

Paisagens: panoramas pintados e videoinstalações digitais interativas

Landscape: painted panoramas and interactive video installations

Maria Amélia Bulhões

Professora do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFRGS
mariameliabu@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5983-9730>

RESUMO:

Análise da tradição da paisagem nos panoramas pintados e seus desdobramentos nas videoinstalações digitais interativas, apontando aspectos que permanecem nesse tipo de dispositivo visual, de sua origem aos dias atuais, tais como: ilusão, imersão e interação. Questionamento de possíveis causas da ausência de estudos sobre esses dispositivos na história da arte e na crítica de arte, apesar de sua monumentalidade, do imenso público atraído por essas obras e das complexas tecnologias envolvidas na sua produção.

Palavras-chave: *Panoramas. Dispositivos visuais. Videoinstalações digitais interativas.*

ABSTRACT:

This paper analysis the landscape tradition in painted panoramas and its unfolding in interactive digital video installations, pointing to aspects that remain in this type of visual device from its origin to the present day, such as: illusion, immersion and interaction. It also questions possible causes of the absence of studies on these devices in art history and art criticism, despite its monumentality, the immense public attracted by these works and the complex technologies involved in its production.

Keywords: *Panoramas. Visual devices. Interactive digital video installations.*

BULHÕES, Maria Amélia. **Paisagens: panoramas pintados e videoinstalações digitais interativas.**

PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

O panorama como forma peculiar de captação e exposição da imagem

Propõe-se, neste texto, uma abordagem de diferentes aspectos presentes na experiência dos panoramas pintados, que floresceram no século XIX e que permanecem com pontos de contato nas videoinstalações digitais interativas contemporâneas. Entre esses aspectos, destacam-se a ilusão ótica, a imersão e a interação. A proposta que se esboça, então, não é de uma análise exaustiva dos processos artísticos em busca da imersão, o que já foi exemplarmente realizado por Oliver Grau (GRAU, 2007).

Um dos principais objetivos do enfoque aqui desenvolvido é reivindicar a retomada e a inserção no campo da história da arte dos panoramas pintados, originários do século 18, que tanto sucesso comercial e de público obtiveram, como de suas congêneres atuais. Tanto uma quanto a outra pouca menção recebem nos compêndios de história da arte ou em outros livros de arte. Outro objetivo é evidenciar os panoramas como dispositivos técnicos que apontam algumas questões da arte contemporânea, já esboçadas naquele momento, em sua fatura e na forma como eram apresentados ao público. Destacam-se, nesse sentido: a ilusão de imersão, a possibilidade / exigência de mobilidade do espectador e os sistemas de participação e interação. Além disso, interessa estabelecer a conexão dessas experiências com as problemáticas de abordagem da paisagem nas artes visuais em diferentes momentos.

A ideia deste texto se esboçou ao vivenciar, de forma bastante inesperada, uma visita ao *Panorama Mesdag*, na Holanda, em 2008. Já havia lido a respeito do tema, mas a experiência foi reveladora de contatos muito mais intensos com a arte contemporânea do que havia podido perceber em qualquer um dos relatos com que tivera contato anteriormente. A visita ocorreu durante um congresso

em que, casualmente (ou não), o tema da mesa em que participava era Paisagem, tema com o qual vinha trabalhando em termos de suas novas abordagens na arte contemporânea. O desenvolvimento das reflexões sobre os panoramas foi apresentado inicialmente no seminário sobre paisagem, coordenado por Sandra Rey, ocorrido no PPGAV do Instituto de Artes da UFRGS, em 2010.¹ No seminário, apresentei algumas ideias básicas que foram amplamente discutidas com os colegas, a quem agradeço pelas contribuições. O texto foi concluído no ano seguinte e encaminhado para os anais. Entretanto esses anais não foram publicados e o texto ficou guardado. Por considerar que ele apontava questões que mereciam ser mais discutidas, recentemente dei continuidade ao trabalho, até a forma final aqui apresentada.

É importante lembrar que o tema abordado refere-se a um fenômeno recente: a proposta dos panoramas pintados foi inaugurada em 1787, com Robert Barker, que patenteou um processo de construção de perspectiva em tela circular. Ele executou seu primeiro dispositivo com uma vista de Edimburgo que inaugurou em Londres, em 1789, à luz de velas; e já em 1793, foi construída em Londres a primeira rotunda destinada especificamente a abrigar um panorama pintado. O sucesso dessa invenção perdurou ao longo do século 19, tendo-se notícias de inúmeros outros panoramas elaborados em toda a Europa e em outras regiões do mundo.²

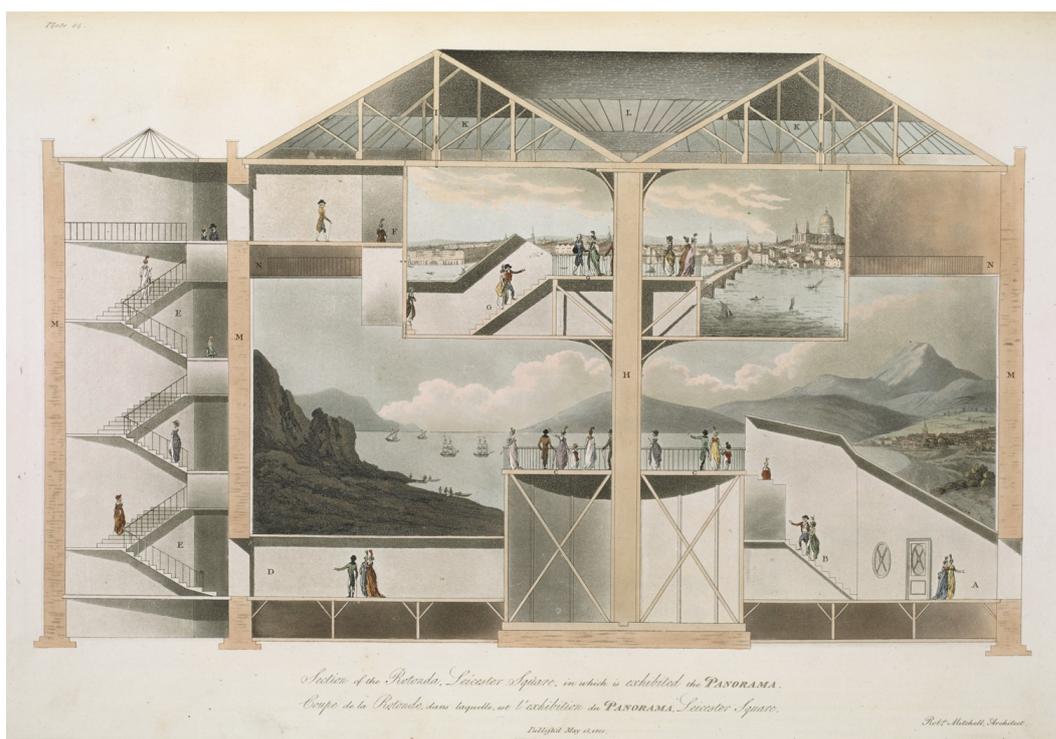


Figura 1 – Corte do modelo: Panorama Leicester Square de acordo com patente de Robert Barker
Disponível em: <https://www.bl.uk/picturing-places/articles/the-spectacle-of-the-panorama>
O conceito de panorama refere-se a uma vista circular completa de determinada área em sua circunvizinhança. Os modelos panorâmicos, com sua complexa tecnologia, tornaram-se formas muito populares de representar paisagens e eventos históricos antes do advento da fotografia. Eles se tornaram atrativos para visitantes em diversos locais do mundo, difundiram-se enormemente ao longo do século 19 e persistiram com a adoção da fotografia como recurso tecnológico nos séculos 20 e 21, pois possibilitavam uma visão de entorno muitas vezes de difícil obtenção a olho nu e em locais de difícil acesso. Os panoramas trouxeram um desenvolvimento da perspectiva e das técnicas de apresentação da imagem que iludiam o olhar, criando espaços reais / imaginários. Reais porquanto o ponto de partida era uma observação rigorosa da realidade, mas ilusórios, porque ofereciam uma perspectiva de observação completamente impossível de ser efetivada no espaço físico geográfico apresentado / representado pela obra. Assim, ao fazerem um jogo visual que captava o espectador, tornou-se um dispositivo altamente procurado pelo grande público das metrópoles que se expandiam no século 19.

O advento da fotografia e dos recursos digitais não diminuiu o interesse por esse tipo de proposta, pelo contrário, abriu novas possibilidades e impôs novos desafios na sua construção. Em termos fotográficos, a concepção de panorâmica, segundo a maioria dos autores, evidencia mais uma forma de captar a imagem do que de mostrá-la.

Na visão panorâmica é a câmara que organiza o espaço e o tempo, em relação a uma alteração no ponto de vista. Seja a técnica de uma imagem única, com toda sua extensão espacial refletida nela, ou a

montagem de vistas sucessivas, o importante é como se percebe o resultado final, o gradual descobrimento de um espaço que cobre o olho de quem olha (MONLEÓN, 1999, p. 75).

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

A paisagem como construção visual

A paisagem apresenta certo protagonismo nas artes visuais, que pode ser observado em inúmeros estudos dedicados ao assunto, bem como em importantes projetos de artistas que envolvem esse tipo de abordagem. Com diferenciadas construções e formas de realização, as problemáticas da paisagem estão muito presentes na arte contemporânea. Como estudiosa do tema, Anne Cauquelin (2000) destaca a paisagem como processo que liga elementos do entorno

(árvores, montanhas, rios, mar) e esconde a lógica artificial de sua invenção. O esforço por naturalizar e domesticar a natureza condiciona, desde sua origem, essa categoria artística, que manteve uma estreita ligação com uma territorialidade geográfica específica.

Pode-se dizer que a paisagem no campo das artes visuais começou a se evidenciar em obras do século 14, quando os artistas abandonaram progressivamente a construção celestial idealizada, regida por normas religiosas, de um espaço plano e quase vazio, para inserir em suas telas os aspectos de um mundo natural que estavam a descobrir. Entretanto, naquele momento, a natureza ainda aparecia como pano de fundo para as cenas literárias ou religiosas que se desenvolviam no primeiro plano. Prestava-se, sobretudo, ao estudo das características geográficas locais, incorporando os conhecimentos que eram adquiridos pelo avanço das ciências naturais e, principalmente, aqueles decorrentes das grandes navegações e do descobrimento de novas terras.

A paisagem só alcançou o estatuto de tema no século 19, com os paisagistas ingleses e no âmbito do romantismo alemão, quando, aí então, passou a ser o personagem principal. Por meio dela, o artista expressava seus estados de espírito e afirmava sua identidade com determinado território. A paisagem natural aparecia, preponderantemente, como cenário misterioso, indomável e distante. Ela identificava o eu individual do artista com o seu eu político, em um momento de fortes nacionalismos. O olhar do artista e sua concepção dos conceitos envolvidos na obra interessam mais do que os espaços geográficos representados. A visão de um rochedo fustigado pelas águas do mar ou de um plácido riacho a percorrer uma luminosa floresta se construía na retina do artista por meio de suas experiências no espaço físico real; mas sua representatividade estabelecia-se em estreita relação com as condições históricas e sociais de seu tempo. Era muito mais um espírito de luta nacionalista ou uma desilusão amorosa que se manifestava nas águas que golpeavam os rochedos. E as inúmeras pinturas que se fizeram das novas terras coloniais americanas, por exemplo, diziam muito mais de um imaginário utópico que se desenvolvia sobre

essas novas regiões, vistas como paraísos terrestres intocados, do que das reais condições dessa natureza agreste e, muitas vezes, incoquistável, que resistia ao avanço dos colonizadores.

Na contemporaneidade, o regime digital de produção e visualização de imagens coloca em evidência novas tendências na abordagem da paisagem. A primeira delas é o estabelecimento de mecanismos que possibilitam o mergulho no espaço geográfico. As experiências decorrentes do uso desses dispositivos alteram bastante a relação do espectador com a paisagem, pois o espectador deixa de ter uma visão externa para entrar nela e transformá-la com a sua presença. A segunda tendência é o estabelecimento dos processos interativos, que dissolvem a distância entre a visão da paisagem e sua manipulação em diferentes perspectivas. O artista trabalha na criação de mecanismos capazes de abrir novos espaços, fictícios ou reais, nos quais os deslocamentos não se dão necessariamente em um percurso geográfico reconhecível. Ao navegar por espaços virtuais, a capacidade de vir a ser está inserida na própria lógica do trabalho. A proposição do artista cria alternativas disponíveis para os espectadores seguirem seus processos poéticos. Assim, no estudo da paisagem nas videoinstalações digitais interativas, retomar a análise da experiência dos panoramas pintados, com sua função de dispositivo visual, pode ser uma forma de recuperar uma tradição perdida. Principalmente considerando que, em sua grande maioria, há nessas produções uma relação direta ou indireta com uma paisagem.

Neste artigo, ao abordar aspectos da tradição dos panoramas pintados em obras contemporâneas que trabalham com os dispositivos tecnológicos mais complexos, procura-se estabelecer uma linha de continuidade, ainda que tênue e fragmentada. A escolha das obras *Danúbio Panorama* e *Nile studies*, de Michael Aschauer, *Figuras na Paisagem*, de André Parente, e *Place - Ruhr*, de Jeffrey Show, procurou, na sua diversidade, ampliar o leque de análise, pontuando em cada uma delas algum aspecto relevante referente à tradição dos panoramas pintados.

Panorama como sistemas de imersão e interatividade

Nos panoramas digitais videointerativos, duas características já experimentadas nos panoramas pintados do século 19 são exploradas de forma intensa: a imersão e a interatividade. As tecnologias digitais mais avançadas permitem o desenvolvimento de ambientes altamente imersivos, prevendo inclusive a integração e a apresentação de elementos cenestésicos e de dados de áudio. Nesse caso, estão os trabalhos *Figuras na Paisagem*, de André Parente, e *Place - Ruhr*, de Jeffrey Shaw. Ambos se constituem como instalações videointerativas em que o espectador é imerso por meio de dispositivos digitais em ambientes que se transformam por algum tipo de movimentação que ele mesmo promove. Assim, a obra não existe sem a ação do usuário e se desenvolve por conta dele. O desenvolvimento de sistemas de visualização tridimensional, que combinam sistemas de visualização tradicionais e a integração destes em unidades de simulação nas quais é prevista a ação do usuário, é fundamental para o funcionamento do projeto.

O dispositivo panorâmico denominado Visorama foi criado com base em uma tecnologia pesquisada por André Parente em parceria com Luiz Velho (Instituto de Matemática Pura e Aplicada - IMPA). O desenvolvimento desse sistema de realidade virtual envolveu uma ampla e complexa investigação que abarcou tanto níveis de *hardware* quanto de *software*. Com o uso de um binóculo estereoscópico é possível observar uma paisagem virtual e interagir com ela. Esse dispositivo constrói um sistema de realidade virtual multimídia que transforma o mundo em informações numéricas e faz delas paisagens panorâmicas imersivas. O Visorama proporciona a navegação entre diferentes imagens de alta resolução, com o objetivo de criar a ilusão para o observador de estar vendo, através de um binóculo, a realidade que o cerca. Assim, o espectador passa a habitar a obra (paisagem) e pode interagir com ela, transformando-a conforme sua ação em movimentos circular ou de *zoom*. A tecnologia desenvolvida, que permite a interação do observador com ambientes virtuais fotorrealistas, imagens videográficas e sons, pode desdobrar-se em diferentes projetos artísticos.



Figura 2 – Figuras na paisagem, André Parente, instalação interativa – 2010
Disponível em : <http://www.andreparente.net/works#/figures/>

Figuras na Paisagem é uma instalação que foi apresentada no espaço Oi Futuro, no Rio de Janeiro, em 2010, realizada com o uso do dispositivo Visorama. Através dele, o visitante é colocado em uma praia, com uma vista do mar, da areia e do morro composta em 360º visuais, onde atua como *voyeur*, não de um ambiente particular de alguém, mas num espaço público. O espectador se torna, ao mesmo tempo, observador e participante, estranho à situação e no interior do acontecimento. Pelo uso do Visorama, ele pode deslocar-se por diferentes lugares dessa praia, percorrer visualmente todo o espaço, ouvir os ruídos e, aproximando o visor em *zoom*, ouvir as conversas de grupos de pessoas. O dispositivo acoplado ao olhar é disponibilizado para um espectador de cada vez interagir com a obra, mas os que estão na sala veem o que o usuário do dispositivo foca em seu trajeto de navegação. O dispositivo, que se assemelha a um binóculo, é uma interface algorítmica de multirresolução que mantém o nível de definição da imagem mesmo que se faça uma aproximação (*zoom*) ou que ela se dilate.

A hibridização entre imagens e sons (vozes) estabelece uma relação de temporalidade que depende do ritmo em que o usuário comandar o movimento, permitindo que cada pessoa encontre o seu lugar na instalação. A obra não é feita como uma programação fechada e preexistente, mas é na relação com o espectador que ela acontece.

Para Parente, as noções de paisagem e personagens se combinam na percepção de que uma imagem conduz a outras imagens, como parte de um mesmo panorama. Ele oferece possibilidades de abordar um entorno, mostrando que ela é formada de muitas paisagens singulares e que o deslocamento do observador é que a constrói. Um aspecto interessante da proposta é que as imagens projetadas nas paredes da sala que podem ser vistas por outros espectadores que não estejam de posse do Visorama se alteram conforme a ação do usuário do dispositivo sobre esse aparelho.

O que o artista sugere como poética é a imersão interativa e a negação na obra como centro e totalidade, convidando o espectador a formar parte dessa paisagem e que ela faça parte de sua vida. Uma paisagem panorâmica em que cada usuário individualmente institui seu jogo de ilusão e realidade e que compartilha com os demais presentes na sala. A semiluminosidade do ambiente concorre para essa participação dos espectadores na obra enquanto sistema de imersão. Segundo o próprio artista, seu trabalho articula a imersividade herdada dos panoramas circulares do século 19 e a interatividade das interfaces computacionais do tipo *videogames*.

Em sua instalação *Place - Ruhr*, Jeffrey Shaw disponibiliza uma plataforma giratória que permite ao telespectador rodar interativamente uma imagem projetada em um grande telão circular e explorar um ambiente de três dimensões, constituído por uma constelação de locais emblemáticos e eventos cinematográficos. O trabalho apresenta uma paisagem virtual contendo onze cilindros que mostram lugares específicos na área do rio Ruhr. O espectador pode navegar por este espaço 3D ao inserir esses cilindros panorâmicos, pelos quais uma sequência

cinematográfica enche a tela de projeção, apresentando uma situação de 360º pré-gravada. Esse dispositivo é a interface interativa do usuário, e seus botões e o manuseio permitem ao espectador controlar seu movimento por meio da cena virtual, bem como fazer com que a rotação da plataforma e da imagem projetada em torno da tela circule. Um pequeno monitor dentro dessa caixa também mostra a planta do ambiente virtual, com referência à localização do usuário.



Figura 3 – Place - Ruhr, Jeffrey Shaw, instalação interativa – 2000
Disponível em: <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/place-ruhr/>

Um microfone na parte superior da câmara interface capta qualquer som que o observador faça, provocando a liberação de palavras em contínuo movimento tridimensional e frases na cena projetada. Originada no centro da tela, a disposição física dos textos no ambiente virtual é determinada pelo caminho gerado

pelo espectador. Esses textos têm uma vida temporal de cinco minutos, tornando-se mais e mais transparentes até desaparecerem. Eles constituem vestígios da presença do observador. Não há como diferenciar entre o dentro e o fora, tudo é ambiente, instalação e paisagem. Trata-se de uma realidade totalmente mediatizada, em que o espectador participante vive uma experiência de imersão imaginativa, em uma interação com os dispositivos narrativos múltiplos, que podem ser acessados e exibidos simultaneamente. O foco da pesquisa fundamental desta obra é a exploração de sistemas de narrativa interativa que proporcionam ao espectador a capacidade de selecionar e editar um conjunto de possibilidades oferecidas. Por meio de um dispositivo em sistema interativo videográfico, o espectador pode acessar, editar e visualizar em multiescala temporal vídeos cinematográficos em fluxos, simultaneamente. Imersão, ilusão e interatividade atuam de forma articulada neste panorama.

No caso dos panoramas digitais, novas possibilidades podem ser observadas nas interações dos indivíduos com as paisagens. A primeira advém do fato de que, com o conhecimento e com os equipamentos disponíveis na atualidade, a apreensão visual de territórios se faz tanto em dimensões micrométricas quanto macrométricas. Tornou-se possível o acesso a imagens de ínfimas partículas de solo submarino, assim como de distantes sistemas estelares. Passou a existir a possibilidade de contato, via equipamentos sofisticados, com paisagens até então imperceptíveis ao olho humano, o que tem sido explorado nos panoramas digitais contemporâneos.

Além disso, o desenvolvimento de tecnologias de criação de realidade virtual oportuniza a emergência de imagens que fogem da relação direta com os territórios geográficos. A imagem digital pode se independizar totalmente de espaços físicos, criando realidades próprias, em que a referência ao mundo natural se dilui. Essas paisagens que se constroem a partir dos sistemas numéricos estão abertas para operar permanentemente transformações em si mesmas. Alguns panoramas exploram a articulação dessas duas possibilidades em conjunto, porém, em todos eles, encontra-se presente a proposta de estabelecimento de

uma hipervisão. Assim, pode-se dizer que os panoramas contemporâneos, digitais e interativos, oferecem formas de abordagem das paisagens até então imaginadas. Eles abrem ao olhar novos horizontes, estabelecendo relações de sentido com a paisagem, muito necessárias em tempos em que a poética do olhar se encontra tão adormecida e desconsiderada.

Panoramas como dispositivos que criam ilusões

Fugindo um pouco do modelo tradicional dos panoramas imersivos, os trabalhos de Michael Aschauer apresentam novos dispositivos na tradição dos panoramas. Suas obras são apresentadas em eventos de arte e tecnologia,³ mas encontram-se, além disso, disponíveis na internet: <<http://www.danubepanorama.net/>> e <<http://www.nilestudies.net/>>. Destaca-se o site como proposta para análise, por sua permanência em disponibilidade e por abrir uma ótica de abordagem bastante peculiar.

Seu primeiro trabalho foi ao ar em 2005 e o segundo em 2006. Contatos com o artista informam que já há estudos para realizar uma proposta semelhante em torno do rio Amazonas. No site *Danube Panorama* é possível visualizar continuamente toda a paisagem do rio Danúbio e obter informações precisas de latitude e longitude, em qualquer ponto do trajeto. Desde que foi uma das fronteiras de longa data do Império Romano, a função mais importante do Danúbio nunca foi a de uma rota de comércio ou transporte (mesmo já tendo atingido a atividade paralela à do Reno), mas a formação de uma fronteira, uma função que permanece válida até hoje. Esse rio, talvez mais do que qualquer outro, não apenas conecta, mas também separa. O valor simbólico crucial e histórico do Danúbio age como um ponto de partida de referência para a pesquisa fotográfica e cartográfica do artista. A realização do trabalho demandou um intenso esforço físico e domínio dos meios técnicos para oferecer a visualização de uma seção transversal natural na Europa de hoje. Assim, ao deslizar o *mouse* sobre o percurso desenhado do rio, o internauta vai lentamente visualizando as suas margens, como se estivesse percorrendo de barco aquele trajeto. É possível observar as

diferentes paisagens em cada país ou região por onde o rio vai se espreado. A proposta, em forma de imagem em movimento, proporciona uma viagem poética, ao mesmo tempo real e imaginária, que somente se pode fazer na tela do computador e por esse *site* específico.

Dun.AV * Danube Panorama Project

::::: Dun.AV-Player Alpha/Early Testing :::::
::::: camera: Webcam Philips PCVC840K :::::
::::: recording date: 2006-04-17 ::::: Distance: 181.54 km

recording:

Abwinden-Asten - Wien (Austria)

« || »



- E14.435 N48.2493 [UTC = 2006-04-17T07:01:00.55Z]

E14.4387 N48.2473 -

Figura 4 – Imagem do site do projeto *Danube Panorama*

Disponível em: <http://www.danubepanorama.net/dunAV-Player/?rid=11>

Dando continuidade ao trabalho do rio Danúbio, Michael Aschauer prossegue sua proposta no rio Nilo, com os mesmos formatos de apresentação do projeto anterior. A motivação para a realização desse trabalho está no papel crucial do rio como uma tábua de salvação do Egito Antigo, desde a monumental civilização antiga até os dias atuais. O artista coloca em evidência o fato de que nenhuma das bacias hidrográficas internacionais tem uma maior e mais complexa e rica história da política do que o Nilo, que desempenha um papel essencial econômico, político e cultural nos dez países por onde flui. Assim, nesses trabalhos, o autor recupera um foco fundamental da pesquisa dos panoramas pintados, que é o uso de recursos técnicos para instaurar uma exploração de sistemas de narrativa interativa que proporcionam ao espectador a capacidade de selecionar sua perspectiva de olhar. O observador necessitava, no primeiro caso, percorrer as instalações do panorama para obter as vistas que desejava, observando deta-

BULHÕES, Maria Amélia. **Paisagens: panoramas pintados e videoinstalações digitais interativas.**

PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

lhes, aproximando ou se afastando. No caso do site, o movimento do usuário é com o *mouse*, com o qual deve percorrer o curso do rio, obtendo a interação com um conjunto de imagens.

O principal desafio técnico colocado para a construção dessa obra é obter as imagens e desenvolver sua integração em uma narrativa videográfica articulada em um sistema interativo de forma a construir uma ilusão de realidade móvel da qual o usuário pode participar. São realizados desdobramentos da imagem que, de forma semelhante à dos panoramas pintados, oferecem ao público uma visibilidade que, embora obtida diretamente do real, é impraticável a olho nu. O que está em jogo não é a imersão, mas o sistema de ilusão criado com as filmagens que, embora não sejam reais em sua configuração, aparecem ao espectador como tal. Isso porque os recursos tecnológicos utilizados em cada caso alteram as imagens para simular uma outra realidade visual impossível de ser captada na realidade físico-geográfica. O jogo entre o que se crê ver e o que realmente pode ser visto em termos de espaço geográfico é o que atrai e envolve o espectador.

Panoramas na história da arte, ilusão e hipervisão

Uma questão que se colocou desde que surgiu a ideia deste texto foi a constatação de certa marginalidade que se pode perceber das produções de panoramas no campo da história das artes visuais, desde seu surgimento e apogeu no século 19. Ainda que tenha sido um fenômeno de grande impacto sensorial para todos os que os experimentaram e muitos desses grandes empreendimentos tenham sido construídos ao largo do mundo, eles são pouco conhecidos no campo artístico. Mesmo na modernidade e na contemporaneidade, de forma mais evidente ou velada, os panoramas digitais fotográficos ou fílmicos passam ao largo da história da arte, dos comentários da crítica de arte e de estudiosos. Ao me perguntar sobre o silêncio em torno dessa produção ao longo das pesquisas que realizei para a redação deste texto, algumas possíveis respostas emergiram.

Uma delas aponta para uma característica que Oliver Grau (GRAU, 2007) destacou em relação aos panoramas do século 19 e que parecem persistir contemporaneamente. Ela diz respeito à criação de dispositivos enganadores do olhar. A problemática principal que se inaugura com os panoramas pintados, que se reforça e se desdobra nas abordagens contemporâneas dos panoramas, é o jogo realidade / hipervisão. Assim, a função técnica (no caso dos panoramas circulares pintados) ou tecnológica (no caso dos panoramas com dispositivos digitais) se coloca como um imperativo fundamental dessas produções. A criação de dispositivos (mecânicos ou digitais) que ludibriam a percepção, criando a possibilidade de vivenciar algo que de outra maneira seria imperceptível, foi e continua sendo o objetivo do projeto dos panoramas. Neles, a paisagem é percebida como uma forma viva, respirando e interagindo com o visitante. O uso do *trompe l'oeil* é um jogo no qual realidade e hipervisão figuram formas enganadoras, alijando o espectador de uma participação mais conceitualmente engajada, para conduzi-lo a uma lúdica experiência sensível. O que estaria em jogo na desconsideração pelos panoramas que se observa no campo artístico seria, nesse caso, uma compreensão da arte como atividade séria e intelectualmente comprometida, afastada do prosaico e da diversão. Assim, o seu caráter de atrativo popular talvez também tenha concorrido para a desconsideração recebida por esses dispositivos nos circuitos elitistas das academias e dos museus. Essa posição, entretanto, pode ser considerada uma forma de preconceito, pois as experiências de interatividade e fruição oferecidas nos enganos do olhar também remetem ao desenvolvimento da sensibilidade e do eu criativo do espectador, proposta bastante valorizada no campo da arte.

Em termos técnicos, eles rompiam com a tradição da arte acadêmica, da construção em perspectiva central, reunindo as linhas de fuga no ponto do olhar. No panorama, todos os pontos de observação de vista coincidem com o horizonte, resultando em um número infinito de pontos focais, o que possibilita que um número infinito de observadores possa olhar para a imagem sem distorção. Por outro lado, o jogo com a ilusão,⁴ tratando de certa forma enganosamente o olho

do espectador, talvez tenha sido um dos aspectos que tenha tornado essas produções marginalizadas dos circuitos modernistas, identificados com a ruptura da imagem mimética. Em termos dos panoramas digitais contemporâneos, o uso desses recursos em parques temáticos ligados a diversão e entretenimento e sua conexão com os circuitos da tecnologia podem ser fatores de rejeição no meio de arte mais tradicional.

Produzidos em dimensões impressionantes, envolvendo vultosas somas de capitais e o trabalho de muitas pessoas, além de ser um fenômeno de público, arrastando multidões para sua visita, é, no mínimo, bastante curioso que a memória dos panoramas tenha sido completamente apagada da história da arte. Suas grandes dimensões, ao dificultarem seu armazenamento em museus e coleções pessoais, talvez também tenha concorrido para seu esquecimento pela história da arte oficial, fundada e escrita com base nas grandes coleções públicas e privadas.

Ainda que esse recurso técnico e conceitual desperte interesse e novas produções possam ser ocasionalmente vistas em exposições de arte, seu reconhecimento no campo artístico tem idas e vindas na atualidade. Entretanto, considerando a variedade de experimentos que já foram feitos, com suas inúmeras derivações, e as possibilidades que se ampliam a cada dia com os avanços na área tecnológica, este é um dispositivo a ser estudado, conhecido e explorado com mais profundidade.

REFERÊNCIAS

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

GRAU, Oliver. **Arte Virtual da ilusão à imersão**. São Paulo: Senac São Paulo, 2007.

MONLÉON, Mau. **La experiencia de los límites**: híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 1999.

THE PANORAMA PHENOMENON. Panorama Mesdag, Den Haag, 2006.

NOTAS

- 1 Seminário de Pesquisa PPGAV-UFRGS: Abordagens contemporâneas da paisagem. Caminhar e fotografar: uma experiência estética?, 2010.
- 2 No livro *The Panorama Phenomenon*, são listados panoramas nos seguintes países: Suíça, EUA, Áustria, Holanda, Suécia, Hungria, Polônia, Alemanha, Ucrânia, Bélgica, Rússia, República Checa, China e Austrália.
- 3 Tive a oportunidade de ver em exposição o trabalho *Danube Panorama*, em Valência, no evento *Digital Midia*, em 2008.
- 4 GRAU, 2007. Documenta a discussão sobre a ilusão visual que os panoramas exploravam, com seus adeptos e seus opositores.