. E assim, podemos, uma vez mais, falar em paisagens, recuperando o sentido etimológico “extensão de terra que a vista alcança”.

REFERÊNCIAS

BOURRIAUD, Nicolas (2009). Pós-produção. Como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes.

CAUQUELIN, Anne (2007). A invenção da paisagem. Tradução: Marcos Marcionilo. São Paulo: Martins Fontes.

DE LANDA, Manuel (2000). A thousand years of nonlinear history. New York: Swerve Editions.

GRAU, Oliver (2007). Arte Virtual: da ilusão à imersão. Tradução: Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan. São Paulo: UNESP & SENAC.

MANOVICH, Lev (2001). The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press.