

## Vista on/ vista off - Denise Agassi

### Mirantes: estratégias de visibilidade - Paula Alzugaray / Julho de 2010

Construída técnica e conceitualmente como um dispositivo de visão, a instalação *Vista on/ vista off # 2* coloca o visitante em uma experiência híbrida e ativa, que combina operações digitais e analógicas de interlocução com a obra. Instalado no espaço redondo do Museu da Imagem e do Som, o projeto desenvolvido por Denise Agassi durante residência no LABMIS integra pesquisas de ponta com realidade aumentada e sistemas de geolocalização, com técnicas primitivas de cinema e edição de imagens.

A arquitetura da sala onde a instalação está montada coincide com aquela de edifícios cilíndricos, construídos no final do século 18 para receber pinturas circulares de grandes extensões e projeções de imagens fotográficas em 360°: os panoramas, apontados como ponto nodal do desenvolvimento dos atuais sistemas de cinema imersivo, realidade virtual, realidade aumentada e instalações multimídia<sup>1</sup>. Assim como o visitante do panorama era posicionado em uma plataforma central, elevada do chão, a fim de ser transportado para dentro da imagem e participar dela, o público de *Vista on/vista off #2* encontra no centro do espaço redondo do MIS posição privilegiada para experimentar a situação virtual de um mirante.

Como no panorama oitocentista, a paisagem é o tema enquadrado pelo dispositivo de Denise Agassi. Mas, se os espaços redondos de então favoreciam a unidade ilusória da paisagem, descortinando aos olhos do espectador uma visão linear, realista e universalizante de um único cartão postal, o instrumento atual constrói sua representação da paisagem a partir da combinação fragmentária de vídeos turísticos armazenados em bancos de dados on line. Ao criar acessos a informações/vídeos de vistas aéreas, mirantes e panorâmicas de monumentos distribuídos pelas quatro coordenadas do mundo, a instalação propõe uma estética de bancos de dados e revisa estratégias de visibilidade. Resulta dessa operação, afinal, não uma paisagem, mas um diagrama de mundo.

A sensação de espaço ampliado, proporcionada pelos vídeos apropriados de bancos de dados da internet, produz a experiência de uma realidade aumentada. Mas o trabalho pede também uma interlocução física, uma relação dialógica, na medida em que a interface entre o sistema e o usuário não é o computador, mas o projetor de imagens, instalado em um suporte rotatório que deve ser manipulado pelo público e utilizado como vetor.

Quando esse sistema integrado de geolocalização, visualização e projeção de imagens (um autêntico “3 em 1”) é rotacionado pelo visitante – em operação comparável aos *scratch videos* e aos sistemas manuais de *sampleagem visual* – faz-se a composição em tempo real de um *datamovie*. A edição digital em ritmo de *scratch* de *Vista on/vista off #2* faz convergir o panorama e as interfaces computacionais, despertando o espectador-participador para a proximidade entre as estratégias pré e pós-cinema.

---

<sup>1</sup> PARENTE, André. “A forma cinema: variações e rupturas”. In: *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. Pg 35