

Do ilusionismo à paisagem-simulacro

Andréia Machado Oliveira



Imagem 1: Pietro Perugino. *O batalha do amor e da castidade*, óleo s/ tela, 1503-05.

Neste artigo aborda-se a temática da paisagem na arte em seus modos de representação e subjetivação. Entende-se que a paisagem não é um território em si a ser representado, todavia refere-se aos níveis de composição e de percepção de um território, aos diversos agenciamentos possíveis no território, aos encontros pertinentes nos modos de habitá-lo, ao *entre* dos corpos (des)territorializados. “Então, o que se vê não são as coisas, isoladas, mas o elo entre elas, ou seja, uma paisagem.”¹ Com o conceito de paisagem, busca-se, aqui, fazer uma crítica em relação à divisão entre cultura e natureza, como se a paisagem vista, representada e habitada dissesse respeito à mimese da natureza, ficando, nesse

sentido, naturalizada e n o vista como mut vel e subjetivada. Ao contr rio, a paisagem tamb m diz respeito   cultura, j  que “a paisagem   justamente a apresenta o culturalmente instituída dessa natureza que me envolve”.² Assim, coloca-se a inexist ncia de distin o entre cultura e natureza na paisagem, muito menos, entre corpo e m quina (tecnologia), forma e mat ria, artificial e natural, uma vez que se adota uma vis o construcionista resultante de agenciamentos territoriais, uma vis o sist mica de comunica o calcada em equil brio metaest vel de elementos heterog neos em composi o.

Nesse sentido, o fil sofo franc s Gilbert Simondon critica o pensamento que separa forma e mat ria e que compreende o ser como algo j  individuado. Em contrapartida, aponta a no o de sistema que n o se limita pelo contorno das formas, j  que compreender um sistema n o   identificar suas partes para abarcar o funcionamento do todo em uma perspectiva da Gestalt e nem remontar a uma g nese por um movimento regressivo a partir das realidades individuadas sequenciadas.

Deleuze reitera a necessidade da no o de sistema ao colocar que

quando a comunica o   estabelecida entre s ries heterog neas, toda sorte de consequ ncia flui no sistema. Alguma coisa “passa” entre os bordos; estouram acontecimentos, fulguram fen menos do tipo rel mpago ou raio. Dinamismos espa otemporais preenchem o sistema, exprimindo ao mesmo tempo a resson ncia das s ries acopladas e a amplitude do movimento for ado que as transborda.³

A paisagem aparece como uma fase de individualiza o de um sistema composto por elementos em s ries heterog neas e n o como um objeto a ser representado.

Ainda, em rela o   artem dia, observam-se tentativas de romper com a separa o entre homem e m quina, natural e artificial. Cl dia Giannetti indica perspectiva que considera o ser vivo m quina:

se pretende superar definitivamente o conceito antropoc trico tradicional baseado na cren a de que a t cnica (ou a biot cnica) deve ser desenvolvida unicamente como prolongamento externo dos  rg os humanos ou com o fim de ampliar suas capacidades f sicas (pr teses, ferramentas, etc.). A cria o de novas interfaces diretas entre ser humano e m quina permitir  uma s ntese entre ambos os sistemas ... Da rela o externa ser humano/m quina, passa-se a uma simbiose mais profunda entre o natural e o artificial.⁴

Ao encontro de Giannetti, Lúcia Santaella acrescenta que "não há uma dicotomia entre natureza e cultura, pois o homem e a sociedade se formam no processo de artificialização do mundo. Portanto, o processo de ciborgização atual nada mais é do que a continuação inelutável da saída do homem da natureza na construção de uma segunda ordem artificial".⁵ Visa-se colocar na cultura a natureza das máquinas a fim de romper com a dicotomia natureza e cultura, homem e tecnologia, uma vez que o que se define por natureza humana já parte de um sistema técnico. Santaella exemplifica que as primeiras tecnologias da cultura foram a fala e o gesto, quase tão artificiais quanto um computador. O natural e o artificial constituem o mundo em uma cultura técnica, ou seja, "é necessário que o objeto técnico seja conhecido em si mesmo para que a relação do homem com a máquina seja estável e válida: daí a necessidade de uma cultura técnica".⁶ Desse modo, afirmam-se, aqui, a inexistência da dissociação entre cultura, artificial (técnico) e natural, e a existência de paisagens composicionais em constante formação.

Ao conceber que inexistente paisagem única naturalizada, pretende-se, nesta investigação, apontar duas posições distintas quanto ao tema: a paisagem panorama vinculada às representações miméticas na busca de ilusionismo, calcadas em uma visão de separação entre cultura e natureza pelo recorte da moldura na construção de uma perspectiva racionalista; e a paisagem simulacro em que se produzem multiplicidades de paisagens em simulacros, e a representação torna-se presentificação e experiência; em que se dá a (des)construção dos corpos da obra, do humano e da máquina, abertos à interatividade do sistema. Assim, sempre há construção de paisagens, contudo, de modos distintos: algumas na representação, calcada na mimese, e outras imanentes, construtoras de simulacros. Dos panoramas aos simulacros, investigam-se os modos como ambas estão presentes na arte.

Paisagem-panorama: o fascínio pelo ilusionismo

Na paisagem-panorama observa-se a divisão entre cultura e natureza, baseada na noção racionalista de perspectiva e no uso da moldura como recorte da natureza e presente tanto nas pinturas romanas, nas pinturas renascentistas, nos panoramas do século XVIII, nos ambientes virtuais, nos games do computador, sempre calcada na busca de um ilusionismo do espaço. São representações em que se obtém uma sensação de imersão via afirmação de uma realidade conhecida, uma substituição da pintura pela realidade, da cópia pelo original platônico. Valorizando apenas uma perspectiva, muitas vezes é utilizada com valor de documentário e tendenciosa, como no Império Romano para glorificar as

conquistas das batalhas e manter a unificação do Império; ou nos panoramas, nos quais Oliver Grau questiona a função representativa da imagem: "como a maioria dos panoramas de batalha, A batalha de Sedan visava "educar" através de um modelo poderoso, não de pensamento democrático, mas de obediência inquestionável".⁷

No Renascimento, a paisagem surge como um gênero artístico reconhecido. De acordo com Gombrich, "O que importa, no momento, é que a pintura de paisagens era percebida como uma verdadeira descoberta, pois a distinção entre as paisagens em segundo plano e as Paisagens, como 'uma Arte absoluta e integral', talvez tenha se tornado um tanto indistinta"⁸. Tal valorização da paisagem ocorre devido ao anseio de domínio da própria paisagem, uma crença no domínio da natureza, de apropriação de uma realidade absoluta via um racionalismo métrico. Para Anne Cauquelin, "a perspectiva formaliza a realidade e faz dela uma imagem que será considerada real: operação bem-sucedida para além de toda esperança, porque permanece oculta, porque ignoramos seu poder, sua própria existência, e acreditamos firmemente perceber, segundo a natureza, aquilo que formalizamos por meio de um 'hábito perceptual' implicitamente".⁹

A valorização da paisagem renascentista difere da romântica, da impressionista e da pós-impressionista: enquanto na renascentista o homem ocupa papel separado da paisagem, medindo-a, observando-a e representando-a o mais objetivamente possível; no romantismo o homem busca uma representação subjetivista da paisagem, muitas vezes bucólica ao querer transformar a paisagem em algo do humano, ele entra na paisagem como escape para uma contemplação melancólica; no impressionismo rompe-se com os contornos entre figura e paisagem, buscando-se certa molecularização da paisagem; e a partir do pós-impressionismo o homem se percebe como parte da paisagem, como nas paisagens de Cézanne ou nas paisagens expressionistas de Schiele e Klimt. Cézanne observa que não é ele que entra na paisagem, mas é a paisagem que entra nele, diluindo-o; as figuras não estão na paisagem, mas fazem parte da estrutura da própria paisagem.



Imagem 2: Paul Cézanne. *O Castelo de Médan*, óleo s/ tela, 1879-1881.

A paisagem renascentista surge como exigência do olhar perspectivo, uma vez que "ela projeta diante de nós um 'plano', uma forma a qual se cola a percepção; vemos em perspectiva, vemos quadros, não vemos nem podemos ver senão de acordo com as regras artificiais estabelecidas em um momento preciso, aquele no qual, com a perspectiva, nascem a questão da pintura e a da paisagem".¹⁰ A paisagem é um decalque na parede, uma narrativa que fala de um outro, uma visão unilateral de uma realidade múltipla; presa na moldura, ela corta o real e, ao subtrair o excedente, o confuso, visa aproximar a ilusão do dito real idealizado. A paisagem-panorama acaba afirmando a crença de que existe uma realidade absoluta que pode ser representada de modo inquestionável. Ela, neste momento, é vista apenas como um indivíduo já pronto e não em sua individuação como algo individuante. Deve-se considerar que temos uma certa exigência de paisagem, como coloca Cauquelin: "Abro minha janela e espero ver a paisagem – qualquer uma, mas sempre uma paisagem. Ela me salta aos olhos em sua forma completa, perfeita. Ela satisfaz plenamente a construção da proposição que a envolve e a faz nascer no exato momento em que a espero."¹¹ A paisagem se constrói no entre olho e real, na ação de ver.

Francisco Varela corrobora tal ideia: "A realidade não é projetada como algo dado: ela é dependente do sujeito da percepção, não porque ele a 'constrói' por um capricho, mas porque o que se considera um mundo relevante é inseparável da estrutura do percipiente".¹² Ocorre uma dupla construção: "compreendo porque vejo, e à medida que vejo, mas só vejo por meio e com o auxílio do que compreendo que é preciso ver naquilo que vejo."¹³

Essa ação de ver renascentista não se encerra com o final do Renascimento, uma vez que é fundada na busca de um ilusionismo, e este vem de momentos anteriores e salta para épocas posteriores, chegando até a artemídia. Há um modo de olhar ou, melhor, de construção do olhar com base no ilusionismo. Nesse sentido, talvez, pode-se dizer que o ilusionismo é um elemento na composição pictórica que salta de época em época, constituindo indivíduos e conjuntos distintos referentes à cada época.

Oliver Grau salienta a presença do ilusionismo nos ambientes virtuais dos computadores como um postulado da imagem tecnológica, focando a função representativa das imagens. Ele também nos mostra semelhanças no papel do artista dos panoramas e da artemídia: o artista, em geral, não executava a pintura, "ele era responsável pela composição: selecionar o ponto de vista do observador de acordo com as diretrizes estabelecidas e imaginar a reconstrução mais autêntica possível do momento histórico".¹⁴ O artista da artemídia não tem necessariamente a preocupação de execução da obra, ficando, em muitas situações, com o papel hierárquico de gerenciar uma equipe multidisciplinar. Com certeza, esse papel mencionado do artista multimídia não se refere a um modelo geral; ao contrário, a artemídia comporta experiências colaborativas em que a própria autoria se torna questionável.

Nessa direção, Lev Manovich¹⁵ também aponta o ilusionismo como ponto-chave dos novos meios, salientando três aspectos: 1) paralelo entre o figurativo no computador e o realismo fotográfico; 2) paradoxo que quanto mais domínio das imagens no computador se tenha, mais forte é o imaginário cinematográfico; 3) imagens ilusionistas se relacionam com a realidade física (ângulos de um objeto) e com a visão humana (perspectiva linear).

Ainda que o realismo no computador não se diferencie de uma fotografia ou de uma obra renascentista, na busca da profundidade, o ilusionismo na artemídia, segundo Manovich, se individua com algumas distinções: antes dos meios informáticos a realidade

se centrava no domínio da aparência visual, agora a fidelidade visual é um fator entre outros, sendo a participação corporal (audição, tato) muito ativa nas obras digitais; além da representação da aparência visual, busca-se modelar com realismo a maneira como objetos e seres humanos atuam, reagem, se movem, crescem, pensam e sentem; as imagens são construídas em um hibridismo dos modos mecânicos, analógicos, digitais até as imagens sintéticas (como avatares, personagens e mundos tridimensionalmente "virtuais" em movimento).

Os novos meios redefinem os próprios conceitos de representação, ilusão e simulação. Manovich¹⁶ sugere o objetivo de que a imagem pelo computador seja idêntica à fotográfica, sendo as fotografias sintéticas até mais realistas do que as tradicionais. A imagem sintética é o resultado de uma visão diferente, mais perfeita do que a humana. Em seu entendimento, se a fotografia tradicional aponta para o passado, a fotografia sintética aponta para o futuro. No ilusionismo do computador, o sujeito não é mero espectador, mas usuário. O monitor altera-se permanentemente entre representação e controle pela ação do sujeito. A alternância entre as ilusões e as interações obriga o usuário a revezar diferentes atitudes mentais, classes distintas de atividades cognitivas. A ilusão fica subordinada à ação; a profundidade à superfície; a janela aberta a um universo imaginário subordinado ao painel de controle.

Nessa direção, Cauquelin observa que "(...) o ambiente virtual no qual você adentra munido de capacete e luvas não são apenas elementos reais do mundo em que vivemos, mas, ainda por cima, desempenham sua função de aprendizado, assim como outrora a arte pictórica, determinando então um conjunto de valores ordenados em uma visão, ou seja: uma paisagem".¹⁷ Segundo a autora, as imagens digitais proporcionam a construção de uma realidade segunda, sem preocupação de contiguidade e semelhança; uma realidade que é um cálculo mental em imagens estabelecidas por leis. A visão perspectiva torna-se uma entre tantas outras.

Obras de realidade virtual, como *Osmose* (1995) de Charlotte Davies, podem proporcionar experiência sem contiguidade com o referente real e com outras situações espaçotemporais. Segundo Grau, "enquanto ambientes virtuais anteriores apresentavam portais que resultavam em transições abruptas, no mundo das imagens de *Osmose* o observador vivencia transições osmóticas de uma esfera a outra, vendo uma esfera esmorecer lentamente antes de se amalgamar à próxima".¹⁸ O espectador entra em estado de imersividade nas transformações daquela paisagem digital, experimentando sensações

de leveza, falta de gravidade, movimentos multidirecionais. Em Osmose utilizam-se capacete de realidade virtual, recursos da computação gráfica 3D e sons interativos que são explorados sinestesticamente. De fato, os ambientes virtuais viabilizam vivências sinestésicas, mas precisamos questionar até que ponto essas experimentações diferenciadas do corpo o inserem no sistema da obra e o fazem fabricar em seu próprio corpo outra estrutura, ou se tais vivências nos hipnotizam pelo fascínio do ilusionismo e anestesiaram nossos corpos.

Salienta-se, aqui, que a artemídia com o uso da tecnologia digital já traz alguns aspectos de sua especificidade que, entretanto, não garante por si ruptura ou abertura aos novos paradigmas; pelo contrário, deve-se ser cauteloso com o deslumbramento e possibilidades dessas tecnologias a fim de distinguir o que realmente elas estão potencializando ou se estão apenas reproduzindo um desejo já fabricado. Mesmo com as possibilidades observadas no meio digital, são necessárias algumas ressalvas nas colocações de Manovich para não se cair em otimismo cego quanto às tecnologias digitais.

Observamos algumas videoinstalações presas às possibilidades da tecnologia que se tornam um mostruário de efeitos e alternativas já previstos pela máquina ou que utilizam as possibilidades tecnológicas para criar padrões esperados e sobrecodificados, como o ilusionismo. Contudo, constatam-se obras que nos lançam a outras dimensões espaçotemporais, aos virtuais do corpo obra-máquina-humano da contemporaneidade; são obras que habitam paisagens virtuais.

Paisagem virtual ou o virtual da paisagem

O conceito de paisagem virtual não decorre das tecnologias digitais; como foi dito, o emprego da palavra virtual refere-se ao plano de imanência constituído de singularidades e que traz em si as potencialidades do caos. As paisagens virtuais buscam um deslizamento, um escape das paisagens da representação, mesmo antes de as tecnologias digitais aparecerem. Em Cézanne e Monet já percorremos as paisagens virtuais que fundem observador e imagem, como nos trípticos de Monet Íris, chorão, agapantos e nuvens (1915 e 1917), medindo 12,75mx2m.

Ele (Monet) os força a sair de uma distância interna segura, confunde a perspectiva, as formas e as cores das imagens homogêneas, obscurece a visão familiar, próxima e distante, e os encoraja a deslizar na exclusividade de uma paisagem aquática. A síntese entre meio ambiente natural e impressão mental

coloca o observador na posição de visão de um pássaro, que supera as leis da gravidade no espaço imagético; em certo sentido, trata-se de uma desincorporação.¹⁹

Não se trata de definir características espaciais, resultados técnicos; atenta-se para os movimentos de constituição do espaço e os efeitos de sua composição, isto é, suas paisagens. O intuito de ver a constituição da paisagem nada mais é do que almejar ir além do visível, das formas estabelecidas, captando o invisível que a habita, o imperceptível que exige o deslocamento da percepção, propondo, a partir de princípios estéticos, fendas para modos de subjetivação abertos aos devires cognitivos e subjetivos, e não atrelados em preferências identitárias representacionistas. O sujeito não se compõe em uma relação figura e fundo com a paisagem, mas constitui-se como puro efeito da própria paisagem, produto e produtor de atualizações de sua imanência.

A paisagem virtual não se consolida por um recorte físico; ela se dá a partir das proposições do espaço geográfico, dos encontros e desencontros que se efetuam, dos agenciamentos entre corpos, trajetos, ritmos, suores, odores, sons, forças. Distinguir as características de uma paisagem não é suficiente para conhecê-la. Torna-se necessário focar os modos como esses elementos se conectam, já que eles falam com mais eloquência. De acordo com Deleuze e Guattari "(...) não nos interessamos pelas características; interessamo-nos pelos modos de expansão, de propagação, de ocupação, de contágio, de povoamento".²⁰

As características são sempre definidas por um olhar congelado sobre uma certa composição que, entretanto, não se congela. Poder-se-ia dizer, características definidas por um hábito do olhar que marca repetidamente o mesmo decurso. Todavia, ao sair desse olhar viciado, há uma dinâmica de duplo sentido na construção da paisagem: a mutabilidade tanto de seus elementos como também do deslocamento físico de quem os observa. Os elementos estão presentes na paisagem; são, contudo, percebidos de formas diferenciadas. A paisagem, objetivada em nossa memória, se constitui por marcas subjetivadas principalmente no plano de nosso inconsciente. Vivencia-se uma experiência estética, ao mesmo tempo objetiva e subjetiva, de construção de mundos. Portanto, os diversos modos como os elementos da paisagem se conectam na percepção dos sujeitos constituem os trajetos como experiências vividas, ultrapassando o plano das estruturas espaçotemporais vigentes. "Os espaços são mutáveis em suas composições dependendo das contingências. Há um engano quando aceitamos que os trajetos estão dados, que os

seguimos de forma indiferente, que não somos atingidos e que não criamos novos trajetos sobre os mesmos."²¹ Os trajetos determinam e são determinados por subjetividades, conforme o próprio Deleuze indica: "O trajeto se confunde não só com a subjetividade dos que percorrem um meio, mas com a subjetividade do próprio meio, uma vez que este se reflete naqueles que o percorrem."²² Os trajetos que percorremos nas paisagens não são os mesmos, ainda que estejam sobre o mesmo caminho. A luz que nele incide, os odores que o impregnam, o cansaço dos corpos, as alegrias e tristezas do dia, a pressa de chegar ou de sair alteram a percepção do próprio caminho. As vontades e necessidades dos trajetos, e de quem por eles circulam, vão mapeando a paisagem em sua multiplicidade.

Nunca desvelamos a potência total dos trajetos, nunca damos o passo no mesmo lugar: o ritmo se diferencia, a distância, o local dentro do próprio trajeto. Todos passamos basicamente pelos mesmos caminhos, mas marcamos e somos marcados de maneiras diferenciadas. As pequenas diferenças não são aleatórias; são, todavia, possibilidades impressas em cada trajeto. Constantemente se descobrem novos esconderijos, caminhos que provocam encontros ou desencontros inusitados, habitações antes desativadas, outros arranjos que formam novos percursos. Os trajetos são de natureza imprevisível, constroem-se nas tensões do caminhar. Eles nem sempre estão sob nossos pés; pesam sobre nossas cabeças, tangenciam nossos membros, atravessam nossos corpos. Transitamos por multiplicidades de espaços/tempos que inventamos nos próprios trajetos. Alguns se tornam leves e aconchegantes; outros, pesados e difíceis.

Como, porém, captar essa dimensão imperceptível da paisagem? Talvez seja considerando, em primeiro lugar, exatamente isto: a paisagem é composta por uma dimensão perceptível e outra imperceptível (que nos escapa constantemente); há dois níveis na paisagem, sendo cada um regido por leis próprias, já que se referem a naturezas diferentes. Deleuze aponta a possibilidade de se movimentar pelas paisagens através de suas distintas dimensões: transita-se em um nível macro, perceptível da representação, e em outro, micro, muitas vezes imperceptível. No macro, a paisagem se apresenta institucionalizada, uma vez que já tem língua própria, uma linguagem instituída, um plano de organização e desenvolvimento regido por um aparelho perceptivo. No micro, age como um contradiscurso que visa experimentar modos de subjetivação em jogo. Tais dimensões, macro e micro, produzem uma tensão na paisagem por onde pulsa a vida. Uma vontade de eternidade, de conservação do status quo; e outra, de destruição do presente que afirma o mesmo, de busca de novos trajetos.

Visualmente, é como se a mesma paisagem fosse constituída por dois espaços diferenciados. Um estruturado, já marcado, estriado; e outro liso, cheio de potencialidades a serem atualizadas. A obra *The Reflecting Pool* (1977-1979) de Bill Viola expressa essa densidade de espaços acumulados pelo tempo, sendo percebidos pelas sutis mudanças que ocorrem na paisagem. Ele nos mostra diversas dimensões do tempo-espaço coexistindo na mesma cena: um homem pulando na piscina. Essa é a cena reconhecida; entretanto, somos envolvidos em outras dimensões que inicialmente não víamos. Sobre o espaço estriado da cena "homem pulando na piscina", ele vai desvelando espaços lisos e desconstruindo a cena inicial em novas cenas acumuladas pelo tempo. Tal visualização de espaço estriado e liso é aludida por Deleuze e Guattari quando apontam a distinção entre esses espaços, bem como sua interdependência:

(...) devemos lembrar que os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não para de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso (...) Enquanto no espaço estriado as formas organizam uma matéria, no liso materiais assinalam forças ou lhes servem de sintomas.²³

São dois planos sobre a mesma paisagem, sendo que em cada espaço está implícito o outro: não se pode estriar se em algum momento não existiu um espaço liso; assim como o espaço liso não é imaculado e não se conserva in aeternum sem estriamentos. Pode-se dizer que o espaço liso é a potência de desterritorialização da paisagem, a capacidade de perder-se, de se misturar para se achar novamente em outro estriamento não experimentado; é a capacidade de criação.

A paisagem lisa não vai dar-se sobre o nada, sobre a ausência de um estriamento, mas sobre o próprio estriamento. O liso não é o limpo, mas um afrontamento ao caos, uma perda, momentânea, do contorno do estriamento. Deparar-se com o liso é tentar ultrapassar as marcas prontas, criar outros trajetos, deixar-se capturar pela proximidade do momento em um intra-agenciamento, ficando sem foco a paisagem. Como Deleuze registra ao remeter a Cézanne:

Cézanne falava da necessidade de já não ver o campo de trigo, de ficar próximo demais dele, perder-se sem referência, em espaço liso. A partir desse momento pode nascer a estriagem: o desenho, os estratos, a terra, a "cabeçada geometria", a "medida do mundo", as "camadas geológicas", tudo cai a prumo... Sob pena de que o estriado, por sua vez, desapareça numa "catástrofe", em favor de um novo espaço liso, e de um outro espaço estriado.²⁴

O liso contém a obra de arte. Não se pode estar em constante afronta ao caos, entretanto também não se pode estar sempre pelo estriado, uma vez que o caos não para de afrontar. A presença do liso como potência de diferir, de criar, de contágio do caos, de não reprimir as forças da vida. A paisagem torna-se plástica no espaço liso.

Faz-se necessária uma experiência estética para se mover pelo espaço liso. Demarca-se a paisagem justamente no devir-expressivo, na emergência das qualidades próprias como cores, odores, sons, manchas, luzes e outras. A configuração da paisagem só pode ser dada a partir de princípios estéticos.

Permanecemos nas paisagens; entretanto as paisagens não são as mesmas. Mudam como as de Monet que, ao passar do tempo e da luz, se transformam em outras. Mudam como as de Cézanne em que um ínfimo deslocamento do olhar estrutura nova paisagem. Mudam como as de Escher, que se configuram ao bel-prazer de jogos imprevisíveis. Mudam como as da vida que, em determinados momentos, são noturnas, cheias de paixões e temores; e, em outros, diurnas, explícitas e traçadas.

Paisagem-simulacro: o encontro das dessemelhanças

Se a paisagem virtual se opõe à paisagem representação, mostrando-se como lugar dos heterogêneos e das dessemelhanças, só pode aceitar um modelo de dessemelhança: um simulacro. Deleuze, no livro *Lógica do sentido*, apresenta de forma precisa a distinção entre concepções baseadas no modelo da semelhança e do simulacro. O modelo e a cópia têm como fundamento o platonismo com sua dialética dos rivais verdadeiro e falso, baseada em uma concepção de semelhança. Há um modelo de semelhança a ser atingido, sendo a cópia, a imagem mais próxima, mais verdadeira, e o simulacro, uma imagem falsa, no sentido de ser dessemelhante ao modelo. Segundo Deleuze, "as cópias são possuidoras em segundo lugar, pretendentes bem fundados, garantidos pela semelhança; os simulacros são como os falsos pretendentes, construídos a partir de uma dissimilitude, implicando uma perversão, um desvio essenciais".²⁵ A cópia está diretamente relacionada à semelhança da Ideia da coisa, não necessariamente à coisa em si, como no cristianismo: "Deus fez o homem à sua imagem e semelhança, mas, pelo pecado, o homem perdeu a semelhança embora conservasse a imagem."²⁶ A cópia segue o modelo do Mesmo do qual deve ser semelhante, tendo como domínio a representação; o simulacro não é só uma cópia degradada ou falsa, e sim uma traição ao Mesmo, uma

subversão à Ideia da coisa, sendo que "a coisa é o próprio simulacro"²⁷ ao se construir na ação.

Nesse sentido, o simulacro é o tipo de imagem imanente das paisagens virtuais, imagem sem semelhança ao modelo do Mesmo, já que o próprio modelo do simulacro é a dessemelhança. Por isso, como Deleuze observa, o platonismo almeja fazer triunfar a cópia sobre o simulacro a fim de garantir a supremacia do semelhante sobre um devir desordenado que escapa à opinião do justo. A cópia e o simulacro apresentam dois modelos distintos de compreensão do mundo: o primeiro, baseado em modelo de semelhança que pressupõe uma identidade preliminar e suas representações, um mundo como ícone; o segundo parte de uma disparidade de fundo, de dessemelhanças que geram, posteriormente, invenção de modelos, um mundo como fantasma.

Os fantasmas são os efeitos de funcionamento do simulacro, seus agenciamentos maquínicos. "O problema não concerne mais à distinção Essência-Aparência, ou Modelo-cópia. Esta distinção opera no mundo da representação; trata-se de introduzir a subversão neste mundo, 'crepúsculo dos ídolos'.²⁸ O simulacro é a contestação e reversão do modelo, já que se perde o modelo ao se realizar a cópia da cópia até uma semelhança degradada, em que a cópia muda de natureza e vira simulacro. Deleuze refere que a Pop art leva o factício até o ponto de mudar de natureza, uma cópia que, de tanto se repetir, vira simulacro; "a obra não hierarquizada é um condensado de coexistência, um simultâneo de acontecimentos. É um triunfo do falso pretendente".²⁹

Talvez se possa fazer uma aproximação entre o naturalismo das pinturas rupestres que, ao buscar apropriar-se do mundo pela observação dos fenômenos, criava uma realidade própria de magia, e o ilusionismo radical da artemídia que almeja, principalmente nas realidades virtuais das caves, a construção de outro modelo. A artemídia pode direcionar-se ao simulacro, criando uma realidade nela própria, já que ela preexiste ao objeto a que se refere (como nas imagens sintéticas que, ao simular um objeto ou situação, atribuem propriedades a um modelo inventado). Na tentativa de domínio do modelo objeto, atingem-se seus modos de produção e possibilidades de nos libertar do próprio modelo da semelhança. Ao se querer copiar tudo e do modo mais semelhante possível, acaba se criando uma outra coisa.

Deleuze aponta que a arte moderna aproxima a dualidade estética entre uma teoria da sensibilidade e uma teoria da arte como reflexão, pontuando que "é preciso que as

condi es da experi ncia em geral se tornem condi es da experi ncia real; a obra de arte, de seu lado, aparece ent o realmente como experimenta o".³⁰ Com a experimenta o, busca-se liberar-se da representa o do Mesmo, uma vez que h  a aus ncia do modelo de semelhan a. A armadilha da representa o da semelhan a encontra-se, naturalmente,   espreita, como quando entendemos de modo equivocado a diferen a como pontos de vista diferentes sobre a mesma hist ria.

No simulacro, "trata-se, ao contr rio, de hist rias diferentes e divergentes, como se uma paisagem absolutamente distinta correspondesse a cada ponto de vista. H  realmente uma unidade das s ries divergentes, mas   um caos sempre excentrado que se confunde ele pr prio com a Grande Obra".³¹ Hist rias diferentes em unidades de s ries divergentes   para o que somos convidados na videoinstala o *The House* (2002) de Eija-Liisa Ahtila. A artista fabula hist rias contidas no imagin rio de uma casa, como se pelas portas e janelas da casa flutuasse nosso pr prio inconsciente, n o se tendo limite entre o real e a fic o. A casa, a artista, a paisagem ao redor da casa, os objetos, o vento, os animais... comp em o simulacro-obra. Somos fragmentados junto com a casa, levando-nos a perceber que inexistente uma  nica casa, hist ria, sujeito; ao contr rio, vivemos na mistura das diferen as heterog neas. Enquanto a representa o busca o semelhante como unidade de medida, o simulacro tem o "d spar" como unidade de medida, diferen as heterog neas que causam "dispara es" metaest veis.

Assim, a paisagem n o   coconsiderada c pia da natureza, representa o de um modelo de semelhan a na busca de um verdadeiro; ao contr rio, ela   um "triunfo do falso" que, de t o falso, n o pertence mais ao modelo. Ela   um fantasma do simulacro, um efeito das diverg ncias das s ries heterog neas, das dessemelhan as do sistema. N o se constr i a paisagem natural, mas paisagens sobre paisagens que se abrem a outras paisagens cada vez mais densas e profundadas; lan am-se as paisagens a seus pr prios fundos. N o h  mais a sombra da paisagem refletida no fundo da caverna, todavia paisagens se multiplicam rompendo o pr prio fundo da caverna.

O simulacro aproxima-se, em alguns aspectos, das pinturas paleol ticas que n o visavam a uma representa o, mas a uma viv ncia de realidade calcada na magia cujas imagens do fundo da caverna n o eram falsas (realidade plat nica); eram, todavia, realidades intensivas. Enquanto as cavernas de Plat o tinham c pias decalcadas, as cavernas paleol ticas tinham simulacros de magia, sendo que as caves atuais talvez possam

ser habitadas por simulacros de paisagens digitais. Entende-se, aqui, que se produz uma estética do simulacro.

A paisagem-simulacro é paisagem e corpo simultaneamente, corpo da paisagem e paisagem dos corpos, uma vez que se entende que a paisagem constitui-se na experiência de habitá-la; ela não preexiste ao corpo que a olha; existe em um corpo que a encontra, um corpo formado pelas relações intrínsecas e extrínsecas a ele em seu meio, como na videoinstalação *Corpos Associados*, de Andréia Oliveira.³²

Os agenciamentos territoriais vão produzindo diversas configurações sobre o território e, assim, desdobrando múltiplas paisagens. A produção de subjetividade não está na unidade, mas na multiplicidade das paisagens; não se encontra no indivíduo finalizado e blindado, mas na multiplicidade do fora que produz a emergência de outros "eus" em cada paisagem que cruza. O indivíduo não é autônomo à paisagem, não a habita de forma indiferente, não é o mesmo indivíduo que passa por todas. Há inúmeras paisagens em locais diversos, mas também há inúmeras paisagens sobre o mesmo local. Os corpos aparecem apenas demarcados por uma membrana porosa que os liga à mesma atmosfera do meio. A multiplicidade exterior também nos habita, já que o contorno do indivíduo não passa de dobras do fora que o forma, isto é, o indivíduo pertence à paisagem.

¹ Cauquelin, 2007, p. 85.

² Idem, ibidem, p. 143.

³ Deleuze, 1988, p. 198.

⁴ Giannetti, 2006, p.13.

⁵ Santaella, 2003, p. 218.

⁶ Simondon, 1989, p.82.

⁷ Grau, 2007, p.137.

⁸ Gombrich, 1990, p.142.

⁹ Cauquelin, 2007, p.114.

¹⁰ Idem, ibidem, p. 79.

¹¹ Idem, ibidem, p.104.

¹² Varela, 2003, p.79.

¹³ Cauquelin, 2007, p. 85.

¹⁴ Grau, 2007, p.143.

¹⁵ Manovich, 2006.

¹⁶ Idem, ibidem.

¹⁷ Cauquelin, 2007, p. 16.

¹⁸ Grau, 2007, p. 222.

¹⁹ Idem, ibidem, p.168.

²⁰ Deleuze; Guattari, 1997, v. 4, p. 20.

²¹ Oliveira; Fonseca, 2006, p. 139.

²² Deleuze, 1997, p. 73.

²³ Deleuze; Guattari, 1997, v. 5, p. 180; 185.

²⁴ Deleuze, 1969.

²⁵ Idem, ibidem, p. 262.

²⁶ Idem, ibidem, p. 263.

²⁷ Deleuze, 1988.

²⁸ Deleuze, 1969, p. 267.

²⁹ Idem, ibidem, p. 268.

³⁰ Idem, ibidem, p. 262.

³¹ Idem, ibidem, p. 29.

³² Oliveira, 2010.

Referências bibliográficas

- CAUQUELIN, Anne. A invenção da paisagem. São Paulo: Martins, 2007.
- DELEUZE, Gilles. Diferença e repetição. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- _____. Crítica e clínica. São Paulo: Editora 34, 1997.
- _____. Lógica do sentido. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed.34, 1997, v. 4 e 5.
- GIANNETTI, Claudia. O sujeito-projeto: metaformance e endoestética. In: FILE Rio.São Paulo: FILE, 2006.
- GOMBRICH, E.H. Norma e forma: estudos sobre a arte da Renascença. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1990.
- GRAU, Oliver. Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora Unesp/Senac, 2007.
- MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- OLIVEIRA, Andréia M. Corpos Associados: interatividade e tecnicidade nas paisagens da arte. Porto Alegre: PPGIE/UFRGS, 2010. Tese (Doutorado em Informática na Educação).
- OLIVEIRA, Andréia M., FONSECA, Tania M. G. Os devires do território-escola: trajetos, agenciamentos e suas múltiplas paisagens. In: Educação e Realidade. Porto Alegre, v. 31, n.2, 2006.
- SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura da mídia à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- SIMONDON, Gilbert. Du mode d'existence des objets techniques. Paris: Editions Aubier, 1989.
- VARELA, Francisco. O reencantamento do concreto. In: Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto. São Paulo: Hucitec/Educ, 2003.