



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)
Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)
ISBN 978-989-95500-1-8

O Aplanamento das Imagens

PAULO VIVEIROS

Universidade Lusófona ~ paulo.viveiros@ulusofona.pt



Resumo:

A densidade visual da pintura flamenga e holandesa afirmou-se devido a uma nova forma de conceber o mundo e o olhar, fornecendo ótimos exemplos de comparação para com o actual cinema digital, desde as epopeias densamente habitadas por milhares de figurantes em programas de auto-gestão, até à densidade visual das layers de pós-produção. Christine Buci-Glucksmann chamou-lhe “olho cartográfico” e Svetlana Alpers “arte da descrição”. Ambos os conceitos lidam com um olhar nómada, presente também nos panoramas dos séculos XVIII e XIX, devido a enquadramentos arbitrários, mas onde os amplos espaços enquadrados, num ponto de vista ideal, por vezes funcionam como controlo do mundo através da “panoramização” do espaço, que lhe retira o relevo, as profundidades distantes e inacessíveis. Tudo está ao alcance do olho. As imagens tornaram-se semelhantes aos mapas, sendo que estes tinham projectado o mundo num plano. Isto gerou um efeito-superfície que se generalizou, transformando paredes em “peles digitais” e a profundidade na horizontalidade plana electrónica, como defende Buci-Glucksmann.

Palavras-chave:

Espaço, pintura, cinema digital, composição

Há uma tendência nas imagens produzidas pela tecnologia digital em enquadrar um espaço vasto: panorâmicas e *travellings*, mesmo que sejam sintéticos e que já não tenham a ver com o gesto neo-realista, como é o caso de “Ferment” (1999) de Tim McMillan, ou alguns dos *videoclips* de Michel Gondry, *split-screens* que congestionam o enquadramento para abolir o fora-de-campo (a figura necessária da narrativa cinematográfica), como nos filmes de Mike Figgis ou nos *blockbusters* que adoptam as bandas desenhadas norte-americanas povoadas pelos seus super-heróis, como “Hulk” (Ang Lee, 2003); enquadramentos densos de cenas de batalhas como em “Gladiator” (Ridley Scott, 2000) e “O Senhor dos Anéis” (Peter Jackson, 2001-2003), ou nas experiências de Christian Boustani, que se assemelham a mapas; ou ainda nos enquadramentos densos da informação, típicos de Greenaway, mas também nos filmes interactivos como os de Weinbren e do Soft Cinema de Manovich. Todas estas tendências parecem recuperar as técnicas visuais dos primeiros filmes, bem como o princípio cartográfico da pintura holandesa e flamenga dos séculos XVI e XVII, que se tinha tornado numa alternativa ao modelo da perspectiva da pintura florentina do século XV. A relação

entre a pintura holandesa e flamenga e o cinema digital salienta uma concepção do espaço visual caracterizado pela sua densidade, amplitude e lisura, em que a imagem é um mapa, onde o espectador se perde, por não haver um centro. Se do lado das origens do cinema temos técnicas visuais que funcionam como atracções para o olhar, e que obedecem a um princípio de composição espacial por inexistência de montagem, do lado da pintura temos uma “composição panorâmica” que resulta numa cartografia do espaço e do seu aplanamento, nivelando os seus relevos através de uma sequencialidade e não de uma cronologia, mas também numa imersão do espectador que remete também para os panoramas. Do cinema das atracções não falaremos aqui, apenas dos princípios de composição da pintura da Europa setentrional dos séculos XVI e XVII e dos panoramas, que podem ser vistos nalguns exemplos do cinema digital.

A densidade visual da pintura flamenga e holandesa afirmou-se devido a uma nova forma de conceber o mundo e o olhar, que se traduziu em amplas paisagens minuciosamente descritas e povoadas por diversas acções e acontecimentos, em mapas de lugares que nivelavam num efeito de superfície o próximo e o longínquo. Ela é comparável ao actual cinema digital, desde as epopeias densamente habitadas por milhares de figurantes em programas de auto-gestão¹, até à densidade visual das *layers* de pós-produção. Christine Buci-Glucksmann chamou-lhe “olho cartográfico” e Svetlana Alpers “arte da descrição” (Buci-Glucksmann, 1996; Alpers, 1984). Ambos os conceitos lidam com um olhar nómada devido a composições sem um centro, mas onde os amplos espaços enquadrados, num ponto de vista ideal, por vezes funcionam como controlo do mundo através da sua “panoramização”, que lhe retira o relevo, as profundidades distantes e inacessíveis². Tudo está ao alcance do olho e o olhar torna-se errante, um “olhar-fluxo” que vagueia no espaço panorâmico, um espaço curvo com diferentes dobras que, segundo Buci-Glucksmann, caracteriza a cultura neo-barroca actual. E que já se vislumbravam nos panoramas devido aos seus 360º que emergiam o espectador numa imagem total que o passa a controlar, mas que simultaneamente lhe dá a possibilidade do olhar vaguear pelo seu vasto território pictórico.

Todos estes sintomas estão presentes nos planos de informação visual (e textual) densa dos filmes de Peter Greenaway, ou nos *videoclips* panorâmicos de Michel Gondry, em que as alterações de escala se processam no interior das imagens à vista do espectador, numa espécie de aplanamento da imagem³. Ou ainda na composição das imagens do cinema digital de Hollywood, que

¹ Isto reflecte, ao nível do design de software, a passagem de um sistema *top-down* para um sistema *bottom-up*. No modelo *top-down* é formulada uma vista geral do sistema, sem pormenores. Enquanto no design *bottom-up*, primeiro são especificadas as partes individuais do sistema com grande detalhe. A tradução visual disto nas cenas de batalha, são duelos de personagens criadas por computador e dotadas de inteligência artificial, que reagem aos movimentos dos opositores, criando uma grande variedade visual. A mesma oposição se processa entre as imagens da pintura florentina e a holandesa: a primeira opera através de um método dedutivo e a segunda de modo indutivo.

² A associação da imagem ao controlo faz parte da actual agenda política e estética, como se pode constatar nas seguintes passagens de um texto de Bragança de Miranda. “*Em suma, tal como um navio ou uma astronave são prolongamentos da Terra, também as imagens que emergem da Terra o são. A ideia de espaço começa por ser uma mera “imagem”, extraída da própria Terra (...) E que é o “céu”, senão uma imagem da Terra? É a Terra que antecede tudo, fundamentalmente antes de ter nome ou de dela se ter uma imagem qualquer. Mas as imagens, em contragolpe, tendem a afectá-la profundamente. O espaço que a abstractiza, alisa, codifica, etc., está no final de um processo que demorou toda a história.*” (17). “*A tentativa de controlar a Terra passa pelo surgimento da imagem da Terra, ou da Terra limitada a uma imagem (...) Trata-se de apreender que género de trabalho estava implicado no surgimento da imagem da Terra. Neste caso, como em muitos outros, Platão é a figura decisiva, devendo-se a ele uma das primeiras geo-grafias da história ocidental (...) A visão de Platão é a de alguém colocado no exterior da Terra, que a contempla na sua inteireza*” que “*remete para o que Denis Cosgrove definiu como o olhar de Apolo, que corresponde a uma visão panóptica a que nada escapa, ao mesmo tempo restituindo a totalidade, enquanto imagem, e anulando os detalhes e todo o particular, por insignificantes*” (18-19). Cf. José Bragança de Miranda, “Geografias — Imaginário e controlo da Terra”, in *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº 34-35, Junho, 2005, pp. 11-42.

³ Por exemplo, em “Protection” dos Massive Attack, a câmara (virtual) vagueia pela fachada de um prédio, entrando e saindo por janelas e portas nos diversos apartamentos/vidas de quem neles habita. O movimento não é uniforme, frequentemente perdemos a orientação, porque os enquadramentos estão falseados (por exemplo, as pessoas estão deitadas desempenhando uma acção, mas é-nos mostrado como se estivessem de pé). Em “The Denial Twist” dos White Stripes, o filme é uma panorâmica que começa com a participação dos músicos no programa televisivo de Conon O’Brien, depois saem

são cada vez mais saturadas e libertas de qualquer constrangimento de registo documental ou fotográfico, fruto da programação informática e da adição de camadas sobre camadas de imagens, como nas batalhas da segunda saga de “Star Wars” (George Lucas, 1999-2005) ou “O Senhor dos Anéis”, ou ainda num plano insuspeito de uma paisagem. O estado actual da arte do cinema digital levou a que George Lucas afirmasse que o trabalho do realizador agora é igual ao do pintor, que vai retocando a sua imagem até à perfeição⁴.

Perspectiva e cartografia: dois métodos de composição

Mas o que define essa pintura dos séculos XVI e XVII, que oferece um excelente exemplo de comparação com as actuais imagens digitais?

Svetlana Alpers salienta o contexto da produção da pintura flamenga marcado pelo comércio burguês e pelo nascimento do mercado da arte, e por uma cultura visual fundamentada em tradições que privilegiam a observação atenta do mundo natural, que valorizam a superfície material da pintura e a demarcam do espaço abstracto relacional da perspectiva renascentista. A consequência é o nascimento de um espaço pictórico laicizado e científico (na figuração dos instrumentos ópticos e dos mapas), e a ruptura com o espaço centrado divinizado pelo “rei dos raios” — a perspectiva — da Renascença, que resulta em imagens cartográficas do mundo, provocando uma densidade visual (como em Bosch e Bruegel, por exemplo), face a uma clareza espacial que orientava o olhar do espectador através da janela, forjada pelos italianos.

É preciso, no entanto, ter em atenção que esse mesmo conhecimento científico já era aplicado no início do século XV na pintura da Renascença italiana, com as regras da geometria, mas também através de instrumentos ópticos como espelhos e lentes, que projectavam imagens em superfícies que os artistas depois pintavam. Esta é a tese de David Hockney quando analisa as técnicas dos mestres italianos e europeus da época (Hockney, 2006). Mas estamos em presença de um “conhecimento secreto”, como diz Hockney, que a pintura holandesa do século XVII deixa de o ser, uma vez que os instrumentos ópticos, os mapas, etc. são representados e a composição muda nitidamente, em particular nas paisagens, criando aquilo que Buci-Gluksmann chamou pintura cartográfica.

Svetlana Alpers propõe algumas diferenças entre pintura holandesa do século XVII e a pintura renascentista: de um lado, temos uma imagem sem moldura e sem um lugar predeterminado do espectador, com uma superfície ricamente povoada de detalhes e ornamentada de cores e de outro lado, uma imagem claramente contida numa moldura, com o espectador situado em função dela, que cria uma narrativa⁵.

Na forma de enquadrar, a oposição já é sensível no século XIV, mesmo em Itália, quando em Florença se dão os primeiros passos para a “racionalização” da composição clássica (equilíbrio, composição teatral e dramática) que a perspectiva no século seguinte cimentou com a projecção central, e em Siena, por exemplo Duccio, utiliza uma composição mais linear, com grande densidade de personagens que se aninham numa paisagem arquitectónica cortada pelo enquadramento. A

do estúdio, encontram jornalistas e fãs e regressam a casa. Já em casa ligam a televisão, mas um mau funcionamento do aparelho faz com que um deles ponha um pé por cima da televisão e a esbarrache, o que já tínhamos visto no início do filme numa outra perspectiva. Depois Conon O'Brien junta-se-lhes e a câmara continua o seu movimento panorâmico pelos cenários vazios onde o filme se desenrolou. A estranheza que se gera é o fluxo temporal não ser cronológico e no movimento panorâmico haver mudanças de escala no interior do enquadramento, em que as personagens vão aumentando e diminuindo de tamanho.

⁴ A colorização manual ou ao stencil desenvolvida nos primeiros filmes do cinema, que funcionava como uma atracção, foi recuperada pelo digital, como afirmou Manovich e que Lucas confirma como sua metodologia de composição.

⁵ Alpers fala noutras diferenças, que não são relevantes neste contexto como: a atenção dada à luz reflectida dos objectos, na pintura flamenga e holandesa, face à atenção para com os objectos modelados pela luz e sombra na pintura italiana. Cf. Svetlana Alpers, op. cit.

pintura holandesa desenvolveu um enquadramento arbitrário, longe da composição centrada de Florença. Isto porque os métodos eram opostos. No século XV, em Florença, as imagens nasciam de um traçado geométrico do espaço em função de um ponto de fuga, que depois era preenchido com uma cena, ou seja, a partir da concepção do espaço em profundidade, o pintor compunha uma acção que se destacava em primeiro plano e que se acentuou no século seguinte. Essa tirania da perspectiva na construção do espaço tridimensional criou, assim, uma composição central em função do ponto de fuga, através de um método dedutivo que se via nos vestígios dessa concepção geométrica e antropomorfizada do espaço, em que o homem servia de medida, e que por isso, e por paradoxal que pareça, era uma composição planimétrica⁶, porque as personagens estavam no mesmo plano ou muito perto do primeiro plano num espaço decorativo que se estendia por detrás delas.

Na pintura flamenga, privilegiou-se um método inverso, que se baseava na adição de pormenores ultrarealistas para a construção de uma cena num espaço tridimensional. Por vezes, esse espaço crescia aleatoriamente, como um rizoma, onde o ponto de fuga desaparecia, ou a acção representada no centro da imagem se afastava do primeiro plano tornando-se uma entre muitas, como no “Calvário” (1564) de Brùghel (ou no primeiro quadro do filme “Voyage dans la Lune” (1902) de Georges Méliès, ou ainda nos filmes de Christian Boustani, “Brugges” ou “A Viagem”, respectivamente de 1995 e 1998).

O resultado foi uma estrutura de composição em profundidade em que os vários planos, simultaneamente em foco, estavam densamente povoados por diferentes acções. Cristo carregando a cruz é apenas uma dessas acções, visualmente iguais a todas as outras. Outro tipo de enquadramento, ainda mais arbitrário, que demonstrava uma preocupação para com a descrição das superfícies, recorrendo a instrumentos ópticos como maior fiabilidade como a câmara escura, está patente do quadro de Vermeer “Pequena rua de Delft” (1657-58). O objectivo é visual e não narrativo. Não há uma acção narrativa centrada que domine a cena, mas apenas a descrição fotográfica de uma rua de Delft que enquadra duas casas, mas cujo centro não é a fachada, mas a sua junção arquitectónica.

No caso da relação com o espectador, passamos de uma imagem concebida em função do lugar físico do espectador, cujo olhar estava em contiguidade espacial com o pictórico, como na célebre primeira imagem a empregar os ensinamentos de Brunelleschi e Alberti sobre a *perspectiva artificialis*: o fresco da “Santíssima Trindade” (1427) de Masaccio em Florença, na Igreja de Santa Maria Novella. A sua composição em contrapicado deve-se à altura da imagem (667 cm) que obriga o espectador a levantar a cabeça e a vê-la nesse ângulo. Nesse sentido, estabelece-se uma continuidade do espaço físico para o espaço pictórico devido ao ângulo do olhar do espectador, que ao levantar a cabeça viria aquele espaço arquitectónico da mesma forma que o vê pintado⁷.

A partir do momento, em que na Europa Setentrional, a acção representada no centro do espaço pictórico não é importante, a concepção clássica do enquadramento é posta de parte, porque se perde essa centralidade do assunto monocular. Para Norman Bryson (Bryson, 1983), Vermeer foi o responsável pela quebra da prisão da imagem em relação ao olhar do espectador, e agora o assunto que é visto é proposto e assumido como um ponto de vista ideal, como um olhar empírico (como, por exemplo, na “Vista de Delft” de 1660), e já não uma recriação do ponto de vista do espectador em relação ao plano da imagem. Ou seja, o ponto de vista do pintor separa-se do do

⁶ Em “Milagre dos Peixes” (1515) de Rafael é imediatamente perceptível este esquema de composição: as figuras estão dispostas numa mesma linha horizontal, próxima do primeiro plano face a uma paisagem construída em perspectiva atmosférica. Têm a configuração sólida de uma muralha, impondo ao observador uma visão no sentido do plano. Cf. Heinrich Wölfflin, *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*, Basel/Stuttgart, Schwabe & Co. Ag., 1979 (16ª ed.), (tr. brasileira de João Azenha Jr., *Conceitos Fundamentais da História da Arte*, São Paulo, Martins Fontes, 1996, cap. 2 “Plano e Profundidade”).

⁷ No fundo trata-se do princípio da pintura ilusionista que os romanos já tinham ensaiado no século I a. C., em Pompeia.

observador, e a percepção deste desprende-se de um centro de gravidade que a tinha mantido prisioneira nos séculos anteriores. Este princípio de composição também está presente em composições mais ambíguas ou incoerentes segundo o princípio de contiguidade espacial entre o espectador e o que ele vê na realidade, como é o caso das imagens em que há uma simultaneidade de pontos de vista como “O Sonho do Papa Sérgio” (1437-40) de Van der Weyden ou “A Queda de Ícaro” (1558) de Bruguel, por exemplo. Este princípio mantém-se hoje de forma muito consciente na obra de Bill Viola⁸, nomeadamente no segmento de “Going Forth by Day: The Voyage” (2002).

Alpers⁹ estabelece uma outra oposição quando afirma que a arte renascentista italiana, devido ao seu fascínio com as técnicas da perspectiva, agarrou-se à função de contar uma história porque, enquanto arte voltada para a narração, encena textos consagrados, ao passo que a arte do norte da Europa põe em segundo plano as referências narrativas e textuais, valorizando a descrição e a superfície visual. A questão da narrativa é um assunto sensível sempre que as imagens são figurativas¹⁰. Por isso, a oposição entre a narrativa e a descrição pode ser dúbia e gerar interpretações díspares. Neste caso em particular, talvez seja mais prudente falar em diferentes concepções de narrativa, se quisermos ir por aí. De um lado temos uma narrativa clássica, desenvolvida no tempo, e de outro, uma densidade visual que espacializa a narrativa¹¹. Ou, dito ainda de outro modo, no primeiro caso estamos perante um método de sequencialidade, e no segundo caso, perante um modo de simultaneidade. Mas como é que se pode falar de narrativa temporal em pintura se só temos uma única imagem à frente, mesmo que esteja fragmentada num retábulo?

Aumont diz que, quer a pintura seja narrativa (como, por exemplo, na parte traseira do retábulo da Maestà (1308-11) de Duccio, em que estão representadas sequencialmente catorze imagens da Paixão), ou menos narrativa (por exemplo, a mesma história ilustrada por Memling no interior de uma única imagem), ela depara-se sempre com a mesma impossibilidade de figurar o tempo (Aumont, 1989: 81). Daí a preocupação de Lessing com o “instante pregnante”, isto é, com a escolha de um instante no interior do acontecimento que se quer representar, aquele que é mais significativo e, por isso, mais pregnante (Lessing, 1990). É nessa busca de sentido, que a pintura se torna literária e grandiloquente, e que para isso concentra tempos diversos numa única imagem — não no sentido da colagem. A pintura holandesa e flamenga é menos grandiloquente, porque espalha esses pedaços de tempo num vasto espaço representado à superfície da tela. Mas, o enquadramento arbitrário da pintura da Europa setentrional, também tem um outro significado: que ela nem sempre procura representar um acontecimento. As paisagens holandesas são mais cartográficas do que um espaço onde ocorre uma representação. São o espaço onde se poderá desenrolar um acontecimento (como nas suspensões temporais de Vermeer¹²), ou ocorrer vários em simultâneo (como em Bruguel, Bosch ou Memling). Por isso, quando em pintura se quer representar um acontecimento, há sempre uma

⁸ É a ubiquidade das personagens numa única imagem, a possibilidade de ver o interior arquitectónico numa paisagem vasta. É ir contra uma compartimentação do espaço e do tempo como a linguagem cinematográfica clássica nos habituou. É o próprio Bill Viola que o afirma no documentário de Mark Kidel, “Bill Viola: The Eye of the Heart”, que prefere um enquadramento fixo que permita o tempo desenvolver-se naturalmente no espaço. É uma abertura do olhar que se expande pela paisagem, tendo a possibilidade de uma enorme amplitude visual que lhe permite ver duas acções e seu contexto em simultâneo, em igual profundidade de campo. Ou seja, Bill Viola prefere a figura da sequencialidade à cronologia, porque a emoção não se perde nos corte que se possam fazer na montagem.

⁹ “No Renascimento, o mundo do outro lado da janela de Alberti, era um palco no qual as figuras humanas representavam acções baseadas nos textos dos poetas. Era uma arte narrativa”. Cf. Svetlana Alpers, op. cit., p. xix.

¹⁰ A pintura de Francis Bacon fornece-nos um óptimo instrumento de análise nesse sentido. Quando na história da pintura, a abstracção estava na sua fase expressionista, Bacon regressa a uma pintura figurativa. Curiosamente, isola as suas figuras de qualquer contexto, ou cena, e deforma-as em movimentos de espasmo, dor ou sexo, constringido qualquer explicação literária e mesmo psicológica da sua obra. Só as imagens interessam.

¹¹ Esta distinção é pertinente para a análise de certas características da narrativa no cinema interactivo.

¹² Ao contrário da pintura de Francis Bacon que, segundo Deleuze, o acontecimento já ocorreu devido ao espasmo da figura (cf. *Logique de la Sensation*, Paris: La Difference, 1981), a pintura de Vermeer é o cenário para ele.

síntese temporal, como afirma Aumont, através da narrativa que permite seleccionar os momentos significantes do acontecimento tendo em vista a sua montagem no espaço de uma única imagem.

A pintura holandesa rejeitou o papel privilegiado e constitutivo do assunto monocular, dando a prioridade à existência de um mundo de objectos pintados à superfície da tela, um mundo indiferente ao ponto de vista e lugar do seu espectador. Este mundo não está todo contido no interior da janela, porque parece estender-se para além dele. O enquadramento pode ser arbitrário e não tem uma função de fechamento, como em Itália. O seu modelo é o mapa com a sua superfície plana e pode incluir palavras e objectos no espaço visual¹³. Essas imagens cartográficas parecem agora controlar o espectador dando-lhe, todavia, a possibilidade de viajar arbitrariamente pelo espaço pictórico através de imagens-fluxo, um nomadismo ausente das imagens em perspectiva. Ou seja, passamos de uma situação de controlo da imagem pelo espectador (porque composta em função do seu lugar para conduzir o olhar), para uma situação inversa: a imagem passa a controlar o espectador dando-lhe a ilusão de liberdade, tal como um programa informático, que nos oferece vários caminhos pré-determinados. É por isso que o “olho de Apolo” (um claro modelo de *top-down*) difere ligeiramente do “olho cartográfico”, em que a imagem tem mais autonomia, ou seja, obedece mais a uma construção *bottom-up*. Também porque a falta de um acontecimento representado, ou a sua multiplicidade, acentua a errância do olhar.

Assim, o espaço geométrico, racionalista e intelectual cartesiano, é substituído por uma experiência visual empírica do observado, ligado ao empirismo baconiano, como afirma Martin Jay¹⁴. O impulso não matemático desta tradição tem a ver com uma indiferença pela hierarquia, proporção e semelhança analógica características do perspectivismo cartesiano¹⁵ — que justifica a pintura italiana. Pelo contrário, lança o seu olhar atento para o fragmentário, para o detalhe e uma superfície do mundo ricamente articulada, que serve mais para descrevê-lo do que para explicá-lo. Tal como os microscópios do século XVII, a pintura holandesa defendeu a particularidade discreta da experiência visual, e resistiu à tentação de criar alegorias, uma tentação típica da arte italiana. Há, portanto, uma relação muito próxima entre a representação pictórica e a experimentação óptica na sociedade holandesa¹⁶.

¹³ A inserção de inscrições nas representações pictóricas salienta o parentesco implícito entre imagens e escritas desenhadas, que evidenciam a sua heterogeneidade. O mesmo se passa, por exemplo, no cinema de Greenaway, e que Spielmann brilhantemente analisou através do conceito de “aglomeração” (cluster). Cf. Yvonne Spielmann, *Intermedialität. Das System von Peter Greenaway*, Wilhelm Fink Verlag, Munique, 1998.

¹⁴ Martin Jay diz, no entanto, que olhando com mais atenção para o perspectivismo cartesiano, podemos ver algumas tensões internas, que remetem para o facto de não ser uniformemente coercivo como à partida parece. Deste modo, por exemplo, John White (*The Birth and Rebirth of Pictorial Space*, Cambridge, Mass., Belknap Press, 1987) distingue “perspectiva artificial” — no qual o espelho mostra a natureza de uma forma plana — e “perspectiva sintética” — em que se pressupõe que o espelho é côncavo e por isso a representação do espaço é curva e não plana. É por isso que Jay relaciona a filosofia de Francis Bacon (1561-1626) publicou em 1620 o *Novum Organum*, em que definia um novo método científico mais eficaz que o de Aristóteles, que se resumia no seguinte: a ciência deve ser indutiva e não dedutiva (como os silogismos aristotélicos); a rejeição da ciência livresca em detrimento da autoridade da natureza. Em ambas, constatamos a importância fundamental da observação. Cf. Martin Jay, “Scopic Regimes of Modernity”, in Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, Dia Art Foundation. *Discussions in Contemporary Culture*, nº 2, Seattle, Bay Press, 1988.

¹⁵ O perspectivismo cartesiano, em conjunto com um mundo científico, foi visto como já não lendo o mundo como um texto divino, mas, bem pelo contrário, viu-o situado numa ordem espaço-temporal matemática cheia de objectos naturais que só podiam ser vistos desapaixonadamente pelo olhar neutro do investigador. O “mundo como representação” cartesiano funda a cultura ocidental do conhecimento, da moral e da estética. Mas, nas teses de Descartes, não é a visão que é paradigmática, e sim as condições e os limites promulgados pelo pensamento racional. Porque a própria visão não passa de uma construção do pensamento racional e o seu referente é a projecção óptica de um sistema geométrico. Para Descartes, a visão enquanto estruturada pela razão e pela técnica, ou seja a óptica instrumental, é transposta para o plano do pensamento para fornecer um modelo do conhecimento, mas não se constitui como um lugar privilegiado, bem pelo contrário.

¹⁶ A preocupação com a natureza da imagem ocupou lugar de destaque na reflexão de Constantijn Huygens. Influenciado pelas teses de Francis Bacon, pretendeu incorporar o benefício de descobertas técnicas recentes à tradição pictórica holandesa, aprimorando questões delicadas de escala, relacionadas com avaliações de distância e tamanho na representação, de modo a permitir que, através das lentes experimentais do microscópio, do telescópio ou da câmara escura,

Os holandeses preocupavam-se muito com a pintura “espacial”, isto é, com os objectos no espaço, e sobretudo na luz (como Vermeer). Alpers diz que essas imagens tinham uma função cultural ao representarem um mundo descoberto pela visão e já não pela leitura dos clássicos, como no Renascimento. Por isso relaciona o espírito mercantil e a cultura visual que reflecte numa superfície pintada susceptível de ser possuída materialmente e mentalmente, todo um conjunto de objectos-mercadoria. Assim sendo, as naturezas-mortas exibem, com precisão microscópica, a superfície de queijos cortados ou de frutas descascadas e revelam uma “confiança extraordinária no olhar atento”, numa aplicação da visão experimental de Francis Bacon. As naturezas-mortas, como os retratos, parecem vivas, tal o seu grau de realismo, devido à fidelidade ao objecto.

Nesta pintura espacial, aliada à riqueza luminosa e ao detalhe das superfícies, está também presente uma valorização do conhecimento mapeado¹⁷ e, conseqüentemente, uma congruência surpreendente entre pintura e cartografia. O mapa que liga o legível e o visível, através da captura do infinito no detalhe mais ínfimo e que, segundo Buci-Glucksmann pode ser o ponto de partida da obsessão pela cartografia desde a pintura do século XVI até ao virtual contemporâneo, que aponta a “Queda de Ícaro” (1558) de Bruegel, como uma das imagens que originaram um novo ponto de vista mais científico e cartográfico¹⁸. É um ponto de vista plural que engloba o próximo e o longínquo e que ligou o “olho de Ícaro” ao “olho cartográfico”, num espaço sem centro, e introduziu também a dialéctica entre o lugar e o não-lugar, ou a arbitrariedade do enquadramento. Neste sentido, o mapa é uma verdadeira alternativa à janela de Alberti aberta para o mundo, dando lugar a uma composição visual descritiva e construída, um espaço com múltiplas aberturas, em que o olhar se torna nómada¹⁹, face a um olhar que dada a sua soberania se tinha aprisionado, isto é, a janela acabou por se transformar num cofre incastrado na parede (Berger, 1972). Para Buci-Glucksmann, pelo facto do mapa desterritorializar o olhar através de um panóptico generalizado, que permite atravessar de diversas formas um território-imagem, constitui-se um “olhar-fluxo” — fluido, ultra-plano e leve — que se tornou no modelo do virtual, e que, segundo ela, vai mais longe do que a imagem modernista: a “imagem-cristal”²⁰ própria da arquitectura e da cultura artística do vidro, com todas as suas transparências literais e complexas.

De facto, como afirma Buci-Glucksmann, a arte de descrever o mundo na sua ausência, como nos mapas pintados nas imagens de Vermeer, transmite uma máquina da visão contemporânea que inclui a descoberta de um “novo mundo” e de um universo que doravante não tem centro e pode ser infinito. É por isso que o mapa do mundo dos séculos XVI e XVII já não simbolizam um mundo centrado em torno de Jerusalém e dominado pelo Cristo dos mapas medievais.

a beleza do mundo natural criado por Deus fosse melhor observada pelo artista na sua tarefa de ver, conhecer e pintar. O estudo seiscentista do modelo do olho por Kepler e o uso da câmara escura são o indício do fascínio holandês por luzes e texturas reproduzidas em pinturas que testemunham mais do que dramatizam os eventos descritos.

¹⁷ Sean Cubitt estabeleceu uma diferença entre a pintura perspectivista e a pintura cartográfica, dizendo que a primeira está do lado do efeito espacial e a segunda do realismo, isto é, o mapa é a “forma artística do realismo”, e a perspectiva é um “efeito especial puro”. O mapa é o suporte do princípio realista e forma o paradigma universal do conhecimento através da cartografia. Cf. Sean Cubitt, *Digital Aesthetics*, London, Sage, 1998, p. 78.

¹⁸ Que se distingue claramente da pintura “paisagista” do Gótico Final, por exemplo nos “Efeitos do Bom Governo no Campo” (1337-40) de Ambrogio Lorenzetti, que também enquadra de um ponto de vista aéreo, mas não científico, porque não há tridimensionalidade: não sabemos onde acaba a planície nem onde começa a encosta.

¹⁹ Essa ideia está presente na tese do “olho variável” de Aumont, característico do aparecimento do cinema e das séries pictóricas de Claude Monet. Diz Aumont: “no esforço de apreender, a um só tempo, o momento que foge e compreendê-lo como momento fugidio e qualquer — para se livrar do instante pregnante —, o que se constitui é o ver: uma confiança dada à visão como instrumento de conhecimento científico”. Cf. Jacques Aumont, *op. cit.*, p. 51. Veremos no capítulo seguinte como esse olhar móvel num corpo imóvel se acentua na passagem do espectador da pintura de paisagem para o espectador de cinema, passando pelo dos panoramas; e no capítulo final, como o corpo, também ele, se torna móvel quando imerge nas arquitecturas virtuais das imagens tridimensionais.

²⁰ Para Deleuze, o cristal é a primeira etapa da imagem-tempo, e torna visível um tempo não cronológico, através de uma visão puramente óptica. Cf. Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Minuit, 1985 [tr. portuguesa de Rafael Godinho, *A Imagem-tempo. Cinema 2*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006].

Um mapa captura o real, domina-o, e permite um vislumbre de uma qualidade inconsciente da visão com as suas dobras e revelações, num plano de superfície. Um mapa toma posse dos limites e das fronteiras do ilimitado. É por isso que estas novas visibilidades — o mapa é imediatamente visível e legível, funciona como uma imagem não-mimética, como uma imagem-índice, no sentido de Peirce —, segundo Buci-Glucksmann, são distintas do esquema perspectivista com o seu ponto de vista, porque combinam diversos pontos de vista heterogêneos. É uma descrição que liga as imagens e os signos, é um novo tipo de abstracção, que vê o diagrama como abstracto, e que permite o pluralismo das direcções e deslocações característicos de um olhar mais amplo, projectado num plano contínuo ou fragmentado, com todas as suas variações de escala²¹.

Se, como diz Buci-Glucksmann, ver é construir e saber, então o mapa combina os dois espaços-tempo: o “espaço estriado” que é métrico e rítmico, e o “espaço liso” que é infinito como o oceano ou o deserto, com as suas inclinações de universo, as suas curvas e os seus gráficos intervalares²². Entre exploração e travessia, a vista cartográfica confronta constantemente o abstracto com o real, o lugar com o deslocamento. É um olho atento que regista coisas minúsculas e que inscreve o mundo numa superfície, ao ponto de criar uma superfície barroca, segundo Buci-Glucksmann.

Como o mapa no quadro de Vermeer, ou no de El Greco (“Vista e Plano de Toledo”), que é uma alegoria da pintura, uma espécie de imagem óptica distinta da imagem perspectivista, que captura as micro-formas na “arte do não pintado”, como Alpers demonstrou. Dito de outro modo, o que vemos aqui é uma *mise-à-bi-me* da experiência visual citada nas imagens, é uma consciência de uma pintura que se torna mapa do mundo e do conhecimento óptico que é representada. Daí o mapa ser o fundamento do realismo, segundo Cubitt, mas que Baudrillard vai dizer que o mapa se sobrepõe ao território, na era da simulação, criando uma hiperrealidade sem referência fenomenológica (Baudrillard, 1981).

Pode-se então dizer que, pelo menos através de duas situações, a pintura holandesa do século XVII antecipou modelos visuais posteriores: a descrição e o detalhe na fotografia, como refere Alpers, e a influência da cartografia no virtual, segundo Buci-Glucksmann. No primeiro caso, antecipa a fotografia através da partilha de características comuns: fragmentaridade, enquadramentos arbitrários, bem como a imediatez que os primeiros praticantes expressaram ao afirmar que a fotografia dava à natureza o poder de se reproduzir a si mesma sem a ajuda do homem. Por outro lado, no paralelo frequente entre a fotografia e o anti-perspectivismo do impressionismo (na fixação de um instante) deve também ser tido em conta a pintura holandesa do século XVII. Segundo Peter Galassi, há na tradição de uma pintura topográfica — esboços de paisagens de um fragmento da realidade — uma resistência ao perspectivismo cartesiano que, por conseguinte, preparou o caminho tanto para a fotografia como para o regresso de uma representação bidimensional do impressionismo (Galassi, 1981).

No segundo caso, a visão cartográfica prestou-se a todas as neutralidades, transposições, utopias e mesmo a todas as “heterotopias”²³. A partir de agora, o cartorama da arte contemporânea

²¹ O mesmo princípio está presente nalguns videoclips de Michel Gondry, em que num único movimento de câmara se dá conta de um espaço amplo em que os ângulos e as escalas são “aplanadas”. Por outro lado, Quando Cubitt opõe a perspectiva ao mapa, fá-lo no sentido em que a perspectiva é um “efeito especial” que cria um “efeito espacial” e por isso se inscreve numa história do fluxo que se opõe ao universal característico do espaço ilimitado do mapa. Cf. Sean Cubitt, op. cit.

²² O espaço liso é um espaço de proximidade, de afectos intensos, aberto, rizomático e povoado de acontecimentos, e o espaço estriado é métrico, extensivo e hierarquizado. Ao primeiro associa-se o nomadismo, o devir e a arte háptica, e ao segundo, a metafísica da subjectividade e a arte óptica. Deleuze e Guattari desenvolvem estes conceitos a partir de Pierre Boulez (Boulez, Pierre (1963). *Penser la musique aujourd'hui*, Paris, Gonthier). Cf. Gilles Deleuze e Félix Guattari, *Mille Plateaux*, Paris, Minuit, 1980, pp. 592-625.

²³ Numa conferência pronunciada no Cercle d'Études Architecturales a 14 de Março de 1967, Foucault afirmou estarmos na época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso. A heterotopia seria “uma

não tem fim, desde que o mapa é a interface do mundo²⁴. É precisamente esta qualidade de produzir o mundo que gera todos os seus paradoxos e lógicas diversas²⁵. De facto, são as novas tecnologias que fundam o “olhar-travessia”, o “olhar-passagem” e o “olhar-fluxo”. O fluxo que Cubitt diz estar do lado do efeito especial, atravessa agora o espaço universal da cartografia. Assim, no digital, o desafio do artista é criar o fluxo no universal, diz Cubitt, ou seja, quando o espaço se torna ilimitado, podem-se estabelecer várias travessias possíveis, uma *flânerie* que cria o fluxo num espaço estranho e que nunca se pode ser totalmente colonizado. A passagem de uma cultura de estabilidades e objectos, com o fordismo e os seus padrões industriais, para uma cultura de instabilidades e de fluxo com o ciberespaço e a sua comunicação instantânea, dá lugar a uma nova “loucura do olhar” de grande escala²⁶. Curiosamente, é aqui que Cubitt vê uma possibilidade utópica da estética digital. É no fluxo sinuoso que há uma oportunidade para as “culturas da diáspora” escaparem às linguagens universais da globalização.

A visão cartográfica é agora inseparável de um novo regime histórico das massas, ao qual se une com uma dupla temporalidade: um tempo maquínico e um tempo efémero, de um eterno presente que não tem futuro nem planos. Este tempo tende a destruir o tempo da memória, que se torna, por sua vez, cada vez mais efeméride²⁷; do mesmo modo que destrói um outro tempo, o dos espelhos e reflexões característico da “imagem-cristal”, e salienta o presente marcado por um “plano de imanência” geral (ou por um “espaço aumentado”) como os ecrãs que ampliam o espaço físico, através da “imagem-fluxo”, com os seus novos fluxos e as suas transparências diáfanas, como defende Buci-Glucksmann.

O panorama

A visão cartográfica com as suas imagens-fluxo acentua-se com o panorama, um dos exemplos da cultura visual espectacular dos séculos XVIII e XIX, que foi mais importante do que a fantasmagoria, que ainda era medieval. Os 360º do panorama foram mais um golpe para o fim da perspectiva renascentista, dirigindo-se a uma vasta audiência e não a um só espectador centrado com o ponto de fuga da imagem. No panorama, o espectador é introduzido numa plataforma elevada disposta no centro a meia altura numa rotunda com um tecto cónico. Ele observa uma enorme tela pintada disposta em torno dele num muro circular. Esta vista panorâmica pode ser narrativa ou

espécie de descrição sistemática que teria por objecto, numa dada sociedade, o estudo, a análise, a descrição, a “leitura”, como se diz hoje, desses espaços diferentes, desses lugares outros, numa espécie de contestação ao mesmo tempo mítica e real do espaço em que vivemos; a essa descrição poder-se-ia chamar heterotopia” (247). Cf. Michel Foucault, “Des espaces autres” in *Dits et Écrits: 1954-1988*, vol. 4, Paris, Gallimard, 1994 [tr. portuguesa de Luís Lima e revisão de Maria Augusta Babo, “Espaços outros”, in *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº 34-35, Junho, 2005, pp. 243-252].

²⁴ Daí Manovich falar em “espaço aumentado”, aquele da informação que se sobrepõe ao espaço físico e que o aumenta pelas tecnologias wireless, celular, como o GPS, por exemplo. Cf. Lev Manovich, “The Poetics of Augmented Space”, 2005, in http://www.manovich.net/DOCS/Augmented_2005.doc (27/5/2006)

²⁵ Como a grande preocupação de Jean Baudrillard, que vê com aflição a substituição do território pelo mapa. Cf. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981 [tr. portuguesa de Maria João da Costa Pereira, *Simulacros e Simulação*, Lisboa, Relógio d’Água, 1991].

²⁶ Esta passagem deriva daquilo que Virilio chama de “grande óptica”, que cruza todas as fronteiras em tempo real, como refere Buci-Glucksmann.

²⁷ A tese do “eterno presente” tem sido abordada por diversos autores. Por exemplo, Perniola propõe o conceito de “enigma” como coincidência entre passado e futuro. Esta plenitude do tempo, este impôr-se do presente como única dimensão temporal, manifesta-se na contracção, na identificação e na anulação recíproca das noções de acontecimento e arquivo, até então opostas. O problema põe-se de modo verdadeiramente inquietante, diz Perniola, só a partir do momento em que o passado e o futuro coincidem, como acontece em Parque Jurássico (Spielberg, 1993): uma pré-história artificialmente recriada e um futuro de ficção científica já realizado encontram-se e transitam um sobre o outro criando um presente em que coabitam os monstros pré-históricos e as tecnologias mais sofisticadas. Assim, o “enigma” nasce do colapso do passado e do futuro, num presente ambíguo. Cf. Mário Perniola, *Enigmi, Il momento egizio nella società e nell’arte*, Génova, Costa & Nolan, 1990 [tr. portuguesa de Catia Benedetti, *Enigmas. O momento egípcio na sociedade e na arte*, Venda Nova, Bertrand, 1994].

descritiva, batalhas, vistas de cidades ou paisagens. Elas são cuidadosamente concebidas com efeitos de perspectiva, profundidade de campo e claro-escuro. A tela é iluminada por cima, obliquamente, através de uma abertura em vidro no tecto do edifício.

Em 1787, Robert Barker registou a patente do panorama e o primeiro que exibiu foi uma vista de Edinburgo, mas o que lhe deu notoriedade foram as vistas panorâmicas de Londres e da armada inglesa ancorada entre Portsmouth e a ilha de Wright, ambos pintados para uma arquitectura própria entretanto construída para os exibir em Leicester Square, no centro de Londres. Por volta de 1800, os panoramas começaram a ser produzidos nas grandes metrópoles de França e Inglaterra com tecnologia de ponta segundo o princípio da divisão do trabalho industrial.

Tecnicamente, o panorama deriva da pintura e requer uma grande ciência dos efeitos de realidade. Ao mesmo tempo, devido ao seu dispositivo, ele é espectáculo e quase cinema (só lhe falta o movimento). A imagem é imensa. *“Perde-se o sentido da distância de si mesmo à imagem, e o dispositivo vela por isso: ele comporta sempre, entre o espectador e a superfície pintada, uma zona de relevo, o “falso terreno”, um trompe l’oeil a mais”* (Aumont, 1989: 58). Nenhum outro espaço de ilusão criado com tecnologias tradicionais desenvolveu este grau de ilusão e de poder de sugestão²⁸. O panorama ofereceu ao olhar um enorme “ponto de vista” que permitiu ao espectador sentir-se no meio de uma grandiosa representação, ao mesmo tempo que anunciou o sonho do espectáculo integral ou do “cinema total”²⁹, ou seja, o primórdio das caves virtuais, das instalações interactivas e dos parques temáticos, porque as cavernas da pré-história não foram construídas para o “espectador”. O panorama confirma a tendência barroca da cultura do olhar no Ocidente.

A invenção de Barker da imagem circular evoluiu no decurso do século XIX para um media popular atingindo uma grande audiência. Alternando entre a arte, o espectáculo e a propaganda política, os panoramas deram às cidades e nações uma visão global que elas necessitavam, daí serem vitais para os regimes políticos nacionalistas emergentes. Uma vez mais, a visão cartográfica dominava. Socialmente também foram fundamentais para perceber a sociedade burguesa, porque o panorama exprime um amor pelo grandioso e pelo detalhe, que como já vimos é tradicional na estética burguesa. Aliás, Oettermann defende a tese que o panorama é um dispositivo de glorificação da perspectiva burguesa do mundo e funciona, paradoxalmente, como um instrumento de libertação da visão humana, mas também serve para limitá-la e aprisioná-la. Deste modo, ele é o primeiro grande meio de massas, porque o panorama pressupõe uma democratização do ponto de vista do espectador (Dinkla, 2002). Este “novo” ponto de vista é móvel, uma vez que o público decide que partes da imagem prefere ver. Mas assiste a um espectáculo no qual não participa, mas que lhe oferece a ilusão de se encontrar no centro da cena. Deste modo, o panorama foi responsável pela passagem da acção à visão, a passagem da arquitectura ao cinema, e propôs ao espectador um novo tipo de experiência, ao permitir-lhe percorrer novos horizontes ficando imóvel. O panorama foi talvez um dos primeiros dispositivos a salientar que a massificação e a democracia são sinónimos numa sociedade em que a tecnologia serve de instrumento de controlo, dando, no entanto, a ilusão de liberdade do olhar.

Os modos de exibição espectaculares dependem de um novo modo de se dirigir aos espectadores – incluindo-o no espectáculo – associado a novas tecnologias de representação visual. Agora o espectador está munido de vistas panópticas. Panoramas de portos exóticos evocam uma

²⁸ Oliver Grau, “Immersion and Interaction. From circular frescoes to interactive image spaces”, in http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/print/ (07/08/2006)

²⁹ Aumont diz que o panorama, apesar de ser fabricado como pintura, ele está destinado a ser visto como cinema. Mas Oettermann, tem uma perspectiva contrária, insistindo na abolição da ideia preconcebida do panorama ser um antecessor do cinema, porque o que funda uma genealogia da cultura visual não é a tecnologia ao seu dispor mas o imaginário. Cf. Stephan Oettermann, *Das Panoram: Die Gesichte eine Massenmedium*, Frankfurt, Syndikat, 1980 (tr. inglesa de Deborah Lucas Schneider, *The Panorama: History of a Mass Medium*, Zone Books, 1997).

imersão ilusória em lugares longínquos: o panorama é um substituto da viagem e um suplemento do jornal (Bukatmann, 2000). O panorama é percebido como um mundo entre mundos, onde é possível uma experiência estética única. Não é um mundo determinado por uma ordem temporal familiar, mas percebido como uma teia que desorienta a percepção³⁰.

O panorama, no século XIX, tornou-se no indicador do *medium* híbrido de imagem combinando arte, ciência e tecnologia. De facto, o panorama parece ser o primeiro grande dispositivo tecnológico a influenciar decisivamente a cultura visual, e é tão esmagador que se tornou mais “natural” do que a própria natureza, um sintoma que se acentuou definitivamente com a tecnologia digital, como veremos em pormenor noutro capítulo. O panorama dava a impressão ao espectador de estar perante a natureza e não diante de uma imagem pintada, assemelhando-se aos actuais ambientes virtuais das *caves*, onde a imitação de uma realidade exterior caminha a par da ilusão da experiência activa do espaço. A natureza sempre foi uma presença constante na pintura, que com a presença do homem lhe conferiu o estatuto de “bela arte”. A partir da pintura renascentista, a natureza foi organizada e arrumada na imagem com um sentido a exprimir, isto é, “*há sempre, sob a representação da natureza, um texto, mais ou menos próximo, mais ou menos explícito, mas que explica sempre o quadro e lhe dá o seu verdadeiro valor*” (Aumont, 1989: 50). Mas, no século XIX, com a pintura paisagista e depois com a fotografia, a natureza torna-se “interessante”, mesmo se não diz nada, porque já não se trata de uma questão de organização da natureza na imagem, mas de captá-la num momento, e o esforço de apreender esse momento fugidio, como nas paisagens impressionistas, por exemplo, e compreendê-lo como “instante qualquer”, ou seja, liberto do “instante prenhe”. O que se constitui é o “ver”, afirma Aumont: “*uma confiança nova dada à visão como instrumento de conhecimento*”, de um conhecimento fundado nas aparências. Aumont fala do nascimento de um “olhar móvel” que se desenvolve tanto a partir da mobilidade do corpo, como na *flânerie*, ou da sua prisão, como na sala de cinema em que o espectador está perante o movimento das imagens. Diz Aumont:

“olho móvel, corpo imóvel: é por aí que o comboio substitui o espectador “ecológico” da pintura de paisagem, o simples flâneur que descobre o mundo que o rodeia, por esse mundo estranho, enfermo – comparado aos escravos da caverna de Platão – mas, ao mesmo tempo, dotado de ubiquidade e omnividência, que é o espectador de cinema (...) O pintor “ambulante” e o viajante ferroviário têm a capacidade de lançar um olhar móvel e organizado sobre o mundo. Um paradigma característico se esboça aqui: o panorâmico” (Aumont, 1989: 54).

De uma única assentada, o panorama oferece uma imagem hiper-realista e um ponto de vista de conjunto. Mesmo omitindo qualquer referência à pintura cartográfica, que inicia todo este processo do detalhe num espaço vasto e amplo e cada vez mais curvo por força do mapa que quer reduzir o mundo a um plano, Aumont continua o mesmo raciocínio: o “olhar móvel” corresponde à visão cartográfica com as suas imagens-fluxo, porque em ambas estamos perante o esboço do movimento das imagens.

Desenvolveram-se dois tipos de panorama: o europeu era composto por uma imagem circular contemplada de uma plataforma central, e o americano era constituído por uma imagem plana que se desenrolava diante do espectador. Assim, o espaço no panorama americano era infinito, ou tão vasto que nunca se acabava de explorá-lo. No panorama circular, paradoxalmente, o espectador também está cercado, aprisionado: o seu olhar abraça todo o espaço, mas o espaço é finito, parado, limitado, face ao “grande espaço incontrolável” do americano.

³⁰ A própria renovação da arquitectura urbana (os passeios largos de Paris e a iluminação eléctrica nas ruas), também instaurou novos públicos nessa época.

Se no panorama móvel o olhar é privado do espaço pelo incessante desfile, no panorama circular é ainda mais ameaçador, já que substituir um ponto de fuga por um horizonte é também privar o espectador da liberdade de mudar de lugar que a perspectiva plana lhe concedia, segundo Aumont. A panorâmica circular mostra incessantemente o olhar, mas prende-o definitivamente. Neste sentido, ela controla o olhar, ou, numa perspectiva mais pessimista, actualiza a ameaça potencial da perspectiva: o da redução ou fechamento do espaço. Assim, segundo Oetterman, o verdadeiro início do panorama também pode ser encontrado no *trompe l'oeil* barroco, esse dispositivo que “*fecha a vista e que, com a sua perspectiva calculada por um único olho, o da soberania, realiza com perfeição esse paradoxo do olhar a um só tempo mestre e escravo*” (Aumont, 1989: 58).

Conclusão

Se, como vimos, a “imagem-cristal” permitia capturar um pequeno espaço de tempo no seu estado puro, a “imagem-fluxo” assemelha-se a uma pele que mistura o hiperrealismo e a tecnologia neobarroca. A partir de agora, todas as hibridações são possíveis, afirma Buci-Glucksmann, porque toda a cultura do barroco que esteve obcecada pelo artifício e pelo decorativo, e que foi estilizada de modo a dar conta do múltiplo, das percepções curvas e infinitesimais, geradas pelo claro-escuro característico do mundo em movimento e aberto para o infinito, transitou para o digital neobarroco, sob a forma de efeito especial. O espaço curvo, da cartografia barroca e do panorama, foi reinventado no digital que dirige nós, espirais, dobras e combinações enroladas e desenroladas, como podemos ver ilustradas de forma literal nalgumas curtas-metragens de François Vogel.

Esta interacção ultra-rápida põe fim a todo o regime da visão de Heidegger constituído pelo sujeito cartesiano, pelo objecto estável, pela verdade e pela técnica como inspecção do sujeito, afirma Buci-Glucksmann. A modelação característica das novas ferramentas digitais de programação e de interactividade posiciona o homem dentro das coisas, em vez de estar em frente a elas³¹, que é também a ambiguidade do panorama.

O mapa projectou o mundo num plano, e este efeito-superfície generalizou-se, transformando paredes em “peles digitais” e a profundidade na horizontalidade plana electrónica³². Neste sentido, o espaço tornou-se flutuante e o real transformou-se cada vez mais num virtual. O mapa do mundo é o nosso envelope interactivo, o nosso casulo de tecnologia sem fios, que torna o conceito de “escape” muito relativo.

Esta ciência nómada que o olho cartográfico nos revela é sempre constituída de passagens e retornos, paragens momentâneas e caminhos de energia descodificados que nos permite incluir os parâmetros da mudança e do deslocamento na vista geral. A visão cartográfica está agora ao serviço da grande estética e dos paradigmas do virtual, que exploram cada vez mais os sistemas instáveis e o contínuo permanente, graças às novas matemáticas das formas (Buci-Glucksmann, 1996). É um olhar continuamente móvel que se tinha formado nas séries do impressionismo e passado para o cinema (e que o conceito de intervalo dá conta³³), e que se afunda numa percepção que imerge completamente o espectador, impossibilitando-o de contemplar o “exterior”.

³¹ A própria história da imagem é um longo caminho do regresso à superfície de figuras ou cores pintadas. Desde as imagens de animais nas grutas e abrigos da pré-história, passando pela arte egípcia, até às imagens de Manet que suprime os fundos, e depois com as colagens de Picasso, e as combine paintings de Raushenberg, que as superfícies são valorizadas. Esse processo de regresso à superfície depois do momento renascentista, acabou por tornar a superfície num relevo em que os objectos saíam na nossa direcção. A consequência foi a instalação que imerge o espectador na obra, criando um espaço experimental partilhado pela arquitectura e pela arte, e de onde se podem retirar, segundo Buci-Glucksmann, três grandes paradigmas que conceptualizam e produzem espaços-tempo que transformam o real: topologias, artefactos e superfícies.

³² Cf. Christine Buci-Glucksmann, “From the Cartographic View to the Virtual”, in http://www.medienkunstnetz.de/themes/mapping_and_text/cartographic-view/ (5/6/2006)

³³ Para Jacques Aumont, por exemplo, na série das catedrais de Ruão de Monet, o que se produz em primeiro lugar numa série de imagens diferenciadamente articuladas é um efeito de diferença (e não uma narrativa): um efeito cognitivo, quase

Bibliografia

- Alpers, Svetlana (1984). *The Art of Describing*, Chicago: University of Chicago Press.
- Aumont, Jacques (1989). *L'oeil interminable. Cinéma et peinture*, Paris: Séguier (tr. brasileira de Eloisa Araújo Ribeiro, *O Olho Interminável. Cinema e Pintura*, São Paulo: Cosac & Naity, 2004).
- Baudrillard, Jean (1981). *Simulacres et simulation*, Paris: Galilée, [tr. portuguesa de Maria João da Costa Pereira, *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio d'Água, 1991].
- Berger, John (1972). *Ways of Seeing*, London: Penguin [tr. port. de Ana Maria Alves, *Modos de Ver*, Lisboa: Ed. 70, 1982].
- Bryson, Norman (1983). *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*, New Haven: Yale University Press.
- Buci-Gluksmann, Christine, (1996). *L'Oeil cartographique de l'art*, Paris: Ed. Galilée.
- Bukatman, Scott (2000). "The artificial infinite: on special effects and the sublime", in John Orr e Olga Taxidou (eds.), *Post-war Cinema and Modernity. A film Reader*, Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 208-222.
- Dinkla, Soke (2002). "The art of narrative — towards the floating work of art", in Martin Rieser e Andrea Zapp (eds), *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Londres: BFI Publishing, pp. 27-41.
- Galassi, Peter (1981). *Before Photography: Painting and the Invention of Photography*, New York: Penguin Books.
- Hockney, David (2006). *Secret Knowledge. Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*, New York: Viking Studio, (2ª ed. revista e aumentada).
- Lessing, G.-E. (1990). *Laocoonte*, Madrid: Editorial Tecnos.

consciente, que consiste na reconstrução, pelo espectador, daquilo que "falta" entre as imagens. No confronto entre duas vistas, simultaneamente semelhantes e diferentes, o olhar ganha uma nova possibilidade: a de se encontrar entre os dois, lá onde não há nada de visível. O olhar torna-se intermitente, com eclipses, porque se produz um intervalo entre as imagens. Cf. Jacques Aumont, *op. cit.*, pp. 95-97.