

UNIVERSIDADE ABERTA

UNIVERSIDADE DO ALGARVE



CULTURALNATURE

paisagem e média-arte digital

Tiago Filipe Neves da Cruz

Doutoramento em Média-Arte Digital

(doutoramento em associação)



ano de conclusão

2017

UNIVERSIDADE ABERTA

UNIVERSIDADE DO ALGARVE



CULTURALNATURE

paisagem e média-arte digital

Tiago Filipe Neves da Cruz

Doutoramento em Média-Arte Digital

(doutoramento em associação)



tese orientada por

Professora Doutora Mirian Nogueira Tavares
(Universidade do Algarve)

Professor Doutor Fernando Faria Paulino
(Instituto Universitário da Maia)

ano de conclusão

2017

“A nossa consciência, para além dos elementos, deve usufruir de uma totalidade nova, de algo uno, não ligado às suas significações particulares nem delas mecanicamente composto – só isso é a paisagem.”

(Simmel, 2009:5)

RESUMO

CulturalNature assume-se como exploração e reflexão sobre o género e temática da paisagem no âmbito da média-arte digital, nas suas diversas vertentes, através da produção de instalações artísticas e teorização resultante.

A paisagem enquanto nome, disciplina, vista e/ou verbo, envolve-se de uma complexidade conceptual que se traduz numa problemática associada às questões da representação, da percepção, do olhar e da cultura visual. Esta investigação, através da produção criativa, pretende ser uma contribuição para a prática artística e respectiva teorização que envolvem a paisagem, focando-se na forma e no intuito como esta tem vindo a ser explorada no contexto artístico contemporâneo.

Em termos metodológicos, esta investigação insere-se no âmbito da produção artística. Neste sentido, a produção criativa e reflexão decorrentes serão assumidas enquanto metodologia de investigação. No entanto, esta metodologia assenta em ferramentas conceptuais provenientes da Cultura Visual e Semiótica Social com o objectivo de sustentar, quer a produção, quer a reflexão, assumindo a paisagem enquanto género semiótico inserida num processo de produção de sentido. Assim sendo, a Semiótica Social é central na presente investigação e actua ao nível da construção e da desconstrução deste objecto de estudo.

Palavras-chave Serra de Arga, Paisagem, Média-arte digital, Cultura Visual, Semiótica Social, Arte Digital.

AGRADECIMENTOS

Nazlihan Agac Neves da Cruz

Professora Doutora Mirian Tavares

Professor Doutor Fernando Paulino

Professor Doutor Adérito Marcos

Universidade Aberta - UAb

Universidade do Algarve - UAlg

Instituto Universitário da Maia - ISMAI

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	7
PARTE I – OBJECTO DE ESTUDO	11
Problemática geral	11
Objectivos de investigação	14
PARTE II – METODOLOGIA	15
Cultura Visual e Semiótica Social	16
A investigação na arte e pela arte	36
PARTE III – A MÉDIA-ARTE DIGITAL E A PAISAGEM	45
A média-arte	45
<i>Antecedentes e definição</i>	45
<i>A interactividade</i>	48
<i>A média-arte digital</i>	49
<i>As temáticas</i>	51
A paisagem	53
<i>A Paisagem na Arte</i>	56
A paisagem na média-arte digital	63
PARTE IV – CULTURALNATURE ARGA	94
CulturalNature Arga#1	95
CulturalNature Arga#2	103
CulturalNature Arga#3	114
CulturalNature Arga#4	120
CONCLUSÕES	129
BIBLIOGRAFIA	132
ANEXOS	139
COMUNICAÇÕES E SEMINÁRIOS	139
EXPOSIÇÕES	139
PUBLICAÇÕES	139
desenhos Arga#4	141

INTRODUÇÃO

Assumir a paisagem enquanto objecto de estudo foi um desafio complexo que se iniciou com a própria definição de paisagem. Inicialmente interessava perceber o que tinha acontecido a esta temática no âmbito artístico. O questionamento sobre a situação do género paisagem no contexto da média-arte digital surge no momento em que tive contacto com algumas publicações relacionadas com este conceito, publicações estas de âmbito sociológico e antropológico, em grande medida relacionadas com o património (material e imaterial).

A paisagem é um importante tópico no contexto contemporâneo. Numa altura em que a UNESCO assume determinados espaços enquanto património da humanidade, em que se levam a cabo inúmeras actividades culturais no sentido de preservar a paisagem e em que as questões ambientais/ecológicas assumem um lugar de destaque no discurso público, esta ganha um enfoque especial sendo inclusive um importante factor de crescimento económico de uma determinada região.

No âmbito artístico, a temática da paisagem (no ocidente) é algo com um longo percurso que remonta ao século XV. Desde essa altura, a paisagem serviu propósitos artísticos muito distintos. Desde uma função meramente contextual a motivo de interesse principal, a paisagem foi interpretada, e continua a ser, de formas bastante distintas acabando por resultar em representações, também elas, bastante diferentes.

Alguns autores falam na morte da paisagem numa altura em que falam na morte da pintura. Estamos em pleno séc. XIX num momento em que a revolução industrial coloca pressão na arte de vanguarda no sentido não só de se explorarem novas temáticas, como também de se explorarem novos meios de produção artística e, conseqüentemente, novas estéticas. São diversos os movimentos artísticos (Dadaísmo, Futurismo, Cubismo, Neoplasticismo, entre outros...) que procuram novas expressões rompendo com as práticas anteriores. No contexto desta revolução cultural, a pintura de paisagem afasta-se das fronteiras da vanguarda artística onde se insinuam novos rumos.

Entretanto, o surgimento da fotografia terá um papel fundamental em toda esta revolução artística. O mimetismo e a verossimilhança na arte são questionados à luz do registo fotográfico. O tecido artístico desloca a atenção para o tratamento da cor, para a síntese, a simplificação da forma, a expressão, entre outros aspectos. Curiosamente, nesta altura, a fotografia vai apadrinhar esta temática tão próxima dos pintores com fotógrafos como Ansel Adams ou Edward Weston. No entanto, no âmbito da pintura, a paisagem parecia ser coisa do passado, deslocada das preocupações da sociedade moderna tão focada na

industrialização (ora a favor, ora contra), na estética da máquina, no questionamento do universalismo e individualismo, entre outros.

Efectivamente, há aqui uma outra história para contar. É certo que a história da arte mostra-nos que, associadas a uma determinada época, temos um conjunto particular de temáticas artísticas. Geralmente temáticas que refletem essa mesma época e que, de certa forma, são um reflexo dos interesses e necessidades do artista que deverá ser alguém que se interessa pela sociedade em que vive e, nesse sentido, reflete e produz artefactos artísticos de acordo com esse pensamento. No entanto, há um conjunto de artistas que continuam a explorar a temática da paisagem até aos dias de hoje não só através do género da pintura como também da performance, do *ready-made*, da *land-art*, da arte electrónica, computacional, entre outros. Verifica-se que a paisagem é vista, questionada e representada, de formas diferentes consoante o contexto histórico onde nos colocamos. Assim, a representação da paisagem enaltece um conjunto de aspectos que são um reflexo de uma determinada época e contexto cultural.

A paisagem continua a ser tópicos de interesse sendo apenas tratada em perspectivas diferentes e com outros interesses artísticos. A paisagem deixa assim de ser algo exclusivo ao universo da pintura mas passa a ser uma temática transversal aos diversos géneros.

Passar para o processo de investigação passou por, numa primeira fase, definir os objectivos de investigação. Consciente da dificuldade desta tarefa e, assim como Scrivener (2000), defender que a investigação baseada na prática artística é levada a cabo com a consciência de que os objectivos e questões de investigação são múltiplos e sofrem transformações ao longo do processo, o conceito de paisagem deveria ser o principal tópicos a explorar. A paisagem é um conceito extremamente amplo e transversal a uma série de disciplinas tão distintas com a sociologia, a arquitectura, a pintura, o design, entre outras. Seria importante assumir a paisagem enquanto objecto de estudo mas delinear fronteiras relativamente precisas ditadas pela própria média-arte digital. Não estamos perante um projecto de investigação no âmbito da história da arte e, nesse sentido, o percurso histórico da temática da paisagem é aqui abordado muito levemente apenas no sentido de contextualizar o leitor. Mais importante seria avançar para o contexto da média-arte digital e, aí, como tarefa primordial, produzir artefactos artísticos no sentido de perceber a forma como a paisagem foi, e continua a ser, trabalhada no contexto actual.

Trabalhar a temática da paisagem implica imediatamente uma exploração conceptual do conceito em si. Seria então importante estudá-lo de um ponto de vista teórico indo directamente ao encontro de disciplinas como a antropologia, a sociologia e a semiótica. A semiótica social em particular tornou-se assim numa importante ferramenta conceptual e metodológica para levar a cabo este estudo.

Desta forma, a paisagem foi abordada a um nível conceptual e artístico sendo que um não precedeu o outro. A produção artística serviu como processo exploratório do conceito levando ao questionamento e à teorização. Além de processo exploratório, a produção artística assume-se também enquanto processo expositivo, enquanto discurso artístico sobre a paisagem. Produção artística e teorização foram assim dois elementos que se contaminaram constantemente alimentando-se ao longo de um projecto de investigação que valoriza a obra de arte conceptual, que valoriza o conceito enquanto elemento que define e condiciona a forma e vice-versa.

No âmbito desta investigação, impõem-se como objectivos de investigação: (i) explorar de que forma foi, é, e poderá ser trabalhado o conceito/temática da paisagem; (ii) explorar os discursos semióticos dominantes inerentes a este conceito; (iii) definir a paisagem enquanto género semiótico artístico contemporâneo; (iv) explorar o conceito de paisagem através da produção de instalações artísticas dentro da disciplina da média-arte digital.

Relativamente à forma como o documento está estruturado interessa referir que este segue uma estrutura conscientemente pensada para o contexto da investigação baseada na produção artística. Assim, no primeiro capítulo intitulado “Objecto de Estudo” começo por tratar a problemática geral relacionada com o projecto indo ao encontro da definição dos objectivos de investigação.

Posteriormente dedico o segundo capítulo à metodologia explorada e aplicada. Neste, é importante iniciar com uma primeira secção dedicada à cultura visual para posteriormente explicitar os conceitos relacionados com semiótica social que estão por detrás do trabalho exploratório e expositivo desenvolvido. Estes conceitos são usados transversalmente em todo o projecto e assumem-se assim como a principal ferramenta conceptual para levar a cabo este estudo não só ao nível da desconstrução de artefactos como também no processo de construção e desenvolvimento das instalações.

Além deste ponto dedicado à cultura visual e semiótica social incluo também um outro dedicado à investigação na arte e pela arte. Sendo um projecto onde o foco está na produção artística e onde se assume a produção artística enquanto processo exploratório e metodologia de investigação seria importante referir algumas questões que se prendem com esta complexa relação entre a arte e a investigação.

Depois de apresentar o objecto de estudo (incluindo os objectivos de investigação) e a metodologia utilizada inicio o terceiro capítulo “A Média-arte digital e a Paisagem” onde intento a exploração do conceito de paisagem inserido na média-arte digital. Neste sentido, inicio um sub-capítulo dedicado à média-arte onde são explorados os antecedentes e a definição do género, a questão da interactividade enquanto elemento intrínseco, a passagem para a média-arte digital e, por fim, as temáticas que parecem dominar a produção artística. Posteriormente surge um segundo sub-capítulo dedicado à

paisagem onde não só o conceito é explorado como também a sua relação com a arte. Por fim, no terceiro sub-capítulo, termino com a paisagem na média-arte digital onde um conjunto de artefactos que se inserem neste género artístico são analisados no sentido de demonstrar e explorar a forma como a paisagem é trabalhada no contexto artístico contemporâneo.

Apesar de o projecto ter sido levado a cabo num formato onde a prática e a teoria foram caminhos percorridos paralelamente, este documento sugere uma separação. A opção de estruturar o documento desta forma prende-se com preocupações em comunicar eficazmente o projecto desenvolvido. De acordo com este motivo, é no capítulo quatro que apresento a parte prática onde surgem as instalações artísticas desenvolvidas e onde o paralelismo com toda a teorização apresentada anteriormente é, espero, evidente. Acredito fielmente que comunicação e arte estão intimamente relacionados e, nesse sentido, a compreensão de uma determinada obra passa por compreender um contexto conceptual que a envolve. Por este motivo, e porque o trabalho conceptual é de extrema importância no desenvolvimento das obras, achei necessário expôr primeiro os conceitos e depois apresentar as obras assumindo desta forma que o leitor já tem os conhecimentos necessários para a compreensão das experiências artísticas criadas.

CulturalNature Arga são quatro instalações artísticas sobre a paisagem. Não devem ser vistas como obras independentes, embora possam ser experienciadas dessa forma, mas sim como elos que formam uma *timeline* exploratória. As quatro instalações foram momentos diferentes no desenvolvimento da investigação mas cada uma delas foi criada tendo por base o trabalho desenvolvido na instalação anterior. Assim, não só as instalações foram numeradas usando o mesmo nome como também os recursos utilizados foram muitas vezes partilhados entre elas refletindo assim a natureza semiótica destes mesmos recursos e o carácter exploratório do projecto.

PARTE I – OBJECTO DE ESTUDO

Problemática geral

A que é que chamamos Paisagem? A questão é pertinente devido a um amplo leque de significados. Segundo Lorch (2002), a paisagem pode ser vista enquanto nome, disciplina, vista e/ou verbo. Chamamos paisagem a uma representação de um determinado espaço (nome). Chamamos paisagem a um ramo da pintura, da fotografia, da arquitectura, do design, entre outras áreas de conhecimento (disciplina). Chamamos paisagem a um ponto de vista sobre um determinado espaço com características culturais e naturais particulares como acontece, por exemplo, com os miradouros (vista). E chamamos paisagismo ao acto de moldar um espaço com um intuito particular que se encontra associado, normalmente, a questões estéticas e/ou funcionais (verbo¹).

Apesar destes quatro diferentes usos relativos ao conceito, há dois aspectos que são comuns em todos eles. Por um lado, o sujeito é sempre um elemento activo na sua relação com o conceito. O sujeito trabalha a representação de uma fracção de um espaço (nome), estuda as suas representações (disciplina), define um ponto de vista (vista) e molda o espaço (verbo). Por outro lado, a paisagem surge como um média em si usado num processo de comunicação. Quer enquanto matéria-prima da representação, quer enquanto objecto de estudo, quer enquanto definição de um ponto de vista, quer enquanto matéria “moldável”. A paisagem apresenta-se assim como algo subjacente a uma determinada intenção comunicativa e que transporta consigo conceitos muito particulares que serão explorados ao longo deste documento. Neste sentido assumo a paisagem como um recurso semiótico com determinados potenciais semióticos de comunicação que, aquando da sua utilização, servem interesses particulares de um determinado agente comunicativo.²

Existem diversos autores associados a cada uma das ramificações inerentes ao conceito de paisagem. A título de exemplo, temos Bermingham (1989) que aborda a paisagem enquanto percepção, Clark (1949) enquanto representação, Cosgrove (1998; 2003) enquanto artefacto simbólico e Mitchell (1994) enquanto média em si que transporta significados, regras, códigos e convenções sociais relativamente a um referente. Um dos objectivos da presente investigação é ter um papel activo neste círculo contribuindo com uma abordagem sócio-semiótica à exploração da temática da paisagem, no âmbito da

¹ *to landscape* define a paisagem enquanto verbo. No entanto, traduzir *to landscape* para português é complexo devido à inexistência do verbo. Neste sentido, assumo o paisagismo em substituição do verbo *to landscape* por estar diretamente relacionado com esta actividade de moldar um determinado espaço.

² Estas noções de recurso e potencial semiótico serão exploradas com mais profundidade posteriormente.

média-arte digital, nomeadamente ao nível dos discursos e potenciais semióticos associados ao conceito.

A paisagem é aqui contextualizada num acto de comunicação e, como tal, um recurso semiótico. Neste sentido é imprescindível assumi-la enquanto objecto/prática semiótica. Quer enquanto processo de percepção e produto resultante deste processo, enquanto representação, enquanto artefacto simbólico e enquanto média em si que transporta significados, regras, códigos e convenções sociais. Ir ao encontro desta abordagem implica uma recontextualização do conceito no âmbito da média-arte digital e, em particular, da semiótica social.

De forma mais concreta, em primeiro lugar, a investigação pretende ser um contributo ao nível da produção/investigação criativa contemporânea. Em segundo lugar, pretende resgatar uma temática que, segundo alguns autores, atingiu o seu auge no século XIX e entrou em declínio desde então. Em terceiro lugar, pretende ser um contributo na teorização e reflexão sobre o conceito de paisagem em si e, nesse sentido, entrar nos círculos de crítica e debate multidisciplinares em torno do conceito.

A paisagem é algo inerente, não só a diversas disciplinas, como também ao quotidiano do sujeito. Faz parte da cultura visual³ contemporânea e apresenta-se de uma forma naturalizada e padronizada através de diversos discursos semióticos culturalmente codificados. Paisagem surge como um conceito que intervém directamente na forma como experienciamos o real, como levamos a cabo as nossas actividades, turísticas e artísticas, quotidianas e rotineiras. Assumindo a produção artística como parte essencial de um trabalho de investigação, questionar e explorar estas e outras questões através desta mesma produção é um dos grandes desafios ambicionados no desenvolvimento deste projecto. De que forma o artefacto artístico poderá ser não só um veículo que transporta o público para toda a complexidade conceptual em torno do conceito de paisagem, como também uma metodologia de trabalho que abre novas perspectivas sobre o tópico. Ou seja, não só o produto final deverá ser assumido como um ponto de partida para a reflexão e

³ A noção de cultura aqui presente não está associada a práticas sociais provenientes da alta sociedade ou a produtos provenientes de elites. Sublinha-se isto porque, segundo Mirzoeff, “Para muitos académicos e consumidores comuns de literatura e arte, esta noção de cultura como ‘alta’ cultura mantém-se como o significado mais importante do termo.” (2009:23) Por outro lado, “Para o antropólogo victoriano E.B. Tylor e muitos outros que se lhe seguiram, a questão não era determinar quais seriam os melhores produtos intelectuais de um tempo e espaço particulares, mas perceber como a sociedade chegou à construção de um estilo de vida artificial e não-natural, ou seja, cultural.” (Mirzoeff, 2009:24). Para Tylor (*apud* Young 1995:45), a cultura ou civilização, num sentido etnográfico, assume-se como um todo complexo que inclui o conhecimento, crenças, arte, moral, leis, costumes, e qualquer outro hábito ou capacidade adquiridos pelo indivíduo enquanto membro de uma sociedade. Mirzoeff (2009:24) sublinha que também esta abordagem levanta alguns problemas que se prendem essencialmente com a questão racial e, no sentido de procurar uma saída para este labirinto, com apoio em Stuart Hall, define que cultura está onde uma determinada comunidade define a sua identidade e que essa cultura sofre transformações de acordo com as necessidades não só da comunidade como dos indivíduos para expressarem essa identidade. No âmbito da presente investigação a paisagem assume-se como um importante agente activo nesta dinâmica de transformações, no processo de interpretação, construção e comunicação destas identidades culturais.

debate em torno do conceito, como também o próprio processo de criação deverá ser igualmente assumido enquanto processo de reflexão e exploração conceptual.

A Serra de Arga foi o terreno escolhido para o desenvolvimento de todo este estudo. A paisagem da Serra de Arga, como tantas outras, assume-se como uma paisagem cultural que sofreu diversas transformações ao longo dos tempos. Não é meu objectivo pensar nesta paisagem em particular mas sim partir dela para pensar a paisagem num sentido global. Pretende-se que os objectos artísticos trabalhados sejam, não uma reflexão sobre a paisagem da Serra de Arga em particular (embora sejam altamente influenciados por esta), mas sim sobre a Paisagem. Assim sendo, recorro a este território para falar sobre este conceito, sobre o que ela é, o que pode ser, de onde vem, por onde andou, como é usada, reciclada, apreciada, entre outros.

Objectivos de investigação

Segundo Scrivener (2000:9), “While the literature review in traditional research puts emphasis on the logic of problem or hypothesis selection, preparation for creative-production sets out to provide a valid rationale that affirms the direction of making, at the moment that making commences.” Neste sentido, os objectivos aqui apresentados não deverão ser assumidos como items que definem fronteiras mas sim como focos de interesse a serem explorados. O carácter exploratório, artístico, da presente investigação é primordial e, de forma alguma, pretendo enfatizar apenas uns aspectos em detrimento de outros ou até mesmo definir hierarquias de importância entre eles. Estes objectivos são pontos de interesse que serão explorados e que foram tratados com diferentes níveis de interesse de acordo com o contexto específico apresentado na altura.

Assim, no contexto da média-arte digital, impõe-se como focos de investigação:

- explorar de que forma foi, é, e poderá ser explorado o conceito/temática da paisagem;
- explorar os discursos semióticos dominantes inerentes a este conceito;
- definir a paisagem enquanto género semiótico artístico contemporâneo;
- explorar o conceito de paisagem através da produção de instalações artísticas.

No sentido de ir ao encontro dos pontos enunciados anteriormente colocam-se as seguintes questões:

- de que forma a paisagem se traduz num recurso semiótico artístico, de comunicação/exploração?
- de que forma a paisagem encerra em si códigos, regras e convenções sociais, e de que forma este sistema molda o olhar e comportamento do sujeito?
- de que forma, e com que intuito(s), o conceito de paisagem tem vindo a ser explorado no âmbito artístico em geral e da média-arte digital em particular?
- de que forma a arte serve como veículo que não só transporta e manipula os conceitos inerentes à paisagem, mas também molda novos pontos de vista e perspectivas que agem activamente sobre a paisagem?

PARTE II – METODOLOGIA

A estratégia de investigação a adoptar passa, por um lado, por estudos de caso que envolvem a análise de artefactos de média-arte digital relacionados com o conceito de paisagem e por outro, tendo como ponto de partida o território da Serra de Arga, pela produção de um conjunto de artefactos que exploram esta temática.

A análise destes objectos artísticos será feita com vista não só a validar todo um discurso desenvolvido até então, como também, para delinear as estratégias discursivas patentes nestes artefactos e, dessa forma, perceber que rumo o tratamento da temática leva (e/ou poderá levar) no contexto da arte digital contemporânea.

Por outro lado, ao nível da produção criativa, intenta-se a exploração da paisagem quer em termos conceptuais quer estéticos. O conceito de paisagem encontra-se longe de ser um tópico esclarecido. Pelo contrário, devido à sua polissemia em termos de interpretações possíveis e à ambiguidade resultante desta característica torna-se um objecto de estudo bastante denso de significados. Muitas vezes tão denso que, de acordo com certos autores, chega a ameaçar a sua utilidade.

Esta produção criativa exploratória é levada a cabo através de um conjunto de práticas artísticas que se inserem no âmbito da média-arte digital. Pretende-se que estes artefactos não sejam apenas verificações de conceitos identificados e explorados a um nível teórico, mas sim uma forma de explorar, construir e expôr, os conceitos e ideias em si decorrentes do processo exploratório de construção, desconstrução e reflexão. Mais do que um acessório, uma verificação, a produção criativa assume-se como parte integrante e primordial do processo de investigação.

Como já foi referido, estando a investigação inserida no âmbito da média-arte digital em geral, e da paisagem em particular, pretendo ter como base metodológica a cultura visual e a semiótica social e, nesse sentido, assumo a paisagem enquanto recurso semiótico. Segundo Leeuwen (2005) a semiótica social está interessada na forma como o sujeito usa os recursos semióticos quer para produzir eventos e artefactos comunicativos, quer para os interpretar, no contexto de situações e práticas sociais específicas. Segundo esta perspectiva, e no contexto desta investigação, assumo que a semiótica social está interessada na forma como o sujeito usa a paisagem (enquanto recurso semiótico) para produzir/interpretar eventos e artefactos artísticos, no contexto da arte em geral e da média-arte digital em particular.

A paisagem é assim vista enquanto recurso semiótico usado no processo de produção de sentido, ao serviço de determinados interesses e regulado por determinadas regras,

códigos e convenções sociais. Por outro lado, quer os artefactos digitais, estudados e produzidos, quer a própria paisagem, podem e devem ser contextualizados em termos de prática social, estando assim em causa uma prática semiótica passível de ser desconstruída e analisada.

Assumindo a produção criativa simultaneamente como um acto comunicativo (expositivo) e de investigação (exploratório), e com vista a atingir os objectivos de investigação propostos, é assim necessário trabalhar em três áreas que se interrelacionam: (i) o conceito de paisagem; (ii) a produção artística exploratória e expositiva; (iii) a semiótica social enquanto ferramenta conceptual e metodológica.

Desta forma, além dos conceitos relacionados com a cultura visual, em particular um paralelismo entre a noção de imagem e objecto artístico, devido à sua transversalidade e porque se apresenta neste contexto como uma base conceptual, irei primeiramente apresentar e explorar os conceitos relacionados com a semiótica social de Leeuwen. Conceitos estes pertinentes para a investigação que serão, seguidamente, transportados para a desconstrução e construção não só do conceito de paisagem como também dos artefactos analisados e produzidos.

Posteriormente irei dissertar sobre o processo de investigação na arte e pela arte fazendo uma transição ponderada de determinadas perspectivas existentes para a metodologia escolhida. As opções metodológicas tomadas para levar a cabo esta investigação serão assim justificadas fornecendo não só o *porquê* destas como também o *como*.

Cultura Visual e Semiótica Social

Cultura Visual: Imagem e Objecto Artístico

Segundo Martine Joly, “O termo ‘imagem’ é tão utilizado, com todos os tipos de significados sem ligação aparente, que parece muito difícil apresentar uma definição simples e que abarque todas as maneiras de a empregar.” (1994:13) O termo pode ser empregue para designar, por exemplo, a imagem mediática, geralmente associada à televisão e publicidade; a imagem científica, associada à visualização de fenómenos e geralmente conotada como “real” e “verdadeira”; a imagem mental, associada à actividade psíquica como os sonhos, as imagens mentais e as imagens de conceitos (a imagem do Turista, da Natureza, da Modernidade, entre outras); as imagens digitais associadas às imagens de síntese produzidas por computador; entre outras. Esta multiplicidade de usos leva a que a definição do termo seja uma tarefa bastante complexa. No entanto existem dois conceitos comuns e que estão na base da sua definição. Por um lado a imagem designa algo e, por outro, a sua produção depende de alguém (Joly, 1994:13-27).

A imagem, no sentido em que designa algo, é assim uma representação que substitui aquilo que representa. (Sperber, 1992) Um aspecto importante a reter é que nem toda a representação é uma interpretação. Segundo Sperber, “As interpretações e as descrições são representações, bem como as reproduções, esboços, citações, traduções, explicações, teorias e recordações.” (1992:26) Segundo o autor, as representações podem subdividir-se em descrições, reproduções e interpretações e, assim sendo, a interpretação é um tipo particular de representação não-descritiva, onde encaixam, por exemplo, os resumos. Segundo o autor, uma interpretação estabelece um compromisso entre a objectividade e considerações mais subjectivas. A obra de arte parece aproximar-se desta noção de interpretação. Uma representação não-descritiva onde o autor explora uma determinada temática mantendo-se num jogo entre objectividade e subjectividade.

Segundo Sperber (1992:27) tanto as reproduções como as descrições estão associadas à procura da verdade e/ou verosimilhança. Embora seja visível na história da arte a preocupação desta com a verossimilhança, em particular até ao surgimento da fotografia, hoje, vemos uma obra criada para expressar coisas que poderão não estar de forma nenhuma relacionadas apenas com aquilo que os nossos olhos percebem. Algo que surge com as vanguardas artísticas no início do século XX. A questão será explorada com mais profundidade nos próximos capítulos. Mas gostaria de sublinhar aqui a ideia de que o artefacto artístico, enquanto algo que proporciona uma experiência sobre um determinado tópico/conceito, é algo que se aproxima mais desta noção de interpretação e menos da descrição ou reprodução.

Sperber (1992) acrescenta que as interpretações e as reproduções, inserindo-se no âmbito das representações não-descritivas, necessitam de um *comentário descritivo* para terem um valor científico. Ora, assumir o objecto artístico, enquanto interpretação, no contexto da investigação académica, passa por fazê-lo acompanhar de um texto, de uma teorização, resultante de uma reflexão crítica. Este esforço, explorado futuramente, de estabelecer uma ponte entre investigação e a prática artística é, hoje, bastante marcado por esta ideia de apresentar um *comentário descritivo* que valide a obra enquanto investigação científica. Perspectiva esta muitas vezes colocada em causa e questionada à luz dos interesses e necessidades particulares da arte em geral e da média-arte em particular.

O artefacto artístico, enquanto forma de comunicação e expressão visual, serve-se constantemente da representação visual, não só icónica como também plástica e linguística⁴, para veicular uma mensagem. Por conseguinte interessa aqui perceber com maior profundidade a noção de imagem icónica visto a natureza do artefacto artístico

⁴ Martine Joly (1994:77) diferencia significantes icónicos ou figurativos, que funcionam numa relação de semelhança com a realidade através dos códigos de representação e de uma analogia perceptiva, de significantes plásticos que são os utensílios plásticos da imagem como a cor, as formas, a composição, as texturas, e de significantes linguísticos que dizem respeito aos recursos linguísticos utilizados na imagem.

estar muitas vezes associada a representações análogas⁵ para com aquilo que pretendem representar e comunicar. Assim sendo, segundo Gubern:

... a imagem icónica é uma modalidade de comunicação visual que representa de maneira plástico-simbólica, sobre um suporte físico, um fragmento do real visível (*percepto*), ou reproduz uma representação mental visualizável (*ideoscena*), ou uma combinação de ambos, e que é susceptível de conservar-se no espaço e/ou no tempo para constituir-se numa experiência óptica vicária: ou seja, em suportes de comunicação entre épocas, lugares e/ou sujeitos distintos, incluindo entre estes últimos o próprio autor da representação em momentos distintos da sua existência. (2007:21)

A imagem icónica, ou signo icónico, é subdividida por Charles Peirce em três categorias: a própria imagem, o diagrama e a metáfora. Esta subdivisão baseia-se nos diferentes tipos de analogia associados a cada uma das categorias. A própria imagem que se baseia numa analogia qualitativa, o diagrama que se baseia numa analogia racional e a metáfora que se baseia num paralelismo qualitativo. (Joly, 1995:36-37) Através da partilha de determinadas características entre a imagem e aquilo que ela representa, detectam-se diferentes graus de semelhança. A título de exemplo, a fotografia, através do recurso a determinados códigos e convenções de representação, nomeadamente o recurso à perspectiva linear, assume-se como uma imagem icónica ao partilhar semelhanças qualitativas com o referente, aproximando-se da forma como o olho percebe algo. No caso dos diagramas, a semelhança não se dá no sentido de uma analogia qualitativa, mas sim uma analogia racional (Joly, 1994). Um organigrama que representa uma relação hierárquica, um diagrama que representa as relações conceptuais entre uma rede de ideias/conceitos, um mapa de uma cidade, entre outros, são signos icónicos que funcionam através de uma analogia racional com o respectivo referente. Por fim, surge um tipo de signo icónico que funciona através de um “paralelismo qualitativo” (Joly, 1994:36), a metáfora. Neste caso o signo representa o referente no sentido em que estabelece um paralelismo entre o seu significado “literal” e o referente que pretende representar. *X é como Y* e, assim sendo, X e Y, apesar de serem objectos diferentes, partilham determinadas semelhanças que validam a comparação ou o paralelismo. “A estrada da vida”, “leve como uma pena”, “perder tempo”, entre outras, são signos icónicos

⁵ Esta analogia não é de forma nenhuma uma analogia absoluta ou fiel relativamente à realidade. Assim como Gombrich (*cit. Aumont, 2005*), esta analogia é interpretada como algo convencional no sentido em que toda a representação é convencional, seja uma fotografia, um desenho ou uma pintura. É comum estabelecer-se uma relação directa entre analogia e realidade. No entanto, é uma relação falsa. “Mesmo as perturbações introduzidas, desde há mais de um século, na visão artística da realidade não chegaram para abalar esse hábito: ainda hoje, por exemplo, se o cubismo é aceite pelo grande público como um estilo autenticamente artístico, continua a ser concebido como um modo de representação ‘deformante’, que se ‘afasta’ da norma analógica, sempre mais ou menos fotográfica” (Aumont, 2005:144) quando, o sistema de representação de múltiplas perspectivas que se encontra no cubismo é, em certa medida, uma reacção a um sistema de representação dominante, a perspectiva linear (utilizada não só pelo desenho e pela pintura, como também pela câmara fotográfica), que coloca o observador num ponto de vista fixo e estático relativamente ao referente. Segundo Sturken e Cartwright (2009:164), a visão humana é bastante mais complexa do que um modelo de perspectiva que sugere uma posição fixa e estática do observador relativamente a um mundo organizado em volta da linha e do espaço.

porque representam um determinado referente explorando as semelhanças e diferenças com um outro.

Com o intuito de perceber um pouco mais profundamente as funções da obra artística parece-me interessante olhar para as funções da imagem com particular atenção no sentido de explorar pontos de contacto e afastamento. Ao longo da história percebe-se que os movimentos artísticos têm a sua própria *agenda*. Neste sentido falar sobre a função do objecto artístico passa por, obviamente, compreender o contexto artístico onde se insere. E, assim sendo, um objecto artístico poderá ter várias funções associadas. Desde um carácter de puro entretenimento a um carácter altamente político e de intervenção. Dadas as semelhanças com as funções da imagem, apresento aqui um cruzamento entre estas e aquelas que se relacionam ou poderão relacionar com o objecto artístico.

Jacques Aumont é um exemplo de um autor cuja teorização sobre a imagem poderá ser transportada para a obra de arte com relativa facilidade. Partindo da noção de que a imagem é uma interface mediadora entre o Homem e uma determinada realidade e sendo a imagem uma produção humana que se propõe a estabelecer uma relação com o mundo, a sua função, segundo este autor, está associada à forma como esta relação é explorada e, neste sentido, enumera três formas principais dessa relação: (i) o modo simbólico em que as imagens serviram primeiramente como símbolos (religiosos ou não) que davam acesso ao sagrado; (ii) o modo epistémico em que a imagem informa sobre o mundo (informações visuais e não-visuais); (iii) e o modo estético em que a imagem destina-se a agradar ao seu espectador, a proporcionar-lhe sensações específicas. (2005:67) A função simbólica, muito associada às sociedades religiosas⁶, está hoje mais associada, por exemplo, ao imaginário da publicidade e da fotografia de moda. São imagens que não pretendem "...fazer-nos crer na realidade objectiva das visões que transcrevem..." (Ribeiro, 2004:41) mas que favorecem o *translatio* (Gubern, 2007), a passagem ou a representação de uma realidade imaginária ou conceptual. A função epistémica informa sobre o mundo, sobre a realidade,

⁶ A adoração de imagens sagradas, por volta do ano 730, foi duramente penalizada pelo imperador bizantino Léon III que identificava este acto de idolatria. No entanto, em 787, San Juan Damasceno, no II Concílio de Niceia, apresenta os argumentos centrais que acabariam com a iconoclastia. Entre eles, Damasceno argumenta que "... se o Deus invisível quis fazer-se visível aos Homens através do corpo de Jesus Cristo, é legítimo que os Homens o representem de modo visível aos seus fieis." (Gubern, 2007:58) e o autor acrescenta que "A justificação teológica que o II Concílio de Niceia elaborou para a veneração das imagens sagradas foi o *translatio ad propotypum*, ou seja, a veneração da imagem faz a ligação com o protótipo representado em si, sendo que a imagem actua como mera 'intermediária'." (Gubern, 2007:58) Esta função que acompanha a imagem sagrada, de fazer a ponte entre o Homem e o Sagrado, pode ser abalada e dar origem à idolatria. O que é colocado em causa é a eficácia da imagem nesta tarefa e, nesse sentido, por exemplo, a imagem não poderia ser extremamente bela sob risco de impedir o *translatio*. No entanto, ao longo dos tempos, a imagem sagrada foi ficando cada vez mais realista e codificada no sentido de melhorar a sua eficácia na instrução dos fieis, na fixação daquilo que era comunicado nas suas memórias, e para suscitar de modo mais eficaz emoções através do ódio. (Gubern, 2007:60) Veja-se como exemplo, em 1268, o facto de o padre franciscano Roger Bacon, numa comunicação ao Pápa Clemente IV, argumentar que a arte religiosa deveria simular o espaço tridimensional para convencer os fieis de que os episódios sagrados contemplados eram verdadeiros, (Gubern, 2007:61), ou como, em 1563, o estilo Barroco surge "... como uma arte aparatosa e publicitária, desenvolvida com a missão de impressionar os seus fieis frente à ameaça protestante, com as sucessivas representações dos seus santos mártires e com a glória das instituições e personagens do catolicismo." (Gubern, 2007:68)

e nesse sentido “...transporta informações sobre o mundo, permite conhecê-lo.” (Ribeiro, 2004:41). E a função estética joga numa interacção com as sensações, emoções e sentimentos do leitor. A imagem, neste contexto, procura comunicar não num âmbito racional, mas num âmbito sensorial e, no caso da imagem funcional, como por exemplo as imagens da publicidade, procura reacções emocionais específicas no leitor.

Da mesma forma que não existem imagens que desempenham apenas uma função, e pensando no objecto artístico relacionado com estes três modos, também não existem obras de arte relacionadas apenas com uma função. Sem dúvida que, normalmente, verifica-se um domínio de uma das funções sobre as outras. No entanto, todo o objecto artístico passa, em diferentes graus, por cada uma das funções assinaladas sendo que esta varia bastante consoante a utilização que o autor dá ao objecto.

Uma outra abordagem interessante e útil ao desenvolvimento desta investigação, é a que Schaeffer (1996) desenvolve relativamente às funções da imagem. Apesar de ser uma abordagem que parte do signo fotográfico, colocando-o num eixo polarizado entre uma função indicial e uma presença icónica, as funções de natureza denotativa e conotativa revelam-se úteis no contexto das funções do objecto artístico enquanto algo associado a um processo exploratório e/ou expositivo. Assim sendo, com uma função mais indicial, está em causa a imagem enquanto testemunho, confirmação, descrição e prova. Por outro lado, com uma função mais icónica, está em causa a imagem enquanto demonstração, apresentação, rememoração e recordação. (Schaeffer, 1996:55-68; Ribeiro, 2004:36-38) Segundo Ribeiro, “Podemos concluir que as quatro primeiras funções são do domínio da exploração, predominantemente denotativas; as quatro seguintes do domínio da exposição, predominantemente dependentes ‘dos códigos da experiência adquirida’, conotativas.” (2004:38) Como será explorado ao longo deste documento, o artefacto artístico no contexto da investigação artística coloca-se neste eixo de tensão entre exploração e exposição, servindo propósitos exploratórios e expositivos.

As imagens desempenham um papel importantíssimo na forma como o real é experienciado e conseqüentemente na forma como o sujeito se constrói e define. Muitas vezes, a imagem, mediadora entre o Homem e o mundo, entrepõe-se entre ambos, deixando de ser um mapa e passando a ser um biombo em que o sujeito, “...ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver o mundo em função das imagens.” (Flusser, 1998:29) Segundo Mirzoeff, “A experiência humana é agora mais visual e visualizada do que alguma vez foi desde a imagem de satélite à imagem médica do interior do corpo humano” (2009:1). A imagem visual povoa o quotidiano de diversas formas e nos mais variados suportes. Logotipos, rótulos de embalagens, câmaras de vigilância, jornais, televisão, cinema, sinais de trânsito, fotografia, *grafitti*, desenho, cartazes, video-jogos, capas de livros, diagramas, mapas, cartões de crédito, entre outros, são imagens que comunicam com o sujeito, que o levam a determinados comportamentos,

a adoptar determinados pontos de vista relativamente aos mais variados conceitos, objectos, sujeitos, espaços e actividades. A paisagem está intimamente relacionada com estes processos da cultura visual. Aquilo que consideramos paisagem é hoje o resultado de um longo processo de aculturação visual. Paisagem, hoje, é mais uma imagem e menos um território.

“Neste redemoinho de imagens, ver é muito mais do que acreditar. Não é só parte do quotidiano. É o quotidiano.” (Mirzoeff, 2009:1) Apesar de, historicamente, serem vistos como conceitos intimamente relacionados, ver e acreditar apresentam-se como conceitos bastante distintos. A relação entre aquilo que é visto e o seu valor de verdade, que leva ao acreditar, é algo que não se encontra na imagem em si. Que verdade? Acreditar ou não nas imagens depende do conceito individual e colectivo que o sujeito mantém em relação aquilo que a imagem representa. Nesse sentido, avaliar uma imagem como verdadeira ou falsa, acreditar ou não nela, está relacionado com a cultura individual de cada um e com todo um imaginário colectivo partilhado por uma cultura específica. Segundo Gubern, “... o olho humano não é um receptor neutro, passivo, automatizado e inocente, mas sim um instrumento condicionado e sujeito a uma aprendizagem cultural e a uma auto-aprendizagem.” (2007:16)

O recurso semiótico de comunicação

Antes de entrar na noção de recurso semiótico propriamente dito, parece-me pertinente avançar com uma leve descrição histórica da noção de signo. Assim, na antiguidade, a noção de signo surge relacionada com o conceito de sinal⁷ colocando em causa a noção de intencionalidade. Distinguem-se assim os sinais intencionais (sinal de vida, sinal de amizade) e os não intencionais (nuvens para a chuva, palidez para fadiga, fumo para fogo, gato preto para má sorte, entre outros) (Joly, 2005) Segundo Martine Joly, “vemos ser implementadas uma dialéctica da presença/ausência ou do manifesto/latente: qualquer coisa está lá, *in praesentia*, que eu percepciono (um gesto, uma cor, um objecto), que me informa sobre qualquer coisa de ausente ou de imperceptível, *in absentia*.” (2005:39)

Posteriormente, no século XIX, Peirce refere que “um signo é qualquer coisa que substitui algo, sob qualquer relação ou a qualquer título” (Joly, 2005:41). A definição é bastante permissiva e, assim sendo, um signo pode ser uma letra, um desenho, um cheiro, um gesto, um som, um objecto, entre muitos outros. Esta “qualquer coisa” substitui “algo”, representa “algo”, remete para “algo”, independentemente da sua relação com esse “algo” e

⁷ O termo Semiologia vem do grego *sêmeion* (signo) e *logos* (discurso). Na antiguidade esta disciplina estava associada à medicina e tinha como objectivo a interpretação dos sinais (ou sintomas). A semiologia médica procurava em particular o *porquê* do significado do sintoma, mais do que o *como*, estando este mais associado à semiologia em ciências humanas (Joly, 2005:16).

independentemente do seu título ou designação. Um signo é “qualquer coisa” (um *representamen*) que substitui algo (um objecto ou referente) para alguém sob qualquer relação a qualquer título (um interpretante). (Joly, 2005; Chandler, 2007)

Segundo Peirce, o processo de produção de sentido dá-se a partir da interacção entre estes três elementos que compõem este triângulo. É importante salientar que ela não é algo intrínseco ao signo mas sim algo “formado” a partir destes elementos, envolvendo o *representamen*, referente e interpretante. A variação do significado dá-se não só devido a um contexto cultural como também à cultura individual do sujeito interpretante que se vê envolvido num processo de interpretação (percepção). Além da multiplicidade de significados atribuídos a “qualquer coisa”, devido a questões culturais individuais e colectivas, surgem igualmente os factores espaciais e temporais. O mesmo indivíduo pode atribuir diferentes significados ao mesmo signo mediante a localização espacial e temporal de ambos. Assim sendo, o significado de um determinado signo linguístico, icónico, plástico, gestual, sonoro, entre outros, é algo que está intimamente relacionado com um contexto particular. É este contexto cultural, social, político, institucional, espacial, temporal, etc., carregado com determinadas regras e convenções sociais, que irá funcionar como catalisador de uma determinada leitura, de um processo de produção de sentido.

O termo *Social Semiotics* surge com o teórico linguista Michael Halliday na segunda metade do século xx. Para o autor o significado é algo que sofre transformações ao longo dos tempos e, nesse sentido, a linguagem transporta um “potencial significado” e apresenta-se como um recurso utilizado pelo sujeito para comunicar num determinado contexto. Robert Hodge e Gunther Kress (1988), afastando-se da centralidade na linguagem e procurando a integração de outros sistemas semióticos, falam sobre o uso destes sistemas inseridos na prática social e referem a centralidade do processo de interpretação no sentido em que um determinado texto insere-se num determinado discurso. Neste contexto, a noção de semiose, para os autores, bastante influenciados pelo trabalho de Peirce, é um processo dinâmico onde o significado não está à partida definido em estruturas rígidas ou códigos culturais pré-definidos.

O presente projecto, como já foi referido, insere-se no âmbito da semiótica social. A pertinência desta filiação prende-se, em primeiro lugar, com a visão de que a paisagem, a sua produção e interpretação, está intimamente relacionada com práticas sociais ao serviço de um processo de produção de sentido. O sujeito, central na paisagem, é o elemento que a produz, que trabalha a sua identidade, que molda os discursos e é moldado por estes. Em segundo lugar, a semiótica social apresenta ferramentas conceptuais interessantes e pertinentes que permitem não só a desconstrução desta prática social (paisagem) como também, num plano mais específico, na sua relação com a arte em geral e a média-arte digital em particular.

Assim, no contexto da semiótica social, a noção de signo é substituída pelo conceito de recurso semiótico evitando assim a ideia de que um determinado significado está, à partida, associado a um significante, de certa forma pré-determinado (Hodge and Kress, 1988; Leeuwen, 2005). Esta noção de recurso semiótico tem origem, como foi referido, em Halliday onde o autor defende que a gramática não se traduz num código ou conjunto de regras, mas num recurso usado para a produção de sentido, para a construção de significado. (1978:192)

Recursos semióticos são as acções e/ou artefactos que utilizamos para comunicar, quer sejam produzidos fisiologicamente (sistema vocal, músculos para criar expressões faciais ou gestos, entre outros) ou tecnologicamente (caneta, tinta e papel; com hardware e software, com tecidos, tesouras e máquinas de costura, entre outros). Um recurso semiótico é tudo aquilo que é utilizado - ou pode ser utilizado - pelo sujeito para comunicar, para construir sentido, num determinado contexto espaço-temporal. (Leeuwen, 2005:3) Noção esta enfatizada por Kress (2010) ao sublinhar que estes recursos são constantemente transformados pelo sujeito, combinados e re-combinados, para servir interesses e necessidades particulares.

A obra artística, enquanto artefacto produtor de sentido, serve uma determinada intenção que poderá ser mais expositiva ou mais exploratória. Este artefacto foi produzido por alguém e estará sujeito a um processo de interpretação por parte de um leitor, dentro de um contexto cultural. É importante referir que este artefacto é uma espécie de contenedor de um conjunto de recursos semióticos. Pensemos nos elementos que o compõem como cor, texturas, sons, formas, textos, comportamentos, conceitos, ideologias, discursos, entre outros. Todos estes elementos são em si mesmos recursos semióticos que foram usados ao serviço da construção de um outro objecto. Neste contexto, todo e qualquer recurso semiótico é portador de algo a que o autor chama de potencial semiótico que está relacionado com os seus usos passados, presentes e potenciais usos futuros, numa relação com o sujeito que o utiliza, ditado pelas convenções e códigos sociais. Por exemplo, a cor vermelha aplicada num tapete pode significar luxo, numa mancha ao lado de um corpo pode significar morte e num semáforo pode significar proibição. O potencial semiótico, o potencial deste recurso no processo de construção de sentido, está associado ao seu uso (passado e presente) e pode ser fixado mediante um contexto, mediante a interacção dele mesmo com outros recursos, ao serviço de determinados interesses e necessidades daquele que comunica. Resumindo, a cor vermelha, o recurso, associado a um determinado uso (“num tapete”, “numa mancha ao lado de um corpo”, “num semáforo”), tem um potencial de significar algo (“luxo”, “morte”, “proibição”). A produção de sentido dá-se mediante o contexto em que o recurso é utilizado, quem interage com este, e consoante a sua interacção com outros recursos. Assim sendo, todo o recurso semiótico tem um potencial semiótico. Um potencial no processo de produção de sentido, sendo que diferentes indivíduos percebem diferentes potenciais num mesmo recurso (Leeuwen,

2005). A cor preta, num determinado contexto, pode ter um potencial semiótico de significar morbidez e maldade para um sujeito. Não obstante, para um outro, pode ter um potencial de significar “classe”, requinte e poder.

Estudar o potencial semiótico de um recurso semiótico passa por estudar como é que esse recurso tem sido, é, e pode ser utilizado no processo de comunicação. (Leeuwen, 2005:5) Percebe-se que um determinado recurso detém um conjunto infindável de potenciais significados. O recurso em si, fora de qualquer processo de interpretação, é apenas uma “coisa” desprovida de significado. É apenas algo que ocupa um determinado espaço/tempo. Quer os recursos quer os seus respectivos potenciais semióticos são assim o paradigma disponível para servir um qualquer acto de comunicação. A obra artística é desenvolvida recorrendo a grandes paradigmas de recursos e respectivos potenciais semióticos. Será então através de um processo de selecção e combinação que chegamos a um sintagma a que podemos chamar obra ou artefacto artístico.

Referi que o conceito de potencial semiótico está intimamente relacionado com os usos passados, presentes e futuros de um determinado recurso, colocando em causa não só as utilizações conhecidas, como também os potenciais usos que ainda não foram detectados, descobertos, criados ou explorados, associados a um recurso semiótico, ao serviço de um acto comunicativo. Isto é particularmente interessante e importante no contexto da exploração artística. É importante que o autor tenha esta disponibilidade conceptual para procurar os potenciais usos que até então ainda não se verificaram e, com isso, chegar a novos conceitos e explorações relacionadas com um determinado tema.

A paisagem, enquanto recurso semiótico, enquanto elemento que integra a obra artística e produzida tecnologicamente e/ou fisiologicamente, é uma acção/artefacto utilizado com o intuito de produzir uma determinada experiência artística. Ela transporta um conjunto imenso de potenciais semióticos, relacionados com os seus usos passados, presentes e futuros, explorados pelos artistas na produção de experiências artísticas.

No sentido de perceber os usos, funções e significados, associados ao conceito de paisagem será necessário um olhar mais atento sobre as produções artísticas relacionadas com este conceito. Através da desconstrução de um conjunto de artefactos artísticos irei procurar perceber os potenciais semióticos associados à paisagem e aos elementos que a compõem, relacionando-os com uma determinada produção de sentido.

Códigos e funções semióticas

Sistemas de representação e expressão como a pintura, o desenho, a fotografia, a arquitectura, a música, a média-arte, entre outros, são sistemas que, de certa forma,

comportam-se como linguagens (Sturkan e Cartwright, 2009:12). No acto de representar/produzir, a construção da mensagem/experiência dá-se recorrendo a regras e códigos específicos. A compreensão destes códigos, regras e convenções sociais é fundamental no acto de comunicação. Regras gramaticais para a expressão verbal, regras do *saber estar* para a integração num determinado grupo ou regras de vestuário para a afirmação de uma identidade, são recursos que nos levam ao conhecimento, à comunicação, à interacção, ao entendimento, entre outros. A comunicação e a produção de sentido são altamente condicionados pela compreensão e pelo uso, que o sujeito faz, dos códigos semióticos envolvidos.

A título de exemplo, veja-se o seguinte estudo de Theo Van Doesburg, produzido no contexto do movimento DeStijl (ou Neoplasticismo), em 1917, intitulado “Composition (The Cow)”:



FIG. 1. COMPOSITION - THE COW (1917), DE THEO VAN DOESBURG

O sujeito certamente poderá experienciar a obra a um nível emocional e estético. As cores, os contrastes, o ritmo, o equilíbrio, entre outros, levarão o sujeito a uma determinada experiência. É de notar que, aqui, temos já presente a manipulação de códigos semióticos. No entanto, a compreensão da obra face ao seu título poderá tornar-se complicada pois, comumente, esperamos que a representação do animal *vaca* seja semelhante à imagem mental que temos de uma vaca. O recurso a esta convenção social leva o leitor a estranhar a obra. Assim sendo, é importante que o leitor desta obra domine os códigos e convenções semióticas que lhe estão subjacentes. Neste caso, esta obra insere-se no Neoplasticismo, um movimento artístico que tem como um dos seus principais pilares ideológicos a ordem associada à síntese do real. Esta ordem, identificada pelos Neoplasticistas como uma harmonia universal, seria uma resposta ao trauma gerado pela primeira guerra mundial e, através dela, procuravam o universalismo, a harmonia e a ordem global. Para chegar a esta linguagem visual, transportando estes conceitos, esta obra nasce de um processo de desconstrução do referente onde Van Doesburg procura a forma primária que compõe aquilo que o seu olhar percepção. A obra final é assim o

resultado final desta busca e deste processo de síntese do real. Como podem ver nos exemplos que se seguem, o real é decomposto indo ao encontro das suas formas mais primárias que, para os Neoplasticistas, serão o quadrado e o retângulo formando uma composição ortogonal, orientada ao eixo horizontal e vertical.

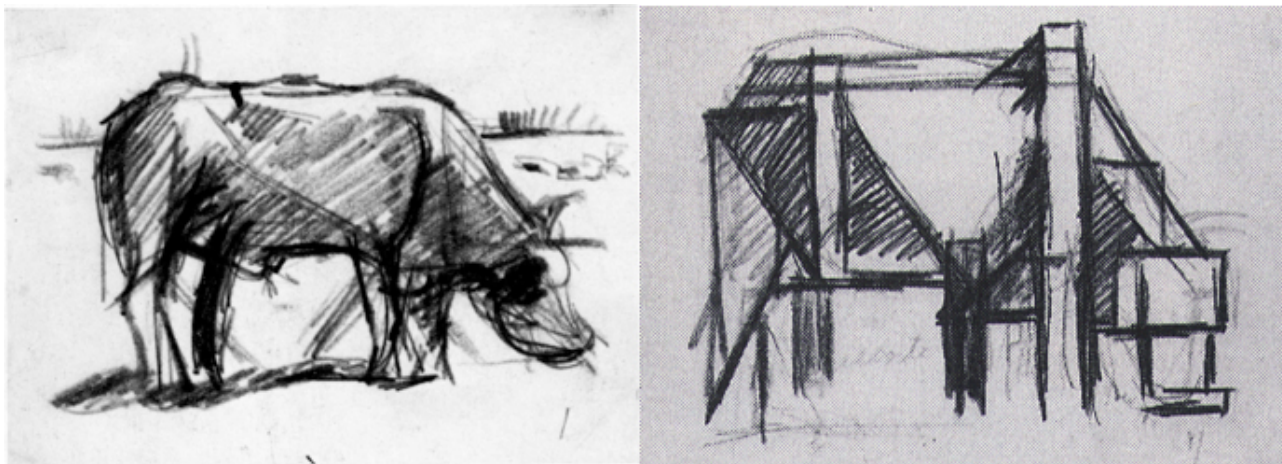


FIG. 2, ESTUDOS DE THEO VAN DOESBURG

Saussure associa os códigos à língua⁸ e salienta que a produção de sentido associada a um determinado signo dá-se no processo de interpretação desse signo em relação com os que o envolvem (Chandler, 2007:147). Segundo Chandler (ibid.), o significado de um signo depende de um código onde se insere, fazendo com que este código seja uma espécie de estrutura ou modelo onde o signo adquire significado. Stuart Hall refere que “não existe um discurso inteligível sem o recurso e manipulação de um código” (1973:131).

Chandler (2007:148-150) apresenta três categorias de códigos: (i) os códigos sociais, que passam pela linguagem verbal, pelos códigos corporais, pelos *commodity codes* (modas, roupas, carros) e pelos códigos comportamentais; (ii) os códigos textuais, que passam pelos códigos científicos como a matemática, os códigos estéticos presentes nas várias artes, os códigos retóricos, de estilo e género (exposição, argumentação, descrição, etc.), e os códigos associados aos média como a fotografia, o cinema, a televisão, a rádio, o jornal; (iii) e os códigos interpretativos, que se traduzem pelos códigos perceptuais e ideológicos.

Estes códigos e regras, criados e manipulados pelo sujeito, podem ser de diferentes tipos e de diferentes aplicações. Leeuwen (2005) enumera as regras lexicais, que estipulam o que um determinado significante deve significar, e as regras gramaticais que estipulam como é que as mensagens são construídas a partir de unidades mínimas de significação. Ao nível das regras lexicais está em causa o grau de arbitrariedade e motivação do signo no sentido em que esta regra pode ser altamente arbitrária, por exemplo o sinal vermelho do semáforo para parar, ou altamente motivada, por exemplo uma pegada significando a

⁸ Saussure diferencia *língua* de *fala*. Refere que *língua* diz respeito ao conjunto de regras, à gramática e, por outro lado, *fala* diz respeito à aplicação dessa gramática, dessas regras, fazendo assim parte do acto discursivo particular de cada sujeito.

passagem de um indivíduo. Ao nível das regras gramaticais está em causa a dupla articulação. No caso da língua, a existência da dupla articulação está no facto de, num primeiro plano, articularem-se letras em palavras e, num segundo plano, articularem-se palavras em frases. No entanto, a dupla articulação não é algo exclusivo da língua. Utilizando o exemplo que o autor refere, a dupla articulação aparece, por exemplo, no sistema de brinquedos Lego onde existem unidades mínimas de significação (as peças individuais) que são usadas para construir objectos significantes, como edifícios e carros, através da aplicação de determinadas regras e, num segundo nível de articulação, estes objectos podem ser utilizados para construir cenários, contar histórias, entre outros.

Como será possível verificar nos próximos capítulos, inerentes à paisagem e à média-arte digital, no âmbito da representação/construção e da leitura/desconstrução, encontramos um extenso conjunto de códigos, regras e convenções sociais. Códigos estes que nos transportam para uma forma muito particular de ver e representar o real e que acabam por ser um espelho de toda uma forma de pensar e construir a realidade, em particular, a paisagem e a média-arte digital.

Discurso, género, estilo e modalidade

Como é que um recurso semiótico é utilizado para produzir sentido? Até agora percebemos que a forma de produção de sentido passa essencialmente pela compreensão e utilização dos seus potenciais semióticos associados. O recurso surge ao serviço da representação de algo. O *quê* da representação. Mas é igualmente importante perceber também o *como* da representação. A cor vermelha tem um vasto conjunto de potenciais semióticos. Ela pode surgir, por exemplo, num determinado contexto (*como*) relacionada com a conotação de luxo (*o quê*). Ora, esta atribuição da conotação à cor, nesse contexto, acontece motivada por uma cultura individual do sujeito. A conotação é atribuída porque, de alguma forma, estamos envolvidos com uma construção cultural que nos leva a estabelecer um acordo com os nossos semelhantes relativamente a esse signo percebido. E é aqui que o conceito de discurso semiótico é pertinente para explorar a questão do *quê* sendo que os potenciais semióticos estão intimamente relacionados com a existência de determinados discursos semióticos inerentes a esse recurso. O discurso semiótico de que o vermelho é uma cor “luxuosa” tem origens no passado e, através do uso e processos de naturalização, enraizou-se socialmente de forma a que hoje a relação vermelho/luxo seja lida sem nenhum ruído ou questionamento.

A cor vermelha, para significar luxo, pode ser usada de diversas formas em diversos contextos. Aqui entra a questão do *como* e recorreremos à noção de género semiótico para explorar este processo de produção de sentido.

Alsina (1989), no contexto do seu modelo de comunicação, refere que a produção de um produto comunicativo é condicionada por um lado por circunstâncias históricas de ordem política e económica que incidem sobre a indústria da comunicação, que por sua vez “podem modificar, de alguma maneira, a política da comunicação dominante numa sociedade.” (1989:89), e por outro lado por uma série de factores sócio-culturais (regras, convenções, códigos) que acabam por influenciar directamente uma estratégia discursiva. O produto comunicativo nasce assim de uma indústria comunicativa que joga com todo um contexto sócio-cultural. Segundo o autor, “os produtos comunicativos são o resultado discursivo deste processo sócio-semiótico.” (1989:93)

Relacionado com este produto comunicativo em si, Alsina diferencia estratégias discursivas de características tecno-comunicativas. Assim sendo, e apesar de indissociáveis e intimamente relacionadas, pode-se avançar com a noção de que as características tecno-comunicativas determinam o plano de expressão, o *como*, do discurso e as estratégias discursivas situam-se no plano dos conteúdos, do *quê*. (Alsina, 1989:94) Estratégia discursiva está assim associada ao *quê* da mensagem, neste caso do produto comunicativo, e característica tecno-comunicativa insere-se no *como* do acto comunicativo.

Segundo Leeuwen (2005:93), a semiótica social está interessada, por um lado na natureza física e técnica do recurso semiótico - e os potenciais semióticos associados - e por outro na forma como é regulado o seu uso - juntamente com a sua história. O autor acrescenta que, desta forma, a semiótica social é predominantemente sobre o *como* da comunicação. Como é que os recursos materiais são utilizados para produzir sentido? Mas, porque não existe um *como* sem um *quê*, é necessário olhar para o significado em si e, assim sendo, recorre-se à noção de discurso semiótico com o intuito de perceber o conteúdo da mensagem em si.

Esta noção de discurso semiótico assenta sobre o trabalho de Michel Foucault em volta de uma teoria do discurso. Neste sentido, um discurso é um determinado saber, socialmente construído, relativamente a uma dada realidade (Foucault cit. Leeuwen, 2005). Estes “saberes” são socialmente construídos em contextos sociais específicos e de uma forma em que são apropriados relativamente aos interesses dos actores sociais envolvidos, sejam eles empresas multinacionais, uma família, a imprensa, uma conversa ao jantar, entre outros. (Leeuwen, 2005:94)

Os discursos semióticos moldam em grande medida os pontos de vista assumidos. Por exemplo, a paisagem enquanto algo natural poderá ser um discurso semiótico partilhado pelos sujeitos com o intuito de sublinhar o jogo de oposições e a lógica do concreto presente nas oposições bom/mau e natureza/cultura, indo assim ao encontro do mito. No entanto, não é o único discurso que existe relativamente a esta realidade. Houve tempos

em que o discurso era bastante diferente. A paisagem era ameaçadora, perigosa e primitiva, precisamente porque a nossa relação com a natureza era uma relação com um desconhecido muitas vezes agressivo para com a nossa integridade física e psicológica. A arte acaba por refletir e questionar estes discursos presentes nas necessidades, reflexões, questionamentos e objetivos do artista. Sendo que, por um lado, existem vários discursos relativos à mesma realidade e, por outro, o mesmo sujeito pode recorrer a vários discursos quando se refere a uma realidade.

Os discursos apresentam-se como recursos para a representação, conhecimentos sobre determinado aspecto da realidade, que podem ser utilizados aquando da representação desse mesmo aspecto. Eles não determinam aquilo que pode ser dito sobre esse aspecto da realidade, no entanto não é possível representar nada sem que se recorra a eles. Necessitamos dos discursos como uma espécie de *framework* para dar sentido ao real. (Leeuwen, 2005) Eles moldam o pensamento e comportamento do sujeito e este por sua vez molda outros pensamentos e comportamentos ao utilizar os discursos existentes e ao criar novos discursos. O discurso semiótico é assim um recurso com potenciais semióticos bastante particulares.

Além de serem recursos, e conforme exemplifiquei anteriormente, os discursos são plurais. Podem existir diferentes discursos que se referem ao mesmo aspecto da realidade, normalmente associados a determinados interesses e necessidades tanto dos seus autores como por parte de quem os utiliza enquanto recursos. A informação é filtrada dado que determinados aspectos são representados em detrimento de outros consoante os interesses, e factores de ordem sócio-cultural, em causa.

Um outro aspecto importante prende-se com a origem dos discursos. De onde surgem e de que forma são construídos. A este respeito, Leeuwen (2005) acredita que todos os discursos são modelados em práticas sociais e que o conhecimento é um produto do fazer. No entanto, os discursos transformam estas práticas sociais de forma a salvaguardar os interesses em causa, num determinado contexto social. Reconstruir ou perceber este conhecimento construído socialmente implica um olhar sobre diferentes representações relativamente ao mesmo aspecto da realidade. É nestas representações que é possível perceber esse conhecimento socialmente construído. Os discursos têm uma história e é possível estudar como e porquê que um determinado discurso surge no contexto de um artefacto comunicativo, como é que se tornou senso-comum, repetido, ensinado nas escolas, entre outros, e como é que compete com outros discursos relativamente à mesma realidade. (Leeuwen, 2005:98)

Segundo o autor (ibid.), os discursos nunca são somente sobre aquilo que fazemos, mas também e sempre sobre o porquê de o fazermos. Neste sentido, e dada a pluralidade dos discursos, o autor estabelece que este consiste numa versão de uma prática social, mais as

ideias e atitudes relativamente a essa mesma prática. Referindo-se a estas “versões” em si e colocando a questão de como é que um discurso transforma a realidade numa versão dessa mesma realidade, o autor lista, em primeiro lugar, os elementos que fazem parte de uma determinada prática social. São estes as acções (aquilo que as pessoas fazem), o modo (como fazem), os actores (quem faz), a apresentação (com que apresentação), os recursos (com que recursos), o tempo (em que tempo) e o espaço (em que espaço), salvaguardando o facto de que uma determinada representação poder conter apenas alguns destes elementos em detrimento de outros. E, em segundo lugar, respondendo à questão de como é que a realidade se transforma em discurso, o autor refere quatro tipos de transformação: através da exclusão (os discursos podem excluir elementos da prática social), do reordenamento (os discursos podem reordenar os elementos), da adição (os discursos podem adicionar elementos à representação) e da substituição (os discursos podem substituir o concreto pelo abstracto, o específico pelo geral, o fazer pelo ser).

Enquanto que o discurso semiótico serve o propósito de estudar o *quê* da comunicação, de olhar para o conteúdo da mensagem em si, para estudar o *como* da comunicação é necessário recorrer ao conceito de género semiótico. O termo género está normalmente associado a um tipo de texto, tipificado ao possuir características idênticas com outros textos semelhantes. A razão de isto acontecer prende-se com o facto de os autores destes textos seguirem determinadas regras, receitas, tradições, hábitos, entre outros. (Leeuwen, 2005:122)

O género pode ser caracterizado: (i) pelo seu conteúdo (por exemplo, um poema pode ser definido pela estrutura em quadra e versos); (ii) pela sua função (o género “notícias” é definido pela função de informar sobre determinado evento de interesse público, o género “publicidade” é definido pela função de vender produtos ou serviços); (iii) e pela sua forma (por exemplo, um quarteto de cordas). Leeuwen (2005:123) acrescenta que diferentes combinações são possíveis. Por exemplo, um vídeo publicitário é caracterizado pela função de vender um produto ou serviço, pelo conteúdo por incorporar imagem em movimento, texto e som, e pela forma no sentido em que surge como uma unidade independente áudio-visual com um tempo de duração relativamente curto. No entanto o autor salvaguarda que o conteúdo de um acto comunicativo está associado ao *quê* da comunicação e, nesse sentido, no âmbito da semiótica social, este conteúdo é estudado através do conceito de discurso. Enquanto que este é fundamental na compreensão de como é que os recursos semióticos são utilizados para construir representações do que nos rodeia, o conceito de género é fundamental para compreender como é que os recursos semióticos são usados para promover interacções comunicativas. Segundo o autor, um género é um “tipo de texto” que a dada altura torna-se “tipificado” por partilhar determinadas características com outros textos semelhantes e acrescenta que a razão para este fenómeno prende-se com o facto de o indivíduo que produz os textos seguir determinadas regras (Leeuwen, 2005:123)

A abordagem da semiótica social ao género centra-se na função do acto comunicativo inserido numa interacção ou prática social, naquilo que o sujeito faz “a”, “para” e/ou “com” outras pessoas, recorrendo a esse acto. O género semiótico, centrado na função do acto comunicativo, é algo que pode ser desdobrado sequencialmente numa série de etapas, definido numa estrutura específica, como por exemplo, uma estrutura do género “introdução - desenvolvimento - conclusão”. Por outro lado, o autor alerta para o facto de que o que está em causa são práticas sociais e, nesse sentido, interessa não só estudar o texto em si, mas também todos os outros elementos que compõem a prática social como os actores, o tempo, o espaço, entre outros. O género é assim composto por acções comunicativas que estão embebidas nas práticas sociais.

Cada etapa que compõe o género semiótico é, por sua vez, composta por actos de fala⁹, ou interactos (Halliday 1985:68). Em cada interacto está em causa um processo de negociação entre o emissor e o receptor, um dar e um receber, e neste sentido o autor distingue quatro tipos: (i) a oferta de informação (expressa através de uma afirmação); (ii) exigência de informação (expressa através de uma interrogação); (iii) a exigência de bens e serviços (expressa através de uma ordem); (iv) a oferta de bens e serviços (expressa através de uma oferta e, neste sentido, diferente das três anteriores em que existem categorias gramaticais específicas).

Este conjunto de etapas, na sua globalidade, servem uma determinada intenção comunicativa associada ao acto comunicativo. Está em causa uma estratégia para atingir um determinado objectivo que serve os interesses de um agente emissor. Esta noção de interacto, envolvendo um dar e um receber, pode ser transportada para a média-arte digital no sentido em que, patente na obra artística, está em causa uma expressão de algo, uma intenção comunicativa e um efeito sobre um receptor (ainda que esse receptor seja o próprio autor). Uma obra pode assim constituir-se enquanto afirmação, interrogação, ordem ou oferta. Ela poderá oferecer ou exigir algo.

Caracterizar a média-arte digital enquanto género semiótico levanta algumas questões tendo em conta o seu conteúdo, forma e função. Estas questões surgem devido às diversas formas como a obra é utilizada e aos diversos fins com que é utilizada, enquanto acto comunicativo multimodal¹⁰. De seguida serão exploradas as diversas funções, e consequentes conteúdos, chegando ao género semiótico de forma mais precisa. A média-arte digital poderá surgir associada a vários objectivos e isto reflecte-se nos mais variados tipos de conteúdos. Não se pretende com isto dizer que não é possível caracterizar a

⁹ Esta noção de *acto de fala* é originário do filósofo da linguagem John Langshaw Austin (1962). Segundo o autor, cada *acto de fala* combina três actos simultâneos: (i) o acto locutório (expressão do enunciado); (ii) o acto ilocutório (forma como é expresso o enunciado num determinado contexto e com determinada intenção); (iii) e o acto prelocutório (que corresponde aos efeitos do acto ilocutório sobre o alocutário).

¹⁰ Entende-se como acto comunicativo multimodal, aquele que envolve o recurso a diversos modos semióticos.

média-arte digital enquanto género semiótico. A abordagem é reconhecida entre os seus autores, independentemente da sua função e dos conteúdos produzidos, justificando-o assim enquanto um tipo de texto que a dada altura torna-se tipificado (ou encontra-se num processo de tipificação), como iremos ver posteriormente, através de um determinado intuito, de uma série de etapas e de interactos. Em casos específicos, como acontece por exemplo com a arte generativa, os próprios autores partilham determinadas regras associadas à sua abordagem delimitando assim claramente a forma como este recurso é utilizado.

O género semiótico diz respeito ao conjunto de etapas através das quais é realizado. Por outro lado, o conceito de estilo semiótico está associado à forma como algo é expresso, comunicando assim uma identidade e determinados valores, contrastando com o assunto expresso (discurso) ou o que é feito (género). Segundo Leeuwen (2005), este conceito é o elemento chave para estudar como é que o indivíduo usa os recursos semióticos para realizar o género e, nesse sentido, expressar a sua identidade e os seus valores. A média-arte digital, como já foi referido, assume-se como um género semiótico associado a vários potenciais semióticos e, dessa forma, o conceito de estilo serve aqui o propósito de perceber de que forma é que, através deste género, comunicamos uma determinada identidade e determinados valores. O autor identifica três tipos de estilo semiótico: (i) o estilo individual, particular a cada indivíduo, em que parte do significado da mensagem é enunciado pela forma como algo é expresso individualmente; (ii) o estilo social associado por um lado a “quem somos”, em termos de estatuto social, de classe, género, idade, de relações sociais, e por outro “o que fazemos”, em termos de actividades socialmente reguladas a os papeis que desempenhamos nessas mesmas actividades; (iii) e o estilo de vida (lifestyle) que combina os dois anteriores. Por um lado este estilo tem uma natureza social no sentido em que é partilhado por um grupo de indivíduos expressando uma determinada identidade, um modo de viver, e por outro tem uma natureza individual no sentido em que o indivíduo, apesar de ter consciência de que existem outras tantas pessoas que fazem as mesmas escolhas que ele, sente que o seu estilo é pessoal e individual, e que ele está a fazer um uso criativo dos recursos semióticos providenciados.

O estilo semiótico, enquanto recurso semiótico e estando associado à forma como o género é “executado”, ou “levado a cabo”, permite perceber como é que as identidades, os valores e os estilos de vida são construídos, partilhados e comunicados. Associado a cada um dos três estilos - individual, social, estilo de vida - está um interesse em articular uma liberdade individual com uma afirmação e determinação social e, neste sentido, acabam por modelar identidades e valores sociais (Leeuwen, 2005).

Como será explorado posteriormente, esta noção de estilo semiótico traduz-se numa importante ferramenta conceptual na análise da forma como a paisagem é explorada. Em diversos casos uma determinada comunidade partilha identidades e valores que são

comuns a todos os seus membros, e que estão associadas a um estilo de vida que é regulado por regras específicas. Os pintores impressionistas, por exemplo, podem ser denominados de comunidade interpretativa (Fish cit. Leeuwen, 2005:145) no sentido em que os sujeitos anunciam as suas interpretações do mundo, as suas afinidades com determinados valores e atitudes. Podem ainda reconhecer outros como membros da mesma comunidade interpretativa, assim como anunciar o mesmo gosto pelos mesmos valores e ideias.

Por último será explicitado o conceito de modalidade procurando perceber a forma como os valores de realidade e/ou verdade são trabalhados no âmbito de uma determinada representação. O conceito de modalidade é o elemento chave para estudar como é que o indivíduo usa o recurso semiótico para criar o valor de verdade ou realidade associado às suas representações, para comunicar, por exemplo, se essas representações devem ser 'lidas' enquanto facto ou ficção, verdade absoluta ou conjectura, entre outros. (Leeuwen, 2005:91)

O valor de verdade associado a uma representação é algo que se encontra na relação interactiva entre autor, representação, objecto, contexto e códigos. Dizer que uma imagem é mais ou menos real, mais ou menos ficcional, implica um olhar sobre todo o processo de comunicação: a produção, a circulação e o consumo. Está em causa um processo complexo e denso de significados em que não faz sentido categorizar uma imagem como verdadeira ou falsa, real ou ficção, só pelo simples facto de esta partilhar características semelhantes com o que os olhos vêem, ou por estar em causa uma relação indicial com o objecto (Dubois, 1992; Flusser, 1998; Sturken e Cartwright, 2009).

Com o conceito de modalidade, Leeuwen (2005) propõe que a noção de verdade seja vista no sentido em que esse valor é algo acrescentado à imagem, condicionado pelo contexto, pelos códigos envolvidos, por quem produz e por quem consome. A questão não está em "Quão verdadeiro é isto?", mas sim "Com que verdade é representado?". O interesse não está numa verdade absoluta, mas numa verdade particular vista pelo sujeito produtor de sentido, e nos recursos semióticos que utiliza para expressar essa mesma verdade. Desta forma, uma imagem ser mais ou menos verdadeira é algo que faz parte de uma interacção social entre leitor ou criador e imagem, onde está envolvido todo um contexto cultural individual e colectivo, espaço e tempo, códigos e convenções.

Modalidade é assim uma abordagem da semiótica social à questão da verdade. Relaciona-se com as questões da representação (facto/ficção, realidade/fantasia, entre outros) e com as questões da interacção social no sentido em que uma determinada verdade, por ser uma questão social, poderá ser verdade para um determinado grupo mas não quer dizer que o seja para um outro. (Leeuwen, 2005:160)

Uma imagem pode ter um valor alto ou baixo de modalidade consoante o valor de verdade a que esta se encontra associada. Este valor de verdade é culturalmente trabalhado e, nesse sentido, existem formas e sistemas de representação que favorecem a atribuição, ou não, de um valor de verdade acrescido. Assim, uma fotografia terá, à partida, uma modalidade alta comparativamente a um desenho que terá uma modalidade baixa. Não quer dizer que esta situação se verifique constantemente. Se se tratar de uma fotografia abstracta e tratar-se de uma ilustração científica, provavelmente, estes níveis de modalidade irão inverter-se. Ao nível da própria fotografia, entre outros aspectos, o facto de esta ser a cores ou não, irá ter como consequência uma oscilação do seu grau de modalidade.¹¹

Leeuwen (2005:167) apresenta as formas de expressão visual que estão envolvidas no julgamento do valor de modalidade e, conseqüentemente, no respectivo valor de verdade: (i) níveis de articulação de detalhe, desde o mais simples desenho à mais perfeita fotografia; (ii) níveis de articulação de fundo, desde alguma coisa que é colocada sobre um fundo completamente branco a algo que é colocado sobre um fundo trabalhado; (iii) níveis de saturação de cor, desde a ausência de saturação (preto & branco) até à máxima saturação; (iv) níveis de modulação de cor, desde a utilização de apenas uma cor, numa tonalidade, até à utilização de várias cores, por exemplo, na representação da pele ou do vidro; (v) níveis de diferenciação de cor, desde o monocromático até ao uso de uma paleta variada de cores; (vi) níveis de articulação de profundidade, desde a ausência de profundidade até à profundidade máxima, do 2D ao 3D; (vii) níveis de articulação de luz e sombra, desde a ausência até ao máximo número de níveis de profundidade de sombra; (viii) e por fim níveis de articulação de tom, desde apenas dois tons de uma cor até ao uso de vários tons.

A variação do extremo menor ao extremo maior, em cada um destes pontos, não está forçosamente relacionada com uma modalidade baixa, no menor, e uma modalidade alta, no maior. Veja-se por exemplo o caso dos diagramas que nem sempre apresentam uma baixa modalidade. Outros factores entram na equação como, por exemplo, o facto de o diagrama em questão ser uma representação científica de um determinado referente. Não que as imagens da ciência sejam forçosamente verdadeiras mas sem dúvida que o valor de verdade atribuído é elevado para grande parte da comunidade.

Nem sempre foi assim mas, em muitos contextos, continua a ser dominante o facto de uma imagem ser mais ou menos fiel aquilo que os nossos olhos vêem. Nesse sentido, quanto mais realista a imagem for, mais alta será a sua modalidade e, assim sendo, mais alto será o seu valor de verdade. Leeuwen chama naturalista a este tipo de modalidade e apresenta outros três. (i) A modalidade abstracta, bastante comum com os diagramas, quadros, esquemas, entre outros, em que o objecto é representado pela sua “essência”, pela

¹¹ Para um aprofundamento mais exaustivo desta temática, ver, e.g., Sturken e Cartwright, 2009:16-22.

sua estrutura interna, longe dos detalhes superficiais; (ii) a modalidade tecnológica que se baseia no valor prático da imagem, por exemplo, os mapas, as plantas de edifícios, os guias de instruções, entre outros; (iii) e a modalidade sensorial, em que o valor de verdade é associado ao efeito de prazer, associado a um hiper-realismo geralmente acompanhado por um tratamento irreal da cor, perspectiva, luz, entre outros. Este tipo de modalidade difere da modalidade naturalista no sentido em que utiliza o irreal para representar o real. Por exemplo, veja-se a forma como eram trabalhadas as esculturas gregas em que os artistas exageravam propositadamente determinados grupos musculares para dar à obra um realismo e um drama acentuado (Spivey, 2005).

Relativamente ao valor de verdade, Leeuwen refere que, no final, “...o que interessa é a qualidade da observação relativamente ao que é testemunhado, juntamente com a qualidade do pensamento visual dos [artistas, fotógrafos, ilustradores, ...], com o seu/sua conhecimento prático dos recursos visuais produzidos ao longo de séculos de artes visuais.” (2005:175)

O valor de verdade associado a uma paisagem, como se pode concluir, é algo que oscila entre valores altos e baixos de modalidade. O contexto e os códigos envolvidos desempenham um papel fundamental na forma como este valor de verdade é reconhecido. São inúmeros os exemplos ao longo da história da representação da paisagem onde vemos a manipulação das imagens, por parte do artista, com o intuito de manipular o grau de modalidade das suas representações.

A investigação na arte e pela arte

O caso do desenho e da Antropologia

Com uma função predominantemente ilustrativa, no contexto científico, a imagem assume-se em muitos casos como uma forma de expressão secundária. Em parte, este discurso relativamente ao seu potencial semiótico está associado a um passado dominado por uma corrente filosófica e científica, no séc. XIX, denominada *Positivismo*. As noções de verdade e objectividade científica, associadas ao texto, prendem-se com princípios positivistas que de forma nenhuma eram questionados ou colocados em perspectiva. O texto era considerado objectivo e rigoroso em detrimento da imagem que era vista como algo ambíguo e demasiado polissémica. Esta estava longe de ser um instrumento útil na comunicação das verdades científicas objectivas, pragmáticas e rigorosas. Hoje, apesar de ainda ser relativamente comum este discurso que caracteriza a imagem como uma forma de expressão ambígua, pouco rigorosa e polissémica, já existem diversas áreas científicas onde o seu papel é extremamente importante não só ao serviço da exploração, do trabalho de terreno, como também da exposição, da comunicação dos resultados da investigação.¹² (Ruby, 1989; Pink, 2004; Ribeiro, 2004; Paulino, 2009) No âmbito da antropologia, em particular do trabalho de terreno, Paulino refere que “... a ‘subjectividade’ do antropólogo na recolha ‘objectiva’ de informações, os complexos processos de negociação e interdependência entre investigadores, informantes e sujeitos, a interculturalidade e globalização” (2001:42) são factores que contribuem para uma redefinição de ambos em que a escrita científica, cada vez mais, deixa de conferir “...um estatuto de autenticidade, veracidade, objectividade” (Paulino, 2001:44) para dar lugar a discursos multimodais onde o desenho, a fotografia, o áudio, o filme, entre outros, surgem como elementos fundamentais no processo quer exploratório quer expositivo da investigação.

O desenho etnográfico em particular, “substituído” a dada altura pela fotografia e pelo cinema, precisamente porque estas formas de expressão apresentavam-se como menos ambíguas, mais objectivas, rigorosas e verdadeiras, (re)surge agora numa época em que se abalam estas noções associadas á imagem fotográfica e cinematográfica. No campo antropológico, Manuel João Ramos refere que:

“...o desenho [...] tem a potencialidade de participar mais activamente na produção antropológica, seja como auxiliar nos estudos antropológicos da cognição, da arte e das representações gráficas, ou como instrumento de novas formas narrativas e expositivas em etnografia — que a podem aproximar da literatura de viagem e da novela gráfica.” (2010:33)

Segundo Ana Afonso, “...estudos de caso empíricos que referem directamente as possibilidades do uso do desenho na pesquisa antropológica são raros, quer em termos da

¹² Veja-se no contexto da Antropologia Visual, por exemplo, Jay Ruby (1989), quando sublinha que o campo da Antropologia Visual passa pelo uso de *medias* visuais, em particular áudio-visuais, para comunicar o conhecimento antropológico.

natureza dos desenhos em si (i.e. enquanto actos e produtos), quer ao nível da forma como podem ser combinados com o texto.” (*apud* Pink et al., 2004:72), No entanto,

“... podem ser encontradas algumas excepções a esta tendência, em que, embora escassas, representam o potencial do uso do desenho e da pintura para explicitar e analisar os dados antropológicos. Um bom exemplo é o trabalho de Hildred Geertz (1994) baseado nos esboços e pinturas Balineses que Mead e Bateson intuitivamente solicitaram e recolheram dos sujeitos durante a sua estadia em Bali (1936–8).” (Afonso *apud* Pink et al., 2004:72)

Estas imagens são recolhidas no terreno junto das comunidades e servem maioritariamente como objecto de estudo. Por outro lado, a produção de desenhos enquanto ferramenta ao serviço de um processo de investigação e/ou da comunicação de resultados, seja por parte do antropólogo ou por parte de um outro elemento da equipa de investigação, levanta outras questões. Existem casos interessantes em que a expressão artística e o trabalho de investigação complementam-se mutuamente num casamento feliz. Ana Afonso dá o exemplo do trabalho de Nicolas Garnier (2000), na Nova Guiné, onde este “...adopta um estilo de diário de viagem, vivamente suportado pela aguarela e pelos desenhos a caneta de tinta.” (*apud* Pink et al., 2004:73).

A questão da verdade, autenticidade, objectividade, entre outras, no trabalho etnográfico sempre foi uma preocupação constante associada à prática de documentar o real. Segundo Sperber, os etnógrafos procuram comunicar as suas representações enquanto descrições autênticas e verídicas, fornecidas pelos ‘informadores’. No entanto, “... mesmo quando essas representações interpretadas emanam mesmo dos indígenas, não é por isso que constituem descrições: os indígenas podem, também, citar ou interpretar” (cit. Paulino, 2001:39). A questão de que uma representação, mesmo no contexto científico, é uma interpretação de uma interpretação que possivelmente surge de uma outra interpretação (e assim sucessivamente) é central na questão do valor de verdade associado à imagem e forma a base a partir da qual se deverá questionar este valor. A representação enquanto interpretação de alguém sobre algo, que será interpretada por sua vez por um leitor, insere-se num processo de interacção cíclico. “Interpretações de interpretações, que suscitam interpretações num processo quase infinito.” (Paulino, 2001:27)

Como se pode verificar, existe uma longa tradição entre os média artísticos e a Antropologia. Embora não estejamos perante um exemplo de investigação em arte ou pela arte, é interessante ver como géneros artísticos habitam determinadas ciências. De que forma servem os interesses destas ciências e qual a reciprocidade resultante deste casamento.

A arte e a ciência sempre mantiveram relações colaborativas estreitas. No entanto, quase sempre, mantiveram-se enquanto áreas independentes. Assim sendo, investigação é algo relacionado com a ciência e o papel da arte passa muitas vezes por esta noção de

ferramenta ao serviço de algo. Ora para suportar o processo de investigação científica, ora para comunicar os seus resultados.

No contexto da presente investigação interessa questionar a arte enquanto investigação, particularmente no contexto da média-arte digital. Assim, interessa explorar a produção artística enquanto processo de investigação em si e não algo *ao serviço de*. Diria que a semente para esta abordagem está num olhar para aquilo que investigadores associados a determinadas ciências faziam (e fazem) com a sua produção artística. Como vimos, desenhos, fotografias, documentários, entre outros, são géneros artísticos escolhidos por um determinado sujeito para investigar um determinado tópico. Servem propósitos exploratórios e expositivos.

A Média-arte digital

Enquanto disciplina artística, enformar a Média-arte digital numa metodologia específica pode traduzir-se em algo limitador e comprometer do seu desenvolvimento. Como em qualquer prática artística¹³, as metodologias podem variar consideravelmente consoante os interesses, objectivos e necessidades quer da disciplina, quer do(s) autor(es), quer do(s) projecto(s).

O recente casamento entre a investigação académica e a arte deve ser questionado no sentido de perceber de que forma estes universos se aproximam e afastam. É necessário compreender não só o que se entende por projecto de investigação, em termos de processo e resultado, como também o que caracteriza a prática artística. Vejo o processo de investigação como algo inerente à prática artística quer ao nível do processo, quer ao nível do resultado desse processo. A produção artística, sem a teorização, pensamento e reflexão, parece-me incompleta e, em certa medida, comprometedora da sua própria função. No entanto, assumo que é esta perspectiva que caracteriza a prática artística levada a cabo no âmbito desta investigação. Será que qualquer prática artística é uma actividade de investigação no sentido mais comum do termo? Mais especificamente, estará sempre em causa uma investigação académica? Penso que não.

Segundo Scrivener (2002:1), a ideia de pesquisa “... is generally understood as an original investigation undertaken in order to gain knowledge and understanding”. Transportar estas noções para o domínio da arte poderá colocar em causa a actividade artística em si, institucionalizando-a, aproximando-a da actividade científica e, com isso, formatando-a

¹³ Assim como Scrivener (2000), afasto a produção artística/criativa da produção tecnológica e do design. Ao contrário destas últimas, a produção artística não deverá estar primeiramente focada na resolução de um problema mas sim na exploração de um conceito. A produção artística acaba por ser uma resposta exploratória a interesses, objectivos e preocupações particulares de um determinado autor.

através de uma imposição de limites metodológicos e resultados. Penso que a transposição poderá ser útil e pertinente mas será necessário fazê-lo com cautela devido não só à liberdade metodológica que caracteriza a actividade artística, como também à própria natureza exploratória e orientada para a experiência e não para os objectivos. Os processos de investigação sempre estiveram presentes no âmbito das artes. No entanto a investigação científica parece surgir como uma espécie de molde que deve formatar a prática artística no sentido de a validar enquanto investigação. O perigo surge precisamente aqui. Na transformação da arte em ciência, na transformação do método artístico em científico quando, claramente, há interesses, necessidades e objectivos diferentes. No seu artigo *The art object does not embody a form of knowledge*, Scrivener (2002:1), demonstra que a arte "...is not, nor has it ever been, primarily a form of knowledge communication; nor is it a servant of the knowledge acquisition enterprise."

É necessário definir o que é conhecimento para entrarmos no processo de chegar ao conhecimento e compreensão do mundo. O conhecimento, apesar de estar intimamente relacionado com as noções de verdade e objectividade, é algo construído pelo sujeito que percebe, que interpreta, que produz sentido. Ele resulta de um processo interpretativo e, como tal, não está no referente, mas num processo de negociação entre este e o sujeito, independentemente dos valores de verdade e objectividade. Noções estas associadas a um paradigma positivista e que poderão ser facilmente desconstruídas, no contexto pós-moderno, por exemplo, face à ideia de *valor de verdade* (Leeuwen, 2005).

Segundo Scrivener (2002), se esperarmos que o objecto artístico comunique conhecimento então também esperamos que ele apresente as justificações para esse mesmo conhecimento. O objecto artístico, numa grande maioria das vezes não justifica aquilo que comunica nem há interesse em que o faça. É extremamente comum ver objectos artísticos que levantam mais questões comparativamente às respostas que dão. No âmbito da média-arte digital encontro frequentemente objectos artísticos que são experiências, visões, explorações de determinadas temáticas e conceitos. Nesta investigação em particular, assumo esta abordagem como primordial. O objecto artístico serve um propósito de explorar uma temática e a sua finalização, junto de um público, serve para envolver o leitor nessa exploração. Serve para partilhar com este a discussão e a complexidade procurando muito mais a interrogação em detrimento da afirmação. Um conjunto de indivíduos não interpreta a mesma obra da mesma maneira e, como tal, temos elevados graus de inconsistência na interpretação. Como isto acaba por ser um pré-requisito na partilha do conhecimento, é muito pouco provável que a obra de arte sirva como forma de partilha de conhecimento. (Scrivener, 2002)

"Designers have the ability and the training to harness the tacit knowledge of the unconscious mind, rather than being limited to working with explicit knowledge. This makes them good at synthesizing complex problems with large numbers of constraints; it also makes them bad at

explaining or defining what they are doing or thinking. They will describe process and results because they are not aware of their own rationale.” (Moogbridge, 2006:650)

Contrariamente a esta centralidade na questão do conhecimento, na sua aquisição, exploração e comunicação, a comunidade artística parece estar bastante mais interessada na apresentação de perspectivas ou formas de ver/ser. Segundo Scrivener, “Whereas original investigation is concerned with acquiring knowledge of what is or was the case, art making is concerned with providing ways of seeing and ways of being in relation to what is, was, or might be.” (2002:9)

Transportar métodos, sistematizados, de investigação científica para a esfera artística poderá certamente revelar-se numa distorção dos objectivos e necessidades da arte. Pensar uma metodologia de investigação artística nunca poderá ser uma mera transposição de métodos científicos para o universo da arte. Esta metodologia deverá ser sempre suficientemente flexível para não colocar em causa a liberdade criativa associada ao processo. Investigar através da prática de um processo criativo implica uma entrega ao acaso, ao imprevisto, à exploração e à experimentação. Não quero com isto dizer que estes elementos não estão presentes ao nível da investigação científica. Mas da mesma forma que há coisas que aproximam a arte da ciência, também há outras que as afastam.

A produção criativa em média-arte digital parece relacionar-se, maioritariamente, com processos interpretativos. Esta produção está em grande medida associada a um processo de desconstrução¹⁴ de um determinado aspecto da realidade e na consequente exploração do mesmo. Neste sentido, esta actividade de investigação está intimamente relacionada com um acto interpretativo que visa compreender uma totalidade significativa. Este processo de compreensão surge patente no desenvolvimento do artefacto artístico e surge posteriormente do lado do leitor quando este experiencia a obra.

A produção e a desconstrução em média-arte digital relaciona-se com a manipulação/construção de significados culturais. Parece-me que este processo apenas poderá ser levado a cabo com sucesso através de uma abordagem interpretativista. A importância do acto de observar impõe-se como nuclear e, neste contexto, perceber é interpretar. Assim sendo, assumo o processo de interpretação enquanto base quer do processo de criação, quer do processo de desconstrução, leitura e análise.

Assumo igualmente que a definição de uma metodologia de investigação em média-arte digital deve abordar quer o processo criativo, quer o artefacto, como uma totalidade significativa. Segundo Scrivener, nesta perspectiva de identificar o processo criativo enquanto forma de investigação e o artefacto enquanto forma de conhecimento, este

¹⁴ Segundo Jacques Derrida, o filósofo da desconstrução, desconstruir é retirar a substância que une as diversas peças constitutivas do que quer que seja. A investigação em MAD é tendencialmente do tipo interpretativista estando intimamente relacionada com a compreensão e produção de significados.

afirma que o investigador deverá conseguir explicar de que forma as artes visuais contribuem para a construção de conhecimento. (2002) E isto, como já referi anteriormente, apresenta-se como uma actividade extremamente complexa devido ao carácter exploratório da arte e à sua centralidade na criação de experiências. É o processo de criação artística e artefactos derivados desse processo que deverão legitimar a disciplina da média-arte digital ao nível da investigação. Investigar deverá passar assim pela experimentação, pelo esforço de interpretação, pela exploração de problemáticas conceptuais, pela exploração da linguagem artística para comunicar um determinado ponto de vista, pelo envolvimento do leitor no seio da discussão, entre outros.

A actividade artística está efectivamente centrada num processo criativo, num artefacto, e numa reflexão, constante, crítica/teórica sobre todo o conjunto. (Marcos et al, 2009) Questionar se é possível derivar conhecimento da actividade artística acaba por ser uma falsa questão pois o que está em causa passa mais por derivar uma experiência que leva a formas de ver e ser. Parece-me ser este um dos pontos-chave que separa a actividade artística da actividade científica. Ao contrário do objecto científico, o objecto artístico não deverá ter como condição comunicar eficazmente uma ideia predeterminada pelo seu autor. Ou seja, enquanto que o objecto científico tem um carácter predominantemente expositivo, o objecto artístico tem um carácter predominantemente exploratório. O artefacto é um ponto de vista do seu autor mas não é o esforço do autor em comunicar eficazmente esse ponto de vista mas sim transportar o leitor para o seu universo exploratório. A ideia será convidar o leitor para um diálogo com o autor/obra, num processo interactivo que leva a um outro texto. O artefacto artístico funciona como uma espécie de mediador entre o Homem e o Real e, assim sendo, poderá desempenhar funções que são semelhantes aquelas desempenhadas pela imagem icónica. A função do artefacto deverá estar, à partida, associada à forma como esta relação é explorada. Neste contexto, a função não é apenas de ordem estética mas também informativa. O artefacto transporta informações sobre o mundo, favorece o *translatio ad propotypum* (Gubern, 2007), levando o leitor/utilizador a uma construção de um conhecimento neste diálogo constante com a peça.

Este artefacto comunicativo insere-se num evento comunicativo, produzindo sentido no contexto de um processo de interacção/negociação com o sujeito. A produção de sentido dá-se no âmbito do processo. O artefacto é o resultado de um processo de criação que envolve uma série de actividades legitimando-o enquanto processo de investigação. A busca, a pesquisa, a experimentação, a construção, entre outras, são factores intrínsecos ao processo criativo que lhe deram origem. Não a um determinado saber justificado mas a uma experiência relativa a um determinado tópico/conceito.

O processo de criação nasce de um conceito/ideia e desenvolve-se através de um percurso exploratório que envolve uma série de passos. Marcos et al. (2009), apresenta uma

metodologia criativa em arte digital que começa com uma ideia/visão do autor e, logo de seguida, divide-se em duas grandes etapas. Numa primeira fase dá-se a definição da mensagem. Neste momento é importante caracterizar o conceito, a narrativa, a experiência de utilização, e as decisões de ordem estética e inovação tecnológica. A segunda prende-se com a fase de desenvolvimento do artefacto e caracteriza-se pelo design, implementação, exibição e finalização deste. O processo constante de questionamento face à ideia/conceito inicial e a meditação estética deverão ser uma constante em todas estas etapas. Apesar de o processo de criação ser algo extremamente individual penso que este deverá ser sempre dominado por processos de reflexão, interpretação e desconstrução, constantes, levando a um artefacto final.

O artefacto é central por integrar todo o processo de investigação. Nesse sentido, mais do que a verificação de uma ideia/hipótese, mais do que a resolução de um problema, mais do que a comunicação de uma mensagem, o artefacto é uma experiência em si, uma forma de ver/ser, o resultado de um processo exploratório em torno de uma determinada temática, ideia ou conceito, que, em si, assume-se enquanto acto de investigação.

Ao longo de todo o processo, o artefacto assume um propósito quer exploratório quer expositivo ao servir, por um lado, o próprio processo de investigação/criação e, por outro, o elemento que comunica esse processo exploratório. Como qualquer obra artística, este objecto ocupa um lugar intermédio neste eixo de tensão entre exploração e exposição. Ora mais a um extremo ora ao outro. Assim sendo, por exemplo, um artefacto com uma natureza mais exploratória poderá ter um valor expositivo. A função do objecto artístico vai muito mais além do que simplesmente materializar um determinado conceito e comunicá-lo a alguém. O artefacto em si é terreno de exploração e construção desse conceito. É parte activa do processo e não apenas *output* deste. Aqui está o seu papel enquanto elemento central no processo de investigação em produção criativa.

Exploratório ou expositivo, no final, o artefacto é a materialização de algo e o seu autor(es) movimenta-se num vai-e-vem constante entre o objeto e o conceito. O objeto materializa uma ideia, um conceito, apresentando uma experiência em torno desse mesmo conceito (Scrivener, 2002). Não assumir a materialização é, em parte, não legitimar o pensamento que a antecede.

Principalmente no contexto pós-moderno, as formas de comunicação e expressão desdobram-se, multiplicam-se e hibridizam-se em diferentes géneros semióticos (Santaella, 2003; Gianetti, 2012) resultando num acto de investigação que é levado a cabo de diferentes formas. Uma bailarina pode investigar um determinado conceito/ideia através da dança e chegar a uma rotina coreográfica que se traduz no seu ponto de vista relativamente a esse mesmo conceito/ideia. Oferecer resistência a este processo artístico enquanto processo de investigação sugere a presença de um discurso semiótico com raízes

num positivismo que favorecia a escrita caracterizando-a como objectiva e verdadeira. Hoje é importante quebrar com o domínio destes paradigmas e aceitar novas formas de exploração, expressão e comunicação.

O artefacto, e o processo que lhe dá origem, legitima a investigação produção-criativa. A linguagem artística integra um processo de investigação onde, numa perspectiva mais conservadora, deverá complementar e ser complementada pelo texto e, numa perspectiva mais arrojada, deverá, em si mesma, funcionar enquanto forma de investigar e comunicar resultados.

Parece-me importante nutrir uma abertura ideológica para absorver estas formas de comunicação e expressão. Verdade, objectividade e autenticidade, são valores bastante presentes no texto não porque isto seja uma característica do texto em si mas porque este é visto e interpretado desta forma. A verdade é um valor reconhecido no objecto por parte de quem o cria e de quem o lê. O mesmo é possível com uma performance, uma instalação, um produto transmedia, um desenho digital, um algoritmo generativo, etc.

Segundo Scrivener (2002), o conhecimento não está na obra e, como tal, um artefacto não é um objecto de conhecimento. O autor chega a esta conclusão devido ao facto de a obra suscitar diferentes interpretações num potencial leitor. Esta polissemia existe em todo o artefacto comunicativo e, nesse sentido, conhecimento acaba por ser gerado na mente de quem o lê. A obra é informação que poderá permitir uma maior ou menor amplitude de interpretações. E esta manipulação da polissemia da obra está nas mãos do autor. Pessoalmente vejo a obra, enquanto objecto comunicativo, como informação manipulada e estruturada de acordo com uma intenção exploratória. Neste sentido, vejo a obra como uma forma de explorar e comunicar um determinado conceito e o processo que lhe deu origem como uma forma de construção desse discurso.

Um dos perigos que provêm desta relação entre a investigação académica e a arte prende-se com o objectivo da arte. Importar a noção de investigação de outras disciplinas implica, numa grande maioria das situações, aceitar que investigar tem como objectivo a produção e a partilha de conhecimento. A produção criativa partilha deste objectivo? Qual o objectivo da pesquisa em média-arte digital? Qual é o objecto de estudo da média-arte digital? O artefacto? Responder a estas questões torna-se importantíssimo visando conservar a prática artística em si, as suas liberdades e limitações, os seus objectivos e necessidades. A resposta a estas questões tem um elevado potencial de alterar a forma como criamos e, nesse sentido, interessa moldar cuidadosamente esta noção de investigação aos interesses, objectivos e necessidades da disciplina artística. Não me parece ser possível reconhecermos a investigação científica na prática artística da mesma forma que não me parece ser possível reconhecermos a investigação artística na prática

científica. Os dois universos contaminam-se mutuamente e sobrepõem-se em inúmeros aspectos mas, no limite, são metodologias e interesses particulares.

Concordo com Scrivener quando este refere que, "If research as defined in these other disciplines serves the purposes of those disciplines, and if the purposes of those disciplines are different to that of the artworld, unless great care is exercised the artworld might find itself drawn to an activity that fails to serve its purposes." (2002:2)

PARTE III – A MÉDIA–ARTE DIGITAL E A PAISAGEM

A média-arte

Antecedentes e definição

Por volta do início da segunda metade do séc. xx, associada à arte contemporânea, vemos surgir a média-arte num contexto onde se acentuam cruzamentos entre diversos média resultando em expressões artísticas híbridas e onde o média computacional surge quer como matéria de criação, quer como veículo de difusão. Estas expressões artísticas híbridas surgem num grande contraste com princípios estéticos e conceptuais que estavam associados às artes tradicionais, nomeadamente através da utilização de média tidos como “não-artísticos”. A vídeo-arte, os *happenings*, as performances, a arte conceptual, entre outros, apresentam-se como movimentos artísticos que marcam esta época de profunda hibridização dos média (Santaella, 2003) cujo resultado traduz-se em novas formas de expressão artística e conceptual. É no seio desta revolução que vemos surgir a arte digital. Uma arte onde o média digital surge quer como processo quer como produto final. (Marcos et al., 2009) Segundo Giannetti (2006), que associa os média digitais à média-arte, entendemos a média-arte não como algo independente e autónomo, mas como parte integrante do contexto da criação artística contemporânea.

A arte digital tem assim raízes no início do séc. xx e absorve, entre outros, influências de dois importantes movimentos: o dadaísmo e a arte conceptual. Os pontos de contacto com estes movimentos são vários. No entanto, é igualmente importante manter presente os pontos de afastamento. Por exemplo, num paralelismo com o dadaísmo, a arte digital, apesar de ter sido vista como marginal no seio da esfera artística (Marcos et al., 2009:3), não partilha dos mesmos princípios ideológicos. Não há um interesse em "atacar" a arte com a arte e não se verifica a mesma "natureza" política e interventiva. Poder-se-á argumentar que estes aspectos surgem nas obras de arte digital mas tal não se constitui enquanto princípio fundamental do movimento. Não é algo que está na definição do género semiótico em si.

São imensos os princípios que a arte digital vai acabar por absorver através de uma série de características dos movimentos de vanguarda do início do séc. xx. Entre eles, destacam-se o acaso, o imprevisto, a aleatoriedade, a interactividade e a virtualidade. A centralidade no processo, o envolvimento do público/autor, a conceptualidade, a procura de regras e normas que produzem algo fora do controlo do autor, a re-programação de um sistema de forma a que se produzam resultados não previstos.

Um movimento que merece aqui particular destaque é a arte conceptual. Segundo Flynt (1961), a arte conceptual caracteriza-se por ter o conceito enquanto matéria, da mesma forma que o som está para a música ou o pigmento para a pintura. O autor acrescenta que da mesma forma que os conceitos estão intimamente relacionados com a linguagem, a arte conceptual está, conseqüentemente, relacionada com esta. Assim, este género define-se pela utilização do conceito enquanto matéria prima primordial na construção da obra sendo que, muitas vezes, a materialização da mesma passa para um segundo plano chegando, em determinados casos, a ser dispensada. A tónica está no conceito enquanto recurso semiótico com potenciais semióticos diversos explorados pelo artista. Em diversos casos as obras são muitas vezes compostas por diversos média e interactivas, absorvendo o público para determinadas acções (não só conceptuais como também físicas) inerentes ao próprio processo de leitura da obra. Em algumas destas obras, a imprevisibilidade e a aleatoriedade, tão importantes na arte digital, estão presentes com o intuito de explorar/comunicar um determinado conceito ou ideia. Uma outra característica que merece destaque é a possível separação, ao nível da execução, entre obra pensada e obra materializada. É comum, no contexto da arte conceptual, o artista pensar a obra e deixar a execução para um outro sujeito, normalmente alguém especializado na utilização de uma determinada tecnologia. Aspecto este que se encontra igualmente presente na arte digital.

Através da integração do conceito de regras formais, em que o artefacto artístico é criado segundo um conjunto de regras estipuladas à priori, onde estas regras poderão ser mais ou menos controladas, a obra é uma consequência da implementação destas convenções que, por diversas vezes, surgem associadas a processos interactivos estabelecidos com o público. Por outro lado, embora não se verifique em todos os casos, o conceito assume-se como um elemento central para muitos artistas digitais. A obra passa essencialmente por pensar/criar o conceito ou ideia sendo que a sua materialização é muitas vezes levada cabo por sujeitos especialistas na manipulação de determinadas tecnologias de acordo com as exigências da obra. Absorvendo de cada um destes diferentes aspectos como a criação de regras formais, a participação do público, a experimentação, a renúncia a preocupações estéticas, a importância do conceito, entre outras, a arte digital consolida-se a meio do séc. XX e, segundo Marcos et al (2009), o termo refere-se a uma categoria ampla de várias formas de arte que são suportadas pelo computador. Desde a *computer art*, arte multimédia, arte interactiva, arte electrónica e, mais recentemente *new media art*. Assumindo esta última como uma classificação global que integra diversos média onde a tónica é colocada na exploração de novos e recentes média.

Apresento aqui duas perspectivas que considero úteis na caracterização da arte digital/computacional. Por um lado, Manovich (2002) porque apresenta um conjunto de características associadas ao média computacional, numa perspectiva mais global, e, por outro, Marcos et al. (2009) porque apresenta um conjunto de características associadas à arte digital em particular.

Manovich chama *new media* aos média computacionais, gerados pelo computador ou transformados numa linguagem computacional, e apresenta cinco conceitos que caracterizam os seus princípios: (i) representação numérica; (ii) modularidade; (iii) automatização; (iv) variabilidade e (v) transcodificação cultural. (2002:44)

Assim, o média computacional: (i) é uma representação numérica e, como tal, isto traduz-se em duas consequências. Por um lado o objecto pode ser descrito formalmente (matematicamente) e, por outro, -consequentemente- este objecto pode ser alvo de uma manipulação algorítmica. (Manovich, *ibid.*:49); (ii) é modular, ou seja, é composto por unidades mínimas significantes (pixeis, scripts, voxels, entre outros) que, conjugadas, dão origem a um objecto sem que no entanto percam a sua identidade individual. Posteriormente, estes objectos podem ainda ser combinados com outros mantendo da mesma forma a sua identidade individual. (Manovich, *ibid.*:51); (iii) a natureza numérica e o carácter modular do objecto permitem a automatização de operações no âmbito da criação, manipulação e acesso ao média. (Manovich, *ibid.*:53); (iv) a variabilidade diz respeito à mutabilidade que o objecto computacional pode sofrer e acaba por ser, assim como a automatização, uma consequência do ponto 1 e 2. O objecto não é fixo, estático e imutável, mas sim algo que existe (ou pode existir) em diferentes versões. (Manovich, *ibid.*: 56); (v) e por fim, a transcodificação cultural que está associada a um aspecto de que, por um lado, o média computacional representa o real de uma forma em que este é reconhecido pelo Homem e, por outro, estas estruturas organizacionais (e.g. matriz de pixeis que representam um objecto reconhecível) seguem as convenções computacionais estabelecidas, de acordo com a forma como a informação é organizada digitalmente ou computacionalmente, que estabelecem ainda (ou podem estabelecer) um diálogo interno com outros algoritmos, outros ficheiros. Está assim em causa uma dupla camada: a cultural e a computacional (*ibid.*:63)

Segundo Marcos et al. (2009:9), aquilo que define a arte digital/computacional passa, essencialmente, por três conceitos: "acesso aleatório", virtualidade e interactividade. O acesso aleatório diz respeito a "(pseudo) algoritmos não-determinísticos [que] abrem a possibilidade de acesso instantâneo a elementos média que podem ser (re)combinados e apresentados de novas formas, em ciclos infinitos sem controlo aparente.", sobre a virtualidade sublinha que "o objecto físico migra para o virtual ou objecto conceptual. O conceito por si só torna-se perceptível através da sua virtualização", e na interactividade "o observador assume um papel activo na obra, podendo influenciar o seu estado, criando novas instancias da mesma." (2009:9)

Segundo Manovich (2002:68) aquilo que realmente distingue o média electrónico do média digital é a sua natureza numérica. A noção de "digital" é problemática pois o próprio cinema já continha em si as noções de representação discreta, acesso aleatório e multimédia. Neste sentido, separar a arte digital da arte electrónica (rádio, cinema,

televisão, vídeo), passa por manter clara a noção de que, ao nível da média-arte digital, está em causa um média composto por uma representação numérica. Para o autor, a própria noção de “digital” é problemática pois, segundo mesmo, “This idea acts as an umbrella for three unrelated concepts: analog-to-digital conversion (digitalization), a common representational code, and numerical representation. (ibid.: 68) Neste sentido, é importante referir o que é que está em causa, dentro destas três possibilidades, quando utilizamos o termo “digital” neste contexto. Por exemplo, a combinação de diferentes média num único ficheiro digital é possibilitada pelo facto destes média partilharem um código representacional comum. No entanto, a possibilidade de copiar um média sem que haja uma degradação qualitativa do mesmo é um efeito da representação numérica. (ibid.: 68) Devido a esta ambiguidade do termo, Manovich assume que, dos três, o conceito de representação numérica é o mais importante e crucial na caracterização do média digital.

A interactividade

Um outro conceito que é pertinente mas que levanta um conjunto de problemas, quando pensado e assumido no contexto da arte digital, é a noção de interactividade. Manovich evita o termo porque assume que este acaba por não fazer sentido, aplicado ao *computer based media*, a partir do momento em que a própria interface homem-máquina é, na sua definição, interactiva. (2002:71) Em vez de utilizar o termo interactividade, o autor recorre a cinco conceitos para se referir a diferentes tipos de operações e estruturas interactivas: (i) interactividade baseada em menus; (ii) *salability*; (iii) simulação; (iv) imagem-interface; (v) imagem-instrumento.

A noção de interactividade é algo que já está presente nos média analógicos. Na imagem estática, por exemplo, ao deixarmos, propositadamente, elementos importantes (para o processo de interpretação) fora de campo, estamos a abrir portas a um processo interactivo denso com o leitor dessa mesma imagem. Estamos a pedir ao leitor que seja parte activa no processo de recepção da mensagem e não apenas um leitor passivo. Este princípio, levado ao extremo e tendo em consideração a noção de que estamos inseridos num universo signífico em que a ordem do real é estabelecida como consequência de um processo de interpretação, o sujeito está em constante processo interactivo. A realidade é construída e mantida devido a esta interactividade constante e ininterrupta. O público é sempre um elemento activo no processo de leitura de uma obra pois selecciona, percebe, interpreta, tira conclusões, etc. Alguns autores poderão argumentar que o que está aqui em causa não é interactividade porque A não acrescenta/condiciona B (e vice-versa). Assim sendo, utilizar o termo interactividade implica a necessidade de identificar que tipo de interactividade nos estamos a referir.

A noção de interactividade é delicada e a tarefa de delinear as suas fronteiras acaba por ser muitas vezes carregada de incertezas. Neste contexto gostaria de passar para a ideia de que existem diferentes níveis de interactividade. Desde, por exemplo, e a um nível mais básico, o processo de percepção de uma fotografia onde se dá um processo de negociação, de troca, conceptual entre a mensagem visual e o leitor, as suas crenças, códigos, cultura, etc., até um nível de interactividade mais elevado em que ambas as partes (emissor e receptor)¹⁵ acrescentam algo e condicionam o desenrolar do discurso, da narrativa, do comportamento e da actividade. No contexto da média-arte digital, surgem frequentemente artefactos que não reagem apenas a um *input*, mas em que este [o artefacto] constrói-se precisamente a partir desse *input*. Por outro lado, uma imagem que, apesar de ser apresentada na forma impressa, foi gerada algorítmicamente (resultado de uma manipulação algorítmica), deverá ser efectivamente considerada uma peça de média-arte digital apesar de a sua interactividade com o publico situar-se a um nível mais baixo.

Saliento que a oposição alto/baixo aqui presente não deverá estar associada metaforicamente, de forma nenhuma, à oposição bom/mau. Um baixo nível de interactividade não é algo qualitativamente inferior a um elevado nível de interactividade. A qualidade da interactividade está na experiência de utilização do artefacto e deverá ser “medida” através de critérios que nada têm a ver com o nível de interactividade apresentado. Se considerarmos, por exemplo, o prazer emocional na recepção da obra, ela será boa ou má consoante o nível atingido em termos de prazer emocional. Este nível pode ser bastante mais elevado quando observo uma fotografia por oposição a uma obra que solicita a minha intervenção física e que se desenvolve a partir desse *input*.

A média-arte digital

O termo e conceito média-arte digital parece ganhar forma através de uma fusão entre a noção de média-arte e arte digital/computacional. Assumindo esta última como uma subcategoria da média-arte, ela herda as suas características e explora outras que, neste caso concreto, dizem respeito à questão da representação numérica, a sua manipulação e os respectivos potenciais semióticos que isso envolve.

Até que ponto faz sentido contextualizar a média-arte digital como prática inserida na categoria mais abrangente de arte digital/computacional parece-me ser algo longe de uma

¹⁵ Este emissor e receptor não têm que ser forçosamente humanos. Considero a interactividade como uma característica que poderá estar presente, ou fazer parte, de um sistema composto inteiramente por máquinas ou componentes electrónicos/digitais. Apesar de ter consciência que esta consideração trás mais uma camada de complexidade para a definição do termo, considero que seria uma falha conceptual não ter em conta este aspecto. De outra forma, se a interactividade, no contexto da média-arte digital, fosse apenas considerada como algo que caracteriza uma interacção homem-máquina, onde é que poderíamos situar, por exemplo, a arte generativa (não interactiva) ou, em particular, a arte evolutiva? Se a interactividade é uma característica da arte digital então esta terá que ser considerada ao nível da interacção máquina-máquina. (talvez o termos “máquina” deva ser substituído pelo termo “sistema”)

justificação clara e concreta. Se pensarmos num percurso que inicia com os média analógicos (vídeo, fotografia, performance, entre outros) associados à média arte e posteriormente passa para os média digitais com a *computer art*, *net art*, *software art*, entre outros, associados à arte digital, faz sentido contextualizar a média-arte digital como uma categoria que propõe uma nova organização. Ou seja, aquilo que distingue a média-arte da média-arte digital é precisamente o carácter numérico dos recursos semióticos envolvidos quer no processo criativo quer no artefacto final. Falamos em média-arte digital quando se fala em arte produzida com recurso aos média digitais, representados numericamente, onde estes surgem como ferramenta e/ou matéria em si na obra de arte. Esta definição é essencialmente a definição de arte digital/computacional. Isto é, a arte digital deixa de ser vista e pensada enquanto subcategoria de média-arte, e passa a ser uma categoria paralela a esta, intitulada média-arte digital. Mais abrangente, mais permissiva, mantendo a natureza numérica e computacional dos recursos semióticos utilizados e produzidos.

Estes géneros semióticos (*new media*, arte digital, computacional, generativa, etc.) têm raízes num passado (recente) ligado à hibridização dos média (Santaella, 2003). A natureza híbrida destes "artefactos comunicativos" (Marcos, 2009; Leeuwen, 2005; Alsina, 1989; Mirzoeff, 2009) é extremamente importante pois indicia, e acaba por ser um espelho, de um pensamento que procura ser multifuncional, multilinear, multicapacitado, entre outros. Fundem-se os média e procuram-se novas expressões na conjugação das propriedades e métodos dos vários média. Assim sendo, esta hibridização parece continuar no sentido de descobrir novos potenciais semióticos resultantes da conjugação de recursos existentes.

A procura não só de novos recursos semióticos como também novos potenciais semióticos parece ser constante. A arte digital/computacional acaba por transportar consigo uma série de conceitos/ferramentas que, cruzadas com outros média e outras áreas de conhecimento, poderão dar origem a novos discursos e potenciais semióticos. Por conseguinte, é extremamente importante continuar com a hibridização dos média e assumir uma metodologia criativa onde a tónica se situa na exploração.

De facto a hibridização é tão acentuada que as regras e códigos semióticos presentes no processo de produção e recepção da obra são inúmeros. O artista joga com códigos sociais, textuais e interpretativos quando constrói a mensagem recorrendo a diversos média e explorando os diversos potenciais semióticos resultantes dessa hibridização. Neste sentido, a dupla articulação acaba por ser, possivelmente, uma múltipla articulação onde, ao nível lexical, joga-se com regras +/- arbitrárias e +/- motivadas. Combinações e recombinações de diferentes média servem a materialização de um artefacto que, muitas vezes, é completado por elementos adicionados por um público.

A média-arte digital é um universo tão vasto que chega a ser complicado delinear as fronteiras que a definem. Neste sentido, o termo média-arte digital parece ser pertinente e útil para a discussão mas, ao mesmo tempo, parece que irá ter um tempo de vida bastante curto. A problemática que se levanta com o termo “média arte” quando questionado à luz de que toda a produção artística recorre a algum tipo de média pode ser facilmente transportado para a média-arte digital. Por outro lado, assumir o digital como único elemento que distingue a média-arte da média-arte digital parece ser uma abordagem extremamente frágil quando a própria noção de digital é tão facilmente colocada em causa. Ainda que se assumirmos o “digital” no sentido de representação numérica e colocarmos nesta categoria toda a produção artística que fez uso (de alguma forma) do média computacional na produção/apresentação da obra, facilmente chegamos à conclusão que o termo poderá ser pertinente hoje mas que não o será mais amanhã porque toda a obra de arte é analógica ou digital ou ambos.

Todas estas questões aqui apresentadas foram de alguma forma exploradas nos artefactos desenvolvidos. As quatro instalações exploram níveis de interactividade bastante diferentes e, entre elas, encontram-se diferentes hibridizações entre o analógico e o digital.

As temáticas

No contexto da arte digital/computacional, vemos surgir diversos temas que, segundo Paul (2008:139), estão maioritariamente associados ao próprio média digital. No entanto, nem os temas são exclusivos a este, nem o média digital explora apenas estas temáticas.

De acordo com Paul (ibid.), algumas das temáticas mais relacionadas com o média em si são: a vida e a inteligência artificial; a telepresença e a telerobótica; *database aesthetics*, mapeamento e visualização de informação; (net)activismo e média táctico; jogos e narrativas hipermédia; *mobile e locative media*; redes sociais; e mundos virtuais. Tópicos como o corpo e identidade também surgem no contexto da média-arte digital, mesmo tendo sido explorados ao longo de vários séculos e não apenas no século XX e nos dias de hoje. Além do corpo e identidade, vemos emergir, entre outros, o ambientalismo e a paisagem, quer natural, quer cultural. Neste âmbito, a paisagem surge relacionada com questões ligadas à identidade, ao turismo, ao ambientalismo, ao género, ao poder, entre outras.

Em diversos casos, a temática da paisagem surge numa estreita relação com as temáticas apresentadas anteriormente. Por exemplo: com a vida e inteligência artificial no contexto das paisagens virtuais; com a *database aesthetics*, mapeamento e visualização de informação quando é explorada a representação da paisagem no contexto das bases de dados com informação topográfica; com os mundos virtuais quando a paisagem se reveste de uma natureza virtual, muitas vezes numa relação íntima com o tópico da vida e

inteligência artificial; com a própria noção de identidade quando paisagem surge associada às questões turísticas, ambientais, de gênero e/ou poder.

A paisagem

Apesar de determinados autores indicarem que a temática da paisagem morreu no século XIX juntamente com a morte da pintura, e longe de querer entrar na discussão, no âmbito deste documento, sobre a morte/renascimento da pintura, assumo a paisagem enquanto temática no âmbito da média-arte digital por verificar uma exploração da mesma em diversas obras contemporâneas.

A subjectividade e complexidade que revestem o conceito de paisagem deve-se à diversidade de abordagens de que é alvo. Desde a geografia, a antropologia, passando pela história, pela arquitectura, pela ecologia, até à arte, ao design, entre outras, encontram-se definições e perspectivas diferentes relativamente ao que se entende por “paisagem”. O conceito é extremamente polissémico e difere de acordo com a disciplina que o trata. Segundo Ribeiro (2007:13), alguns académicos chegam a questionar o seu valor enquanto conceito precisamente devido a toda esta polissemia e subjectividade em que está envolvida.

A complexidade é tal que, desde já, é necessário ter presente as diversas formas com que o termo é utilizado. Segundo Lorch (2002), o termo Paisagem pode relacionar-se com quatro aspectos diferentes: (i) enquanto nome, refere-se a uma representação de uma área específica de um território; (ii) enquanto disciplina refere-se a um ramo da pintura, da fotografia, etc., que lida com estas representações; (iii) enquanto vista, refere-se a um ponto de vista específico sobre um cenário ou área específica de um território com características naturais e culturais particulares; (iv) enquanto verbo, diz respeito ao acto de moldar um território com o intuito de o tornar mais atractivo ou útil.

O termo “landscape” surge em Inglaterra, em 1603, e tem origens no termo holandês “landschape” que significa região, no termo alemão “landschaft” e norueguês “landskap”. (Lorch, 2002) As várias traduções da palavra paisagem demonstram ligeiras alterações no ponto de vista. Por exemplo, na tradução alemã, o termo “landschaft” significa um espaço restrito de um território. Enquanto que o termo inglês “landscape” está associado à aparência de um território/região de acordo com a forma como este é percebido. (Olwig, 1996:630) De acordo com Hartshorne (*apud* Olwig, 1996:630) estas perspectivas fazem com que o entendimento da paisagem desloque-se da paisagem enquanto sensação para os objectos que produzem esta sensação. De um lado temos a paisagem definida pelas suas fronteiras e elementos que a compõem, associada a uma noção de território e comunidade e, por outro, as sensações provocadas pela sua estética, o seu efeito catártico.

O próprio termo “scape” refere-se a uma vista sobre um cenário que nem sempre é uma parte de uma região ou território. Este pode incluir espaços interiores arquitectónicos e, cada vez mais, os espaços virtuais ou ciberespaços. Assim surgem muitas vezes termos comuns como “dreamscape”, “seascape”, “townscape”, “roofscape”, “moonscape”, “cityscape”,

entre outros. (Lorch, 2002) Fala-se assim em vários tipos de paisagens que partilham determinadas características comuns. Nomeadamente a questão dos limites, da representação e da vista para um determinado cenário.

Um aspecto importante a reter é a centralidade do papel do espectador inerente ao conceito. Este surge envolvido: (i) no sentido em que está em causa um espaço delimitado que é visível por alguém a partir de um ponto de vista particular; (ii) no sentido em que é uma representação de um fragmento de território, produzida por alguém; (iii) enquanto disciplina ou objecto de estudo levado a cabo por alguém; (iv) e no sentido de alguém envolvido no acto de moldar um determinado território com um intuito estético ou funcional. Por outro lado, não menos importante é o papel central que a tecnologia desempenha enquanto mecanismo de mediação na percepção do terreno e na representação resultante (nos vários formatos). Pensemos nas leis da perspectiva do renascimento, nos transportes como o comboio e o avião, no carro e na planificação das estradas, na fotografia aérea, entre outras. Através da televisão, do voo espacial, das imagens de satélite, das tecnologias digitais virtuais, surgem novas paisagens que continuam a alterar a nossa percepção do tempo e do espaço, diminuindo-a. A esta noção de diminuição da percepção do tempo e do espaço, podemos ainda acrescentar, através dos média, uma desmaterialização da própria experiência.¹⁶ (Lorch, 2002)

Segundo Lorch (2002), a paisagem surge assim enquanto média. Esta pode ser um produto de uma actividade artística onde uma vista é representada, onde a paisagem é o conteúdo da obra. Por outro lado, a paisagem pode ser um média em si que transporta mensagens e significados embebidos no ambiente, podendo ser extraídos ou descodificados. Por fim, esta pode ser ainda uma prática social quando vista enquanto verbo.

A paisagem pode ser percebida de acordo com diversos pontos de vista e características diferentes. Esta consiste e é formada por forças naturais e culturais que podem ser estudadas e identificadas por diversas disciplinas como a Geografia, a História, a Antropologia, a Arquitectura, a Arte, entre outras. Meinig (1979 *apud* Ribeiro, 2007:9), identifica dez formas diferentes de perceber e estudar a paisagem: como natureza, como habitat, como artefacto, como sistema, como problema, como riqueza, como ideologia, como história, como lugar e como estética. Cada uma destas formas é um discurso semiótico particular que exclui, reordena, adiciona e/ou substitui elementos da prática social da paisagem.

A esta abordagem, W.J.T. Mitchell (1994) contrapõe duas formas de abordar a paisagem e propõe uma terceira. Por um lado temos a paisagem enquanto representação, onde está em causa um “movimento progressivo moderno na direcção da purificação do campo visual e um processo de contemplação e naturalização de construções sociais e

¹⁶ Sobre os efeitos dos média electrónicos, ver McLuhan (2001).

culturais.” (Lorch, 2002) Por outro, numa perspectiva pós-moderna, a paisagem surge como uma alegoria para o social e psicológico que necessita de ser descodificado sendo a paisagem vista enquanto média em si que transporta mensagens em relação ao cenário, como descritas por Meinig. A paisagem-representação está assim envolvida com dois discursos dominantes. Neste sentido, a paisagem é uma ‘paisagem-média’ e surge associada a uma ideia de contentor de significados passíveis de serem desconstruídos.

Segundo Mitchell (1994), a paisagem-representação é um artefacto comunicativo carregado de códigos, regras e convenções semióticas. Estas representações do território servem interesses particulares e a linguagem visual é a ferramenta por excelência para comunicar um discurso que nos mostra uma paisagem convencionada como bela e idílica. Estas representações interpõem-se assim entre o sujeito e o território integradas num “processo de contemplação e naturalização de construções sociais e culturais” (ibid, 1994) Ora, assim sendo, estas paisagens-representação são um material denso de significados, susceptível de ser desconstruído e, através deste processo, chegarmos à génese da própria cultura. É neste ponto particular que, para Mitchell, a paisagem é um média. Uma interface entre o sujeito e o território, produzida por este, para representar um tempo e um espaço. Sendo que esta representação surge carregada de discursos semióticos que perduram no tempo até aos dias de hoje.

A noção de que a paisagem é apenas um fenómeno ocidental europeu com origem no século XVII é abalada por Mitchell (1994) e, neste contexto, o autor introduz uma abordagem que não pergunta o que a paisagem “é” ou o que “significa”, mas sim “o que faz” e como funciona enquanto prática social. A paisagem é aqui vista enquanto meio de troca, apropriação visual e formação de identidade e, neste sentido, a paisagem é sobre poder. Apesar de não podermos dissociar o significado, daquilo que é e daquilo que faz, a abordagem do autor é pertinente e é orientada mais para os efeitos que estas representações têm em termos culturais, mantendo plena consciência de que esta paisagem é, em si, uma construção culturalmente codificada.

Assim sendo, um aspecto de extrema importância no conceito de paisagem, é a sua componente cultural. De acordo com Ribeiro (2007:15), alguns geógrafos têm sublinhado a dimensão cultural da paisagem nos seus trabalhos (Meinig, 1979; Berque, 1984; Claval, 1999). Outros sugerem que toda a paisagem é cultural precisamente porque toda a paisagem foi, é, e provavelmente continuará a ser, objecto em constante mudança num processo de interacção com o Homem.

Neste contexto, surge um conceito fundamental no processo de compreensão da paisagem: a noção de paisagem cultural. Segundo Almeida, a característica fundamental no conceito de paisagem cultural é a “... ocorrência, em uma fracção territorial, do convívio singular entre a natureza, os espaços construídos e ocupados, os modos de

produção e as actividades culturais e sociais, numa relação complementar entre si, capaz de estabelecer uma identidade que não possa ser conferida por qualquer um deles isoladamente.” (apud Ribeiro, 2007:7)¹⁷

Ao longo dos tempos a paisagem —enquanto nome, disciplina, vista ou verbo— sempre esteve envolvida com a manipulação de códigos sociais, textuais e interpretativos. Quer ao nível da sua representação, quer na leitura/desconstrução destas, a compreensão das regras lexicais e gramaticais associadas às diversas categorias de códigos revela-se fundamental para percebermos como é que esta temática tem sido tratada até aos dias de hoje. A título de exemplo, veja-se o simples acto de fazer um desenho de uma vista. Na escolha do ponto de vista (fase pré-desenho) estamos imediatamente envolvidos com a manipulação de códigos perceptuais e ideológicos no sentido em que esse nosso olhar está programado para seleccionar uma vista em detrimento de outra, de acordo com determinadas características paisagísticas. No momento em que passamos ao desenho envolvemo-nos com todo o tipo de códigos textuais: científicos (ex: leis da perspectiva), estéticos (contraste, equilíbrio, luz e sombra, composição, espaço negativo), retóricos (ex: descrever graficamente o espaço) e dos média, neste caso em particular, do desenho (ex: técnica do grafite, tinta da china, etc.). Por último, este momento de representação da paisagem está carregado, no seu conjunto, de códigos sociais. Desde a linguagem corporal e comportamental do artista, passando pelos *commodity codes* associados à comunidade artística, à própria linguagem gráfica do desenho.

Se deixarmos de parte o acto de representação e pensarmos apenas na leitura da paisagem, encontraremos um universo igualmente rico de códigos e convenções sociais embebidos no processo. E, em cada um destes, conseguimos perceber um conjunto de regras lexicais e gramaticais em funcionamento.

A Paisagem na Arte

Já na Antiguidade, Platão e Aristóteles reflectiam sobre a natureza mimética da imagem questionando simultaneamente a sua função (Joly, 2005; Aumont, 2005; Gubern, 2007; Sturken e Cartwright, 2009). Partido da relação mimética que esta mantém com o real, no sentido em que imita a realidade, a imagem pode enganar por um lado, e educar por outro. Platão dizia que a imagem enganava os sentidos e a inteligência ao fazer o leitor crer que estava na presença do objecto e não da sua cópia (Gubern, 2007:8). No sentido em que é um reflexo ou sombra ela conduz ao conhecimento (Joly, 1994), sendo que apenas estas imagens são “naturais” e verdadeiras para Platão. Por outro lado, Aristóteles abala toda a teoria de Platão transformando a imitação em algo positivo sublinhando que a imitação é algo natural no Homem e que a imagem educa, “Ela participa com efeito na

¹⁷ Para visão bastante aprofundada sobre a própria evolução do conceito de paisagem cultural, definido pela UNESCO, ver Ribeiro (2007:33-65)

educação do ser humano, ao mesmo tempo que lhe dá prazer.” (Joly, 2005:59) A autora, relativamente ao carácter mimético da imagem pintada, conclui que “Ora ela [a imagem pintada] se desvia da realidade, ora ela a esta conduz, ora se confunde com ela. Quer a condenemos, quer a defendamos, consideramos a imagem fabricada pelo ser humano não como um simples objecto do mundo, mas julgamo-la na sua relação com a verdade e o saber.” (2005:62) Esta problemática é pertinente pois mexe directamente com o valor de verdade associado às paisagens-representação, que nascem no século XVI no contexto da pintura europeia, e a natureza destas representações. Neste momento, percebe-se que a questão da imitação é central na problemática associada à imagem, numa estreita relação com o seu valor de verdade e com o seu carácter didáctico.

A problemática da dupla e simultânea função (imitação e expressão), acompanha todo o desenrolar histórico da representação icónica. Segundo Gubern, “Durante a maior parte da história da arte ocidental, o pintor perseguiu um equilíbrio entre a exigência imitativa, que constituía-se como garantia da ilusão referencial e da eficácia psicológica da sua representação, e o idealismo ou estilização que proporcionavam um prazer estético ao observador.” (2007:46) “Imitação” e “invenção” são conceitos presentes em toda a imagem icónica, em diferentes graus. (Gubern, 2007:47)

A paisagem-representação, no género pintura, entre o século XVI e XIX, é uma representação semelhante ou análoga a algo, a alguma coisa, a um referente, produzida por alguém. Não é o objecto, mas sim uma representação do objecto, mais concretamente, e segundo Umberto Eco (cit. Gubern, 2007), relativamente à imagem, uma representação de uma imagem mental que o seu autor tem relativamente a esse mesmo objecto. Sugerindo deste modo que não existe uma relação directa entre o objecto e a imagem. No contexto da paisagem, o autor percepção e interpreta sendo que o que passa para o suporte (tela, papel, etc.) é uma imagem mental resultante desse processo de negociação que manteve com o real.

O sentido produzido pela imagem prende-se com aquilo que ela substitui ou evoca e grande parte dos problemas associados à imagem prendem-se com a questão da analogia, ou semelhança. Por exemplo, a imagem pode ser problemática quando apresenta um excesso de semelhança sendo rejeitada porque ameaça de alguma forma o referente, por exemplo, substituindo-o. Por outro lado, os problemas surgem igualmente quando há um baixo grau de semelhança levando a que esta possa ser vista como fraudulenta, enganadora ou ilegível.

Esta questão da verossimilhança é uma constante no contexto artístico anterior à revolução industrial e, neste sentido, a pintura de paisagem vive directamente esta questão e procura constantemente manter um equilíbrio entre uma representação semelhante, objectiva, e uma representação do ponto de vista de um autor, mais

subjectiva. É interessante verificar os exemplos de pinturas de paisagem que procuravam ser representações realistas de um determinado território mas onde o autor coloca árvores e montanhas que não existiam nesse território de forma a conseguir um determinado efeito estético.

É no renascimento que se dá uma mudança particularmente significativa na forma como o Homem vê a natureza. Até aí este temia a natureza estando esta associada ao desconhecido, carregada com conotações como mistério, perigo, desconhecido, misticismo, entre outras. Com o renascimento, o Homem aventura-se na natureza e passa a ver esta mais como um objecto estético. Nesta altura, a paisagem começa por surgir na pintura normalmente como cenário que complementa o tema representado marcando uma nova perspectiva sobre a observação da natureza e os processos sociais relacionados.¹⁸

É no século XVI que surge o conceito europeu de paisagem referindo-se a uma pintura cuja temática primária centra-se no cenário natural. (Punter, 1982; Cosgrove, 1993 *apud* Olwig, 1996:631) Só no século XVII, em particular na Holanda, surge o género artístico “paisagem” e, já no século XIX, em pleno romantismo, este universaliza-se enquanto género artístico dominante.

Toda a representação é um espelho de uma visão culturalmente programada. Segundo Fowkes (2010), é a nossa percepção do mundo rural que se espelha na representação artística da natureza. A sociedade constrói os discursos relativos à natureza a partir das convenções da cultura visual e, por outro lado, os artistas reflectem e reagem a estes discursos moldando a percepção social. Entramos assim num processo cíclico em constante mutação onde determinados aspectos relativos à paisagem são evidenciados em detrimento de outros. Pensem nas diferentes conotações que a representação da paisagem, em particular na pintura e na fotografia, adquire. Esta pode apresentar-se de forma ameaçadora, sobrenatural, maléfica, amigável, convidar à aventura, ao convívio, etc.

Um discurso semiótico dominante estaria na equivalência dada à observação da obra de arte relativamente à observação da paisagem natural. A imagem substitui o objecto, o território. Ora, este discurso parte desta noção de que a imagem substitui o referente, enganando os sentidos (platónica) ou educando o sujeito (aristotélica). O que está em causa é um olhar, um gosto, um cânone, que é programado. Os artistas, no seu papel activo na mudança da cultura visual, contribuem para a forma como nos relacionamos com a natureza, para a forma como esta é percebida. (Fowkes, 2010)

De acordo com Fowkes (2010), a noção contemporânea de paisagem inclui esta ideia de que a visão que temos do mundo natural é moldada por aquilo que consideramos

¹⁸ sobre os significados nas pinturas de paisagem, ver Clark (1949), e desafios à ponto de vista de Clark em Barrell (1980) e Bermingham (1987)

paisagem. Este aspecto verificar-se nas áreas da identidade, do género, da classe, e no exercício do poder colonial.

Enquanto género artístico, a paisagem está intimamente relacionada com o sublime e o pitoresco. O sublime associado à objectificação, pela ciência, da natureza, onde os aspectos mais assustadores podem ser distanciados e apreciados, e o pitoresco associado à subjectividade, pela arte, a uma imagem subjectiva e romântica da natureza. Segundo Fowkes (2001), a contemporaneidade abala precisamente este pitoresco ora retratando paisagens que não correspondem às categorias convencionais do pitoresco, ora chamando a atenção, deliberadamente, para estas categorias.

As transformações que a pintura de paisagem sofreu durante a modernidade são sucintamente descritas, como já foi referido, por W.J.T. Mitchell como uma deslocação no sentido de chegar a um campo visual puro. Segundo Mitchell (1994:7), geralmente, no contexto das abordagens modernistas à paisagem, detectam-se três aspectos tidos como factos: (i) que a paisagem é, na sua essência, um fenómeno moderno ocidental europeu; (ii) que surge no século XVII e atinge o seu pico no século XIX; (iii) e constitui-se originalmente enquanto género de pintura associado a uma nova forma de ver. Mitchell abala estes discursos tidos como verdadeiros. A paisagem não é um fenómeno moderno ocidental europeu e surge antes do século XVII nomeadamente no contexto oriental. Por outro lado o autor também defende a paisagem não enquanto um género de pintura (até porque esta era tratado por outros géneros artísticos) mas como um meio de expressão cultural. Segundo Mitchell,

“There certainly is a genre of painting known as landscape, defined very loosely by a certain emphasis on natural objects as subject matter. What we tend to forget, however, is that this ‘subject matter’ is not simply raw material to be represented in paint but is always already a symbolic form in its own right. The familiar categories that divide the genre of landscape painting into subgenres – notions such as the Ideal, the Heroic, the Pastoral, the Beautiful, the Sublime, and the Picturesque – are all distinctions based, not in ways of putting paint on canvas, but into the kinds of objects and visual spaces that may be represented by paint. [...] Landscape painting is best understood, then, not as the uniquely central medium that gives us access to ways of seeing landscape, but as a representation of something that is already a representation in its own right.” (1994:14)

Um movimento importante nos anos 1970s que se diferencia na forma como a paisagem é comumente tratada é o movimento *Land Art*. Por um lado, este representa uma nova abordagem ao pitoresco e, por outro, trata-se de um desenvolvimento no sentido de um olhar sobre a natureza liberta de molduras. Esta abordagem está a par com o rompimento da arte para com as convenções relacionadas com os processos de produção e divulgação da arte. O suporte físico, a materialidade do objecto artístico, a papel das instituições culturais, a técnica, a função da arte, entre outras, eram questões colocadas em perspectiva e, no contexto da *Land Art*, são abaladas ao ponto vemos as fronteiras

espácio-temporais dissolvidas. A obra passa a fazer parte do espaço, nasce e vive neste, sendo produzida com recursos semióticos provenientes desse mesmo espaço. Este é assim um espaço de criação, de disponibilização de materiais e técnicas, e de exibição. Lá, o discurso artístico nasce e forma-se, com recurso a materiais provenientes do ambiente, falando sobre este. Veja-se o exemplo da obra *Spiral Jetty* (1970) de Robert Smithson.



FIG. 3 SPIRAL JETTY (1970) DE ROBERT SMITHSON

No entanto, apesar desta busca por um olhar sobre a natureza mais liberto de convenções e regras, estes trabalhos continuam a reflectir um desejo de entender a natureza e, neste sentido, de acordo com alguns autores, dominá-la. Segundo Fowkes (2010), esta relação de poder, de domínio, acaba por ser dissolvida com o advento do ambientalismo, das teorias feministas e da teoria crítica pós-moderna. Juntos, mudaram o entendimento relativamente à natureza e, conseqüentemente, relativamente à prática artística.

É importante manter presente que a *Land Art* é um movimento com uma forte carga ambientalista ainda que a obra de Smithson não seja um discurso directo sobre ambientalismo. No entanto, *Land Art* assume-se como um olhar crítico sobre o espaço, sobre a natureza, pensando a paisagem não como objecto/representação mas como algo que integra o espaço a um nível profundamente integrado ao ponto de a matéria que compõe a obra ser a mesma que compõe o espaço. Se me permitem o termo, são uma espécie de paisagem-total. Obras que são representações, vistas, verbos e disciplinas.

Esta noção de paisagem-total foi uma importante influência no desenvolvimento dos artefactos produzidos no contexto desta investigação, em particular, na instalação CulturalNature Arga#1. Irei aprofundar este assunto atempadamente. No entanto, parece-me particularmente interessante esta ideia de que a paisagem, enquanto objecto artístico, não terá que ser apenas uma representação, uma vista, um verbo ou uma disciplina, mas sim a totalidade destas diferentes perspectivas. A abordagem, e pensando em particular na questão da paisagem enquanto disciplina, parece ganhar ainda mais ímpeto no contexto da investigação artística onde se intenta a reflexão através da obra.

Retomando a questão da lógica do concreto que relaciona a oposição natureza/cultura à oposição mulher/homem, segundo Fowkes (2010), estamos perante um pensamento dualista que será abalado pelo feminismo, em particular pelo eco-feminismo. Segundo o autor, neste jogo de oposições, dominar a natureza significava um domínio do homem sobre a mulher. Este pensamento dualista dá lugar ao estabelecimento de relações não nas hierarquias e no domínio, mas no cuidar, no respeito e na consciência da interconexão.

A teoria crítica pós-moderna mostra como as nossas relações com o mundo não-humano são sempre historicamente mediadas e construídas. A paisagem apresenta-se como um conjunto de convenções sociais e textuais. De acordo com Shama (1995), é o nosso olhar cultural que cria a diferença entre matéria e paisagem.

Fowkes (2010) acrescenta que a cartografia e o mapeamento são vistos como um projecto para tornar a natureza legível, referenciando a obra *Mountain* (2000) de Matko Vekic onde, segundo Fowkes, a grelha modernista sobreposta à montanha denota e denuncia uma obsessão com a classificação e mapeamento da natureza e, nesse sentido, apresenta-se enquanto instrumento de racionalidade e domínio.

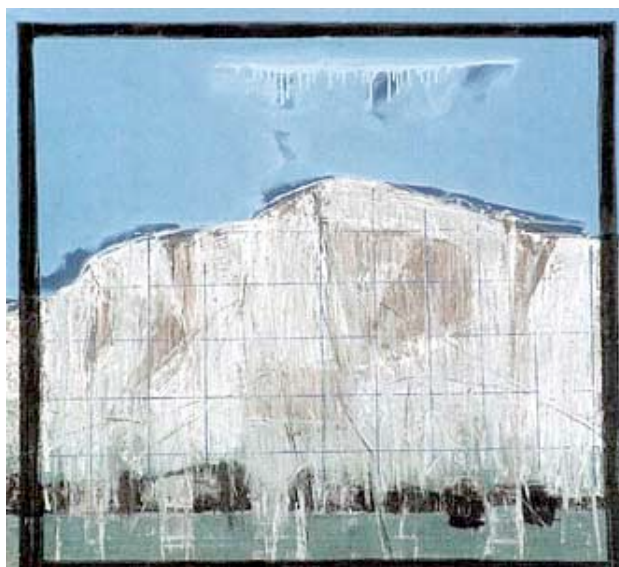


FIG. 4 MOUNTAIN (2000), DE MATKO VEKIC

Nos anos 1970s também fotógrafos como Robert Adams mudam o olhar sobre a paisagem. Aqui a atenção é desviada para ambientes industriais alterados pelo Homem. O fotógrafo mostra paisagens naturais transformadas como consequência de um cruzamento com a civilização. Este foi um dos primeiros fotógrafos a questionar a imagem romantizada da natureza na fotografia, na primeira metade do século xx. (King, 2010)

Nos anos 1980s os artistas animavam a paisagem através da arte, movimento e performance. Nos anos 1990s, e ainda hoje, eco-artistas colaboravam com cientistas com vista na sustentabilidade, poluição e políticas. Em 2004 surge a exposição *Unframed Landscapes*, explorando a paisagem enquanto género na arte contemporânea, a nossa relação com a natureza nos vários média (veja-se a obra *Mountain* (2000) de Matko Vekic) e, em 2009, surge *Badlands: New Horizons in Landscape* onde os artistas produzem trabalhos que olham além da estética em direcção às questões ambientais. Grande parte destas obras lidam com o declínio e a ecologia. Entre elas, a obra *Be Careful Else We Be Bangin On You, You Hear Me?* (2002), de Ed Ruscha, onde o autor “re-invents the traditional awe-inspiring landscape in his Country Cityscapes series in which he takes calendar-like panoramas and cuts away sections of the prints, filling the voids with text (phrases like ‘It’s payback time” and “You will eat hot lead’). Known for his ironic perspective on American vernacular imagery, Ruscha allows the landscape to talk back, this time with a stereotypical Wild West twang.” (King, 2010)

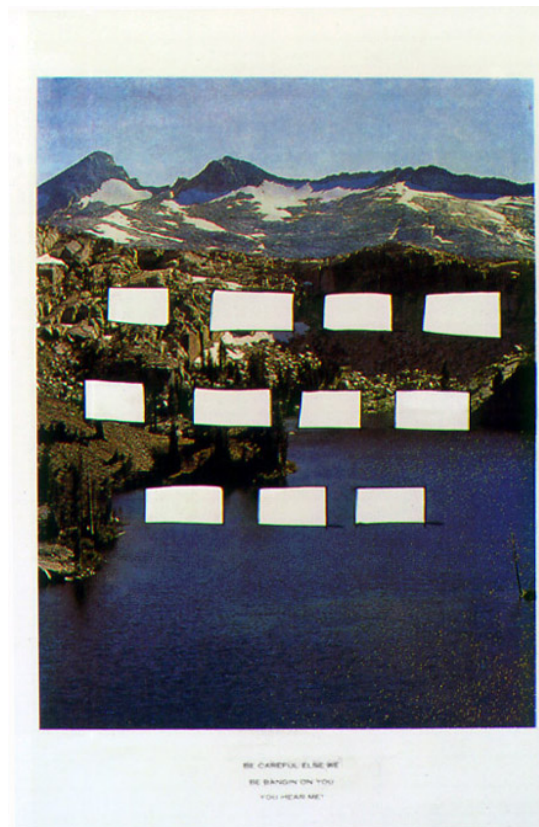


FIG. 5 BE CAREFUL ELSE WE BE BANGIN ON YOU, YOU HEAR ME?
(2002), DE ED RUSCHA

Outro exemplo interessante é a obra de J. Henry, *Bauxite Waste* (2010), composta por fotografias aéreas de uma refinaria de alumínio em Darrow, Louisiana, que apresentam a paisagem de uma forma abstracta e bela sendo que, efectivamente, esta beleza surge como consequência da acção humana através de processos químicos que estão a poluir o ambiente. (King, 2010)



FIG. 6 BAUXITE WASTE (2010) DE J. HENRY



FIG. 7 BAUXITE WASTE (2010) DE J. HENRY

A representação da paisagem sofreu diversas metamorfoses ao longo dos tempo através, por um lado, de um processo de constante questionamento por parte dos artistas relativamente à paisagem e, por outro, através de uma mudança constante no olhar sobre a natureza e a paisagem. Estes dois aspectos influenciam-se mutuamente transformando a paisagem numa temática intemporal em constante questionamento.

Desde a representação figurativa à representação abstracto, do tratamento da luz à representação de ideais, desde a observação directa à representação de conceitos, desde o mimetismo ao questionamento, desde a representação à performance, entre outras, a paisagem continua a ser alvo de uma reflexão crítica por parte da arte onde os artistas parecem estar, hoje, como irei apresentar de seguida, num processo que leva e trata o conceito de paisagem numa relação com mundos virtuais, sonoros, com o ambientalismo, com a identidade, entre outras perspectivas.

A paisagem na média-arte digital

Assumir a paisagem enquanto disciplina no âmbito da média-arte digital passa por assumir um interesse no estudo das paisagens-representação produzidas no âmbito deste género artístico. No entanto, é interessante verificar a existência de obras que são

representações (paisagem-representação) de vistas (paisagem-vista), que questionam estas funções (paisagem-disciplina) e as práticas ligadas ao paisagismo (paisagem-verbo). Assim, a obra artística lida directamente (no sentido de representar, questionar, etc.) com as questões ligadas à representação, ao estudo, à percepção e à acção (prática social), inerentes à paisagem.

Neste capítulo pretendo trazer para a discussão algumas obras de média-arte digital que se inserem nesta temática para melhor perceber de que forma os autores abordam a questão. Não é meu intuito fazer uma desconstrução semiótica profunda destas obras. Tal tarefa está para lá do objectivo desta dissertação. Trazer estas obras para a discussão prende-se com o intuito de apresentar, a título de exemplo, um conjunto de obras que, hoje, exploram o conceito de paisagem, onde o média digital se assume enquanto ferramenta e produto na construção e produção da obra artística. Com esta ideia presente, em cada uma destas obras, irei chamar a atenção não para as tecnologias empregues, pois não me parece pertinente sublinhar o carácter numérico das mesmas, mas sim para a forma como se relacionam com a paisagem a um nível conceptual, em particular com o que foi dito até aqui.

Estas obras são assim uma espécie de amostra daquilo que é produzido na contemporaneidade, no âmbito daquilo que podemos considerar como média-arte digital. Esta amostra serve para perceber como é que a paisagem é, neste contexto, vista, explorada, representada e experienciada. No final alguns comentários tecidos resultam de uma leitura global desta amostra procurando os pontos que as unem e que as afastam. Entre si e em confronto com a forma como a paisagem tem vindo a ser tratada até aos dias de hoje.

Gostaria também de salientar que não há aqui um interesse em procurar as intenções do(s) autor(es) mas comentar a experiência que as obras proporcionam, aquilo que despertam emocionalmente, aquilo que comunicam e aquilo que delas retiro a um nível conceptual.

The C5 Landscape Initiative

AA. VV., **The C5 Initiative** (2001). "In 2001, C5 initiated a series of projects involving mapping, navigation and search of the landscape using GIS (Geographic Information Systems). The projects are designed to take place over 5 years and are an extension of C5's exploration into data visualization systems as art. The Landscape Initiative examines the changing conception of the Landscape as we move from the aesthetics of representation to those of information visualization and interface." (<http://www.c5corp.com/projects/landscape/>)

The C5 Landscape Initiative está relacionada com a produção de um conjunto de artefactos artísticos que exploram o mapeamento, busca e navegabilidade da paisagem. Esta possibilidade surge com recurso a Sistemas de Informação Geográfica (GIS). Pretende-se que estes artefactos examinem e explorem o conceito de paisagem na passagem que se dá entre uma paisagem-representação embebida nas questões da estética representativa e uma paisagem embebida numa estética associada com visualização de informação e interface. Neste contexto foram desenvolvidos quatro artefactos: (i) The Analogous Landscape: Rim of Fire; (ii) The Perfect View; (iii) The Other Path; (iv) The C5 GPS Media Player.

The Analogous Landscape: Rim of Fire

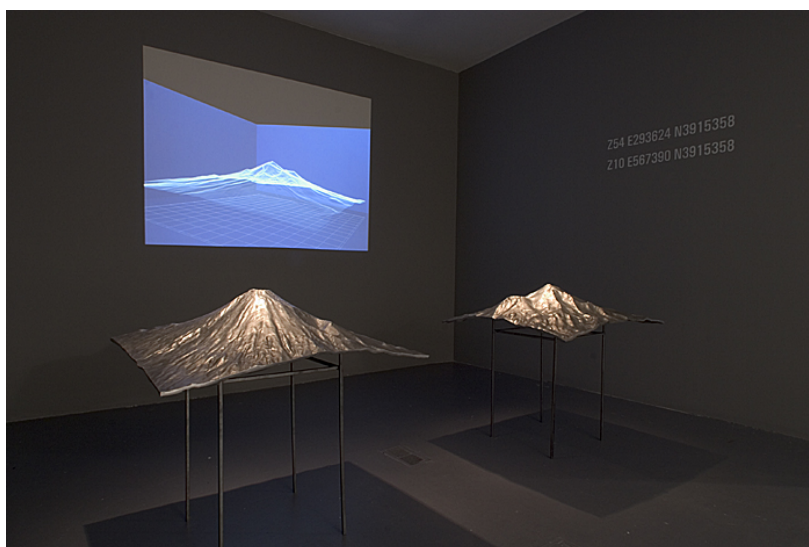


FIG. 8 THE ANALOGOUS LANDSCAPE: RIM OF FIRE (2005)

Através de um conjunto de expedições a vinte montanhas vulcânicas ao longo do *Pacific Rim of Fire* (Califórnia, EUA) este projecto tem como objectivo perceber até que ponto é possível desenvolver técnicas de navegação em territórios semelhantes. Depois de recolhidos dados ao longo das expedições seria então importante explorar a forma como os percursos feitos poderiam ser replicados em outros ambientes com características semelhantes. Os dados recolhidos através de GPS foram posteriormente modelados em

três dimensões (3D). Além destes modelos 3D, foram criadas hiperligações entre vários média, como fotografias e vídeos, e estes dados através de uma interface gráfica.

A paisagem apresenta-se aqui como parte de um território. Nomeadamente os percursos feitos onde os dados recolhidos definem os modelos 3D e os conteúdos apresentados através da interface gráfica desenvolvida. Estas representações desta parte do território estão fortemente associadas a um conjunto de potenciais semióticos como exploração, cartografia, mapeamento, domínio e experiência. Estes discursos semióticos aproximam-se mais do sublime, objectificando a natureza, tornando-a acessível e até mesmo replicando-a em outros territórios. Tornar a natureza legível com o intuito de replicar a experiência da paisagem é uma das abordagens mais comuns que vemos nas obras que se relacionam com a paisagem. Esta experiência, tida como gratificante e prazerosa, embora nem sempre tenha sido assim, é constantemente alvo de análise com o intuito de tornar a natureza e a experiência acessível a outros.

The Perfect View



FIG. 9 THE PERFECT VIEW (2005)

O grupo C5 pediu a pessoas que usam o GPS nas suas explorações recreativas para indicarem as coordenadas de locais que considerassem sublimes. Estas coordenadas serviram posteriormente de guia para uma expedição de moto feita por Jack Toolin, um membro do grupo C5, através de diversos estados norte americanos.

Jack viajou, documentou em fotografia todos estes locais e contactou com diversas pessoas que submeteram estes dados geográficos. Segundo o grupo, durante estas visitas, estas pessoas mostravam o seu entusiasmo pela descoberta, pela exploração e pela camaradagem partilhada entre os praticantes.

O conceito de sublime foi escolhido pela relação que tem com o crescimento da temática da paisagem na arte, no séc. XIX, durante a revolução industrial, e o interesse nos dias de hoje na exploração da paisagem no contexto da revolução tecnológica. Há um interesse em perceber o que aconteceu a uma paisagem onde o sublime era um critério fundamental na sua construção e percepção. Apesar de, com o pós-modernismo, o foco de interesse passar para as questões relacionadas com o significado e a cultura, o grupo defende que vemos hoje um crescente interesse na paisagem sublime.

A busca deste conceito acaba por ser uma busca de códigos e convenções sociais que regem estas representações. Esta busca, a viagem, é fundamental neste projecto ao ponto de a moto utilizada integrar o espaço da exposição.

A paisagem é aqui contextualizada em dois discursos: enquanto representação e enquanto vista. Neste sentido, paisagem surge aqui intimamente relacionada com a questão da aparência do território e a viagem, explorando potenciais semióticos relacionados com as noções de aventura e exploração.

Da prática social de exploração do território nasce o discurso da paisagem sublime. No entanto há aqui uma outra prática social igualmente importante e que se relaciona com o conceito de paisagem de uma forma igualmente íntima: a viagem. Esta, enquanto busca de um ideal, é aqui feita por Jack, numa moto, e permite-lhe a descoberta não só das paisagens sublimes como dos sujeitos que as definiram. Neste sentido, o todo e os elementos que o compõem são colocados lado-a-lado e experienciados com igual importância.

The Other Path



FIG. 10 THE OTHER PATH (2005)

O objectivo deste projecto passa por encontrar um território que seja equivalente à grande muralha da china, em termos topográficos. Em 2004, durante um mês, o grupo C5 percorreu a muralha deste o extremo Noroeste, em direcção a Este, até ao mar amarelo. Ao longo deste percurso foram recolhidos dados através de GPS relacionados com doze pontos estratégicos. Estes dados serviram o propósito de encontrar um percurso equivalente ao que foi feito mas, desta vez, na Califórnia. Para concretizar esta tarefa, os dados recolhidos serviram para desenvolver procedimentos de busca com base em padrões semelhantes.

Numa primeira fase interessava encontrar um local equivalente a cada um dos doze pontos e, numa segunda fase, com recurso a *API Landscape Database Application Interface*, procederam à procura de caminhos entre esses pontos com características semelhantes aquelas encontradas no percurso feito ao longo da Grande Muralha da China. Os exploradores virtuais (agentes autónomos que integram a API) foram activados no território virtual da Califórnia para explorarem e gerarem percursos que seriam depois comparados com os percursos originais. Os percursos descobertos que partilhavam mais características comuns com os originais foram depois introduzidos em dispositivos GPS e seguidos fisicamente pelo grupo C5.

Este projecto partilha muitas semelhanças com a instalação *The Analogous Landscape*. Também aqui encontramos potenciais relacionados com a exploração do território, com a sua legibilidade e com o objectivo de replicar a experiência da paisagem enquanto parte de um espaço. O projecto acaba assim por explorar a questão da legibilidade e domínio da natureza.

The C5 GPS Media Player



FIG. 11 THE C5 GPS MEDIA PLAYER (2005)

O C5 GPS Media Player é uma aplicação que permite visualizar e pesquisar a *C5 Landscape Database*. Esta base de dados foi sendo alimentada ao longo de todo este projecto com dados de GPS e imagens digitais. Seria assim importante criar uma interface que servisse o propósito de navegar nesta enorme quantidade de dados. Assim, ela permite não só navegar pelos percursos, como também, apresentá-los juntamente com diversos média relacionados com cada um deles.

Além desta funcionalidade, esta aplicação cria e apresenta uma narrativa para cada um dos projectos sendo assim uma forma de documentar os projectos não só ao nível dos dados e média recolhidos como também ao nível da própria concepção dos mesmos.

Considerações gerais

Ao nível do projecto *The C5 Initiative* a paisagem é vista, essencialmente, em duas vertentes. Por um lado, a questão estética associada aquilo que se apresenta aos sentidos, o sublime. Por outro, a informação que se encontra embebida na paisagem, comunicando assim uma série de conceitos e informações passíveis de serem trabalhadas ao nível da visualização de informação.

A paisagem não está apenas associada a um efeito estético mas passa a ser um média que comunica informações concretas aproximando-se assim das teorias de Mitchell numa relação directa com o mapeamento do território e a visualização de informação. É importante ainda salientar a forma como este projecto se insere no âmbito da produção artística contemporânea ao explorar o pitoresco e o sublime. Subvertendo o pitoresco, procurando uma mensagem codificada.

Por fim, os discursos semióticos da experiência, exploração e domínio da paisagem são dominantes e vão ao encontro dos interesses dos seus autores ao procurarem explorar a natureza trazendo à superfície dados que permitam uma espécie de simulação equivalente.

Fenlandia

Susan Collins, **Fenlandia** (2004). “The webcams were programmed to record images a pixel a second, so that a whole image was built up of individual pixels collected over 21.33 hours. Each image was collected from top to bottom and left to right in horizontal bands continuously. The work explores the relationship between landscape, time and technology.. It encodes the landscape over time, with different tonal horizontal bands recording fluctuations in light and movement throughout the day and with broad bands of black depicting nighttime. Stray pixels appear in the image where a bird, person, car or other unidentifiable object may have passed in front of the webcam as the pixel was captured.” (<http://www.susan-collins.net/fenlandia>)

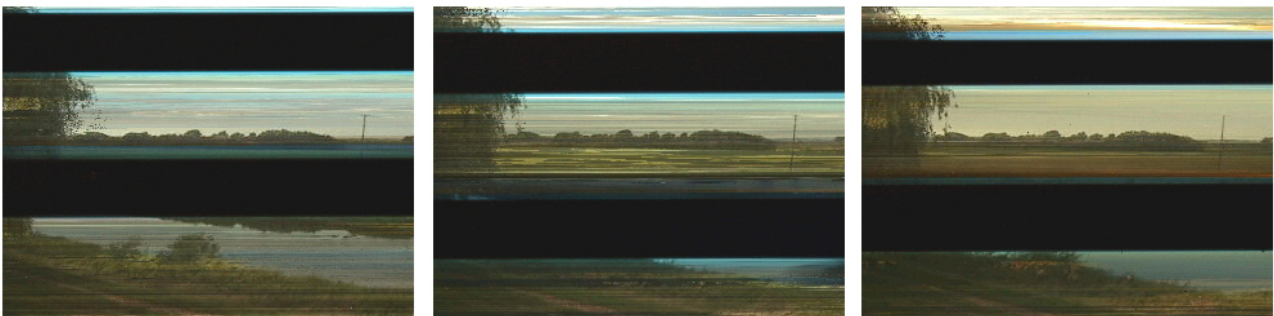


FIG. 12, FENLANDIA (2004), SUSAN COLLINS

Estas câmaras colocadas em sítios estratégicos definem já pontos de vista específicos sobre o território. Sendo que o material que irá alimentar as imagens criadas não é o território em si mas sim paisagens-vista recolhidas pelas câmaras. No entanto, as paisagens-vista, imagens recolhidas ao longo de um espaço de tempo, são uma representação da paisagem em diversos momentos no tempo. O desafio interessante do projecto encontra-se na comunicação desta variância temporal da paisagem-vista numa imagem estática. Poderíamos pensar em diversas técnicas para chegarmos a este resultado. Por exemplo, através de uma sobreposição de *frames*, colagem de excertos, mistura de cores, entre outros. Susan Collins segue a opção de justapor excertos de cada *frame*. No entanto, aquilo que é retirados de cada um deles é apenas um pixel. No final, depois de ter produzido a imagem composta por estes pixels, chegamos a uma paisagem-representação que representa uma paisagem-vista em constante mutação, dinâmica, composta pelos diversos acontecimentos que lhe deram origem.

Assim, esta obra reflecte sobre a paisagem explorando a relação desta quer com o tempo, quer com a tecnologia. Como referi, a paisagem deve em grande medida a sua existência e o seu desenvolvimento, além dos factores naturais, à actividade humana e ao desenvolvimento tecnológico. Relativamente a este último, a paisagem é um conceito enformado pela forma como percebemos o real. Por exemplo, através da janela de um comboio em andamento, de um automóvel, de um avião, de teleobjectivas, entre outros.

Através de uma imagem estática que foi construída com elementos (*pixels*) associados a diferentes momentos no tempo, estas imagens representam uma paisagem viva, que se transforma. Esta é afectada por aquilo que acontece ao longo do tempo e, desta forma, estes acontecimentos assumem-se como agentes activos na manipulação do próprio espaço (um carro que passa e surge representado apenas por um pixel).

Encontramos aqui diversos discursos em simultâneo. A paisagem é uma vista definida por uma câmara que regista um segmento particular de um território. As imagens recolhidas pela câmara (paisagens-vista) servem como *input* a um sistema que tem como *output* imagens estáticas criadas de uma forma muito particular. Apesar de termos aqui presente o discurso da paisagem enquanto vista, esta vista é a justaposição de representações dos vários momentos que decorrem ao longo do tempo e, nesse sentido, o discurso da paisagem enquanto história está aqui presente em cada um dos pixels que compõem a imagem final colocando em causa a paisagem enquanto lugar e momento. Ela é um somatório de acontecimentos. Grande parte deles, culturais. Por conseguinte, esta imagem final que se situa na fronteira que separa o figurativo do abstracto, apresenta precisamente esta tensão entre a natureza e a cultura. Entre um discurso que relaciona a paisagem com a natureza e um outro que aponta para a construção cultural dessa natureza. Os acontecimentos, a parte, dissolve-se no todo.

Tree

Estudio Simon Heijdens, **Tree** (2004). “Ripples on a puddle of water, footsteps in the sand and slowly gathering grime. Natural processes are existent though becoming rare in our increasingly planned surrounding. While the trees on the streets are no longer nature but carefully controlled and managed, the wind that is moving its branches still is. An installation that traces and amplifies the leftovers of nature in the urban surrounding.” (<http://www.simonheijdens.com/indexbig.php?type=project&name=Tree>)



FIG. 13 TREE (2004), ESTUDIO SIMON HEIJDENS

Árvores sintetizadas por computador com oito metros de altura foram projectadas em diversas fachadas de edifícios. Estas árvores movem-se com maior ou menor velocidade consoante a intensidade do vento que se faz sentir no local onde a projecção acontece.

Estas árvores começam por surgir cheias de folhas. No entanto, de cada vez que uma pessoa passa, a árvore perde uma das suas folhas que, por sua vez, irá ficar amontoada no chão perto da projecção juntamente com as restantes. Estas folhas caídas, projectadas no chão, com o passar do tempo, acabam por iluminar essa zona devido à intensidade de luz que vai aumentando. Quando alguém passa nessa zona, estas folhas movem-se reagindo assim à deslocação do ar provocada pelo sujeito em movimento.

A exploração das relações entre Natureza e Cultura é aqui trabalhada no sentido em que a cultura acaba por exercer um domínio sobre a natureza. Esta sofre uma espécie de processo de aculturação enquanto elemento trabalhado culturalmente. O autor, nesta reflexão, detecta que o vento ainda é natural e, assim sendo, explora a causa/efeito deste processo natural sobre estes elementos culturais (árvores plantadas, mantidas, e culturalmente controladas).

Sublinha-se uma tendência do sujeito em dominar a natureza fugindo ao seu carácter caótico, aleatório e misterioso. Explora-se um jogo de oposições entre Natureza/Cultura em que ambos caracterizam-se como caos/ordem, dinâmico/estático, bom/mau, anárquica/regrada, entre outras, activando assim o mito da natureza/cultura.

A natureza é representada através de um concreto por um abstracto, a árvore, e, através de uma metonímia de causa/efeito, o autor explora a relação entre a natureza e a cultura num jogo de oposições constante com potenciais semióticos associados ao mito da natureza e da cultura. Aqui, a actividade cultural é aquilo que acaba com o elemento natureza. De cada vez que uma pessoa passa, uma folha cai e as restantes que se encontram no chão reagem ao sujeito movimentando-se explorando, desta forma, o impacto que temos sobre a natureza simplesmente por partilharmos o mesmo espaço.

O discurso da natureza enquanto algo frágil e sensível é aqui trabalhado com o intuito de sensibilizar de igual forma o sujeito. No entanto, este poderá ou não reagir à instalação enquanto que a instalação reage sempre à presença do sujeito. Neste sentido há uma distinção bastante evidente sobre a forma como a obra vê a relação entre a natureza e a cultura. Estamos perante uma relação de poder, de domínio, de exploração de recursos.

Monochrome Landscape

Thomas Petersen, *Monochrome Landscapes* (2005). “This collection of digital drawings is a contribution to the extensive history of the landscape image. They explore the possibilities of a rule based approach to the creation of dynamic landscape drawings. In this case the concept of 'rule' also implies certain self-imposed aesthetic limitations and principles as well as the simple programmed systems controlling the image making process.” (<http://www.crossover.dk/landscape/>)

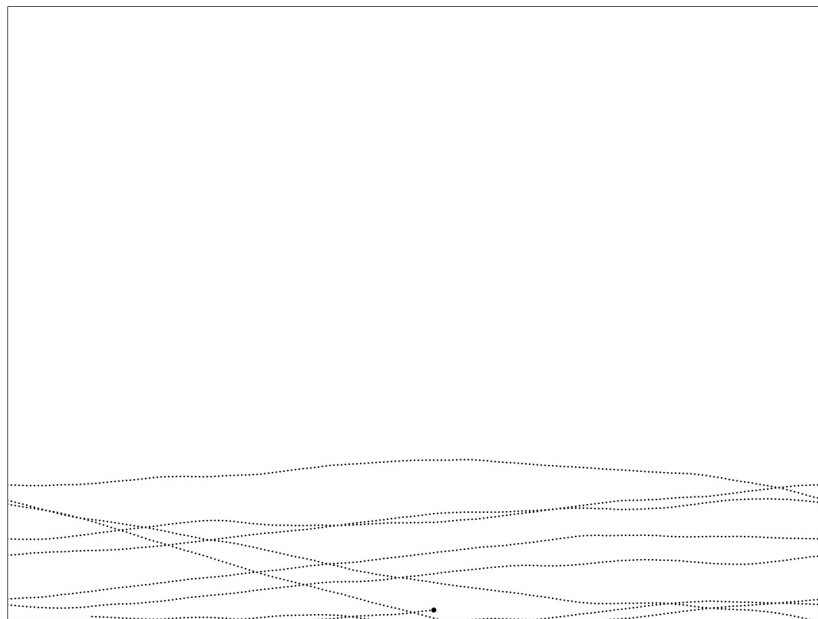
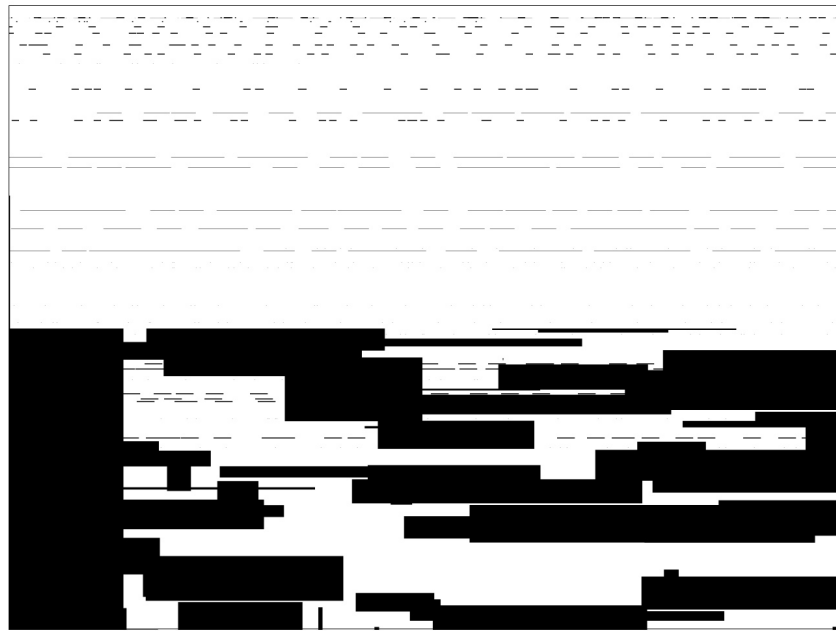


FIG. 14 E 15 MONOCHROME LANDSCAPE (2005), THOMAS PETERSEN

Há muito que os artistas detectam padrões em elementos relacionados com a paisagem. Em inúmeros casos vemos, por exemplo, árvores que foram pintadas quer da imaginação do artista (em vez de observação), quer posicionadas aleatoriamente no quadro. Este projecto explora as regras e a aleatoriedade associada à representação da paisagem. Sublinha-se desta forma a existência de um código, de um sistema, que determina a forma de representação levando a uma reflexão sobre o olhar e as formas de representação em si.

Os discursos dominantes deste projecto são, em primeiro lugar, a paisagem enquanto representação. Assumindo a experiência da paisagem enquanto prática social, este discurso está centrado na acção e no modo da paisagem. O que é e como é registado. Os restantes elementos —actores envolvidos, a sua apresentação, o tempo e o espaço— são excluídos. Há apenas um outro que também tem uma presença importante neste contexto e diz respeito aos recursos que fazem parte da prática social. A experiência da paisagem, em particular a paisagem-representação, está relacionada com um conjunto de ferramentas. A tela e o óleo num quadro, o papel e a aguarela, a película e a máquina fotográfica, etc. Aqui, o recurso é o computador e a manipulação algorítmica.

Nestas imagens, o concreto é substituído pelo abstracto, a parte pelo todo. O foco do autor está centrado na exploração e criação de regras que tenham como resultado a produção de paisagens-representação. Estas imagens generativas, associadas à paisagem, sublinham assim o carácter aparentemente aleatório com que a paisagem é criada. Aparentemente porque, apesar da aleatoriedade introduzida pelo sistema, este segue um conjunto de regras rígidas que ditam o resultado visual final que encaixa com aquilo que esperamos de uma representação visual de uma paisagem. Aqui, em particular, o domínio de uma composição orientada ao eixo horizontal.

Inerente a este exercício está também o discurso da paisagem enquanto sistema identificado por Meinig. Neste contexto, a instalação também é sobre domínio e poder ao procurar replicar os processos que estão na causa da transformação do espaço.

Bitscapes

Quayola, **Bitscapes** (2006). “Bitscapes is a multi-screen installation exploring and challenging the ambiguity of realism in the digital realm. Natural landscapes from the wilderness of western Australia slowly deconstruct. By losing their “photographic skin”, the illusion behind their realistic appearance is revealed.” (<http://www.quayola.com/selectedartworks/bitscapes/>)

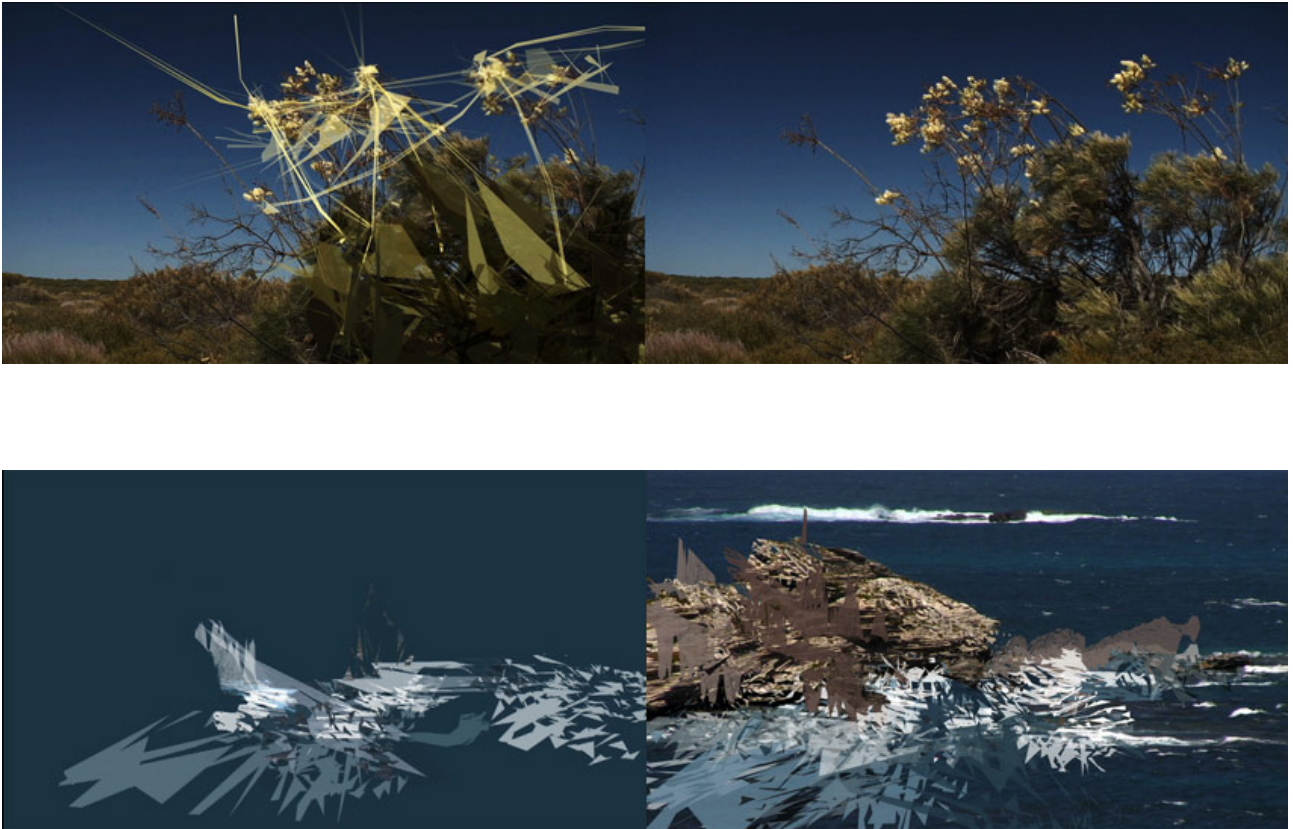


FIG. 16 E 17, BITSCAPES (2006), QUAYOLA

Bitscapes coloca em causa a objectividade associada ao realismo das imagens de síntese. Estas formam-se através de um conjunto de cálculos matemáticos e apresentam-se, neste caso, envolvidas por um hiper-realismo que é depois alvo de uma manipulação algorítmica. Esta manipulação surge associada a um processo de revelação da “verdadeira” natureza destas imagens, colocando em causa o seu valor de verdade, objectividade e autenticidade.

Enquanto representação, a paisagem está relacionada com um olhar enformado por um conjunto de aspectos, entre eles, a própria tecnologia. No contexto desta instalação a questão que se coloca, mais uma vez, é uma questão antiga: a da representação. Aqui, não associada às pinturas de paisagem, mas sim, às representações da paisagem ao nível das imagens de síntese.

O mimetismo e a verossimilhança estão intimamente relacionados com a verdade e a objectividade por serem representações semelhantes aquilo que os nossos olhos percebem. A representação mimética da paisagem é uma representação enformada por regras e convenções sociais que definem uma forma de ver e interpretar o mundo. O autor coloca em causa a paisagem-representação através de uma desconstrução algorítmica que trás à superfície as suas regras e consequências representadas através de distorções gráficas da imagem.

Não é apenas o discurso da paisagem enquanto representação que está em causa mas também a natureza objectiva e verdadeira dessas representações. Para isto, o autor explora também a paisagem-representação enquanto sistema, artefacto e cultura. A natureza/cultura e o real/imaginário estão aqui presentes num constante jogo de oposições com o intuito de sublinhar a fragilidade do valor de verdade associado a estas representações provenientes de equipamentos técnicos.

O discurso da imagem enquanto algo que engana os sentidos tem uma longa tradição que, como já foi referido, nos remete a Aristóteles e Platão. É interessante pensar a paisagem-representação nestes dois termos. Se por um lado o autor sublinha uma paisagem enganadora e ilusória, por outro, esta paisagem, revelando o sistema subjacente, assume um carácter educativo relativamente a esse mesmo sistema.

Boolean Nature

Hugo Arcier, **Boolean Nature** (2008), “In computer-generated imagery, Boolean operations enable one to subtract, add or create an intersection between two objects. In this series Arcier has painstakingly constructed landscape scenes, upon which he applies spherical boolean subtractions. The resulting images are morbid representations of computational logic applied to nature. The works are completed through the production and sculptural realization of the portion that has been subtracted from the virtual scene.” (<http://hugoarcier.com/en/nature-booleenne/>)



FIG. 18 E 19, BOOLEAN NATURE (2008), HUGO ARCIER

Arcier produziu um conjunto de paisagens-representação sintetizadas por computador recorrendo a software 3D. A cada um destes modelos 3D, Arcier, no contexto do software, aplicou uma operação booleana de subtração com uma esfera. O resultado são renderizações de modelos onde a subtração efectuada é evidente. Em conjunto com estas imagens, e recorrendo à tecnologia de impressão 3D, Arcier recria à posteriori o “pedaço” subtraído.

Assim, o autor apresenta, no plano bidimensional, a origem e, no tridimensional, o resultado, a causa e o efeito. Sublinhando o carácter cultural daquilo que muitas vezes é percebido enquanto natural.

O objecto 3D produzido, assumido como paisagem, é assim um excerto de um espaço apropriado através de um processo de subtracção. A paisagem é uma fracção desse espaço que é, em si, uma representação computacional do espaço virtual 3D. A paisagem assume-se desta forma enquanto fragmento, ponto de vista, parte de um todo.

Diversos aspectos são aqui colocados em paralelo. Através da renderização do modelo 3D, o autor apresenta uma representação do território que poderíamos considerar já uma paisagem se não fosse a existência do objecto tridimensional. Este território é um território virtual, sintetizado, um simulacro, a origem de uma outra coisa que será produzida a partir dele mesmo. Este espaço apresenta-se “amputado”. Consequência da criação do objecto tridimensional que nasce de uma operação booleana de subtracção. Assim, este objecto tridimensional, é uma paisagem-representação que deixou uma marca no território, mais concretamente, uma ausência. O bidimensional surge em contraste com o tridimensional, a imagem com o objecto, a origem com o resultado, o efeito com a causa, a manipulação com o produto.

Untitled Landscape

Leila Nadir e Cary Peppermint, **Untitled Landscape #5** (2009). “Commissioned in 2009 by the Whitney Museum of American Art as part of its inaugural Sunrise/Sunset net art series, in 2009, untitled landscape #5 investigates the disruption of technologies by both human activity and natural phenomena. Fluctuating orbs of light disrupt the “digital landscape” of the Whitney Museum of American Art’s website.” (<http://www.ecoarttech.net/project/untitled-landscape-5/>)

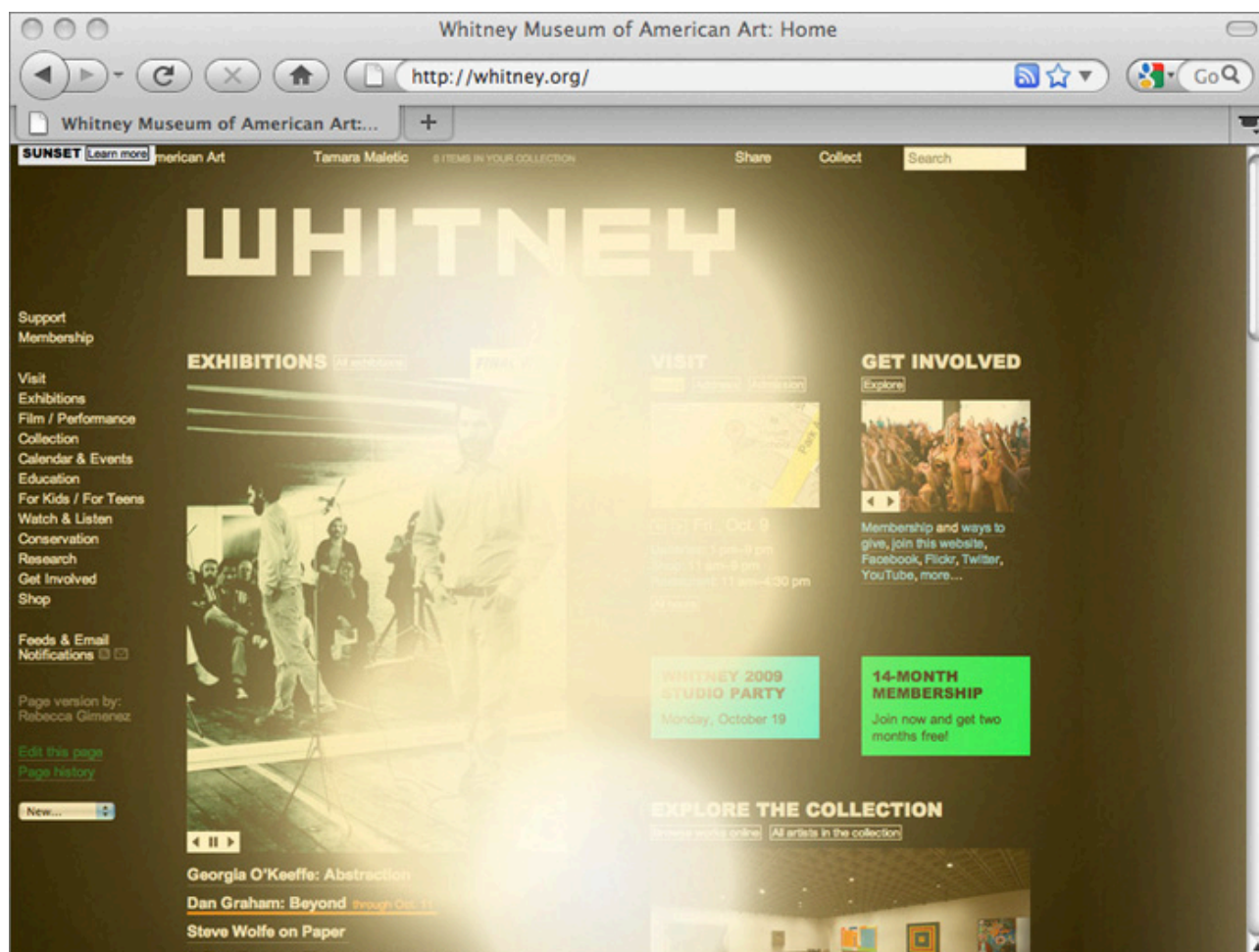


FIG. 20, UNTITLED LANDSCAPE (2009), LEILA NADIR E CARY PEPPERMINT

O utilizador, enquanto navega pelo site do *Whitney Museum of American Art*, a dada altura, é surpreendido por uma animação composta por um conjunto de círculos amarelos semi-transparentes que se movimentam sobrepostos à interface gráfica do website. Estes círculos pretendem denotar a luminosidade sobre o espaço presente ao pôr-do-sol. A instalação faz parte de um conjunto de obras artísticas de *net art* intitulado “Sunrise/Sunset”. De acordo com os autores, a obra explora uma interactividade entre a actividade humana e o fenómeno natural onde ambos interrompem-se mutuamente.

Estas luzes são recursos semióticos que pretendem representar, metonimicamente, a natureza, o fenómeno natural e, como tal, exploram aqui potenciais semióticos como natural, puro, primitivo e nostalgia. Este discurso relacionado com a natureza aproxima-se do mito da natureza enquanto algo belo, saudável e puro.

Por outro lado, a paisagem onde este pôr-do-sol acontece é o próprio *website* do museu transformando-o assim em “paisagem digital”, assumindo o território numa equivalência com a própria internet. É interessante salientar que esta paisagem digital não é uma vista sobre um território mas sim sobre um lugar, um *website*. Neste sentido, a instalação trabalha metaforicamente com a exploração do discurso da paisagem-vista mas, mais concretamente, com a paisagem-lugar.

A paisagem é cultural e interage com os elementos naturais sendo que, aqui, esta interacção surge como uma espécie de tensão entre os dois onde o natural interrompe a actividade cultural, sobrepondo-se a este.

A paisagem não está associada ao meio natural concretamente mas sim ao digital. Fala-se assim em paisagem virtual, em ciberespaço, sendo este abalado na sua função e na sua estética através da uma intervenção (simulada) do fenómeno natural. Natureza e Cultura entram assim num conflito onde a tecnologia é colocada em causa através da intervenção do fenómeno natural e da actividade humana enformando esse mesmo fenómeno.

Sandbox e Hot Pool

driessens & verstappen, **Sandbox** (2009). “Sandbox (2009) is a diorama in which a sand bed is continuously transformed by means of wind. This process is visible for the audience through a small window. In this machine two concrete materials, sand and wind, are the shaping elements. By locking up them up in a box an imaginary sight is created, a glimpse of a world where another climate prevails.” (<http://notnot.home.xs4all.nl/sandbox/sandbox.html>)

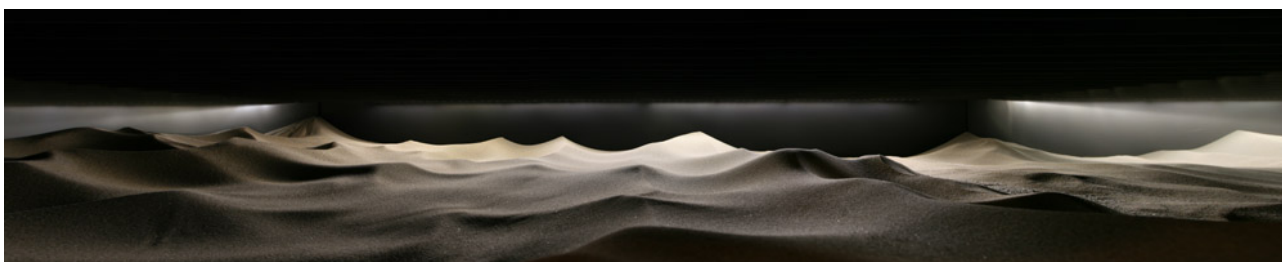


FIG. 21, SANDBOX (2009), DRIESSENS & VERSTAPPEN

driessens & verstappen, **Hot Pool** (2010). “Hot Pool (2010) is a diorama in which a landscape of wax continuously transforms under the influence of melting and solidification phenomena. The installation is an autonomous generative system wherein candle wax and heat are the shaping elements. The ongoing – although very slow – process is visible for the audience through a small window.” (<http://notnot.home.xs4all.nl/hotpool/hotpool.html>)



FIG. 22, HOT POOL (2010), DRIESSENS & VERSTAPPEN

Sandbox e *Hot Pool* exploram a simulação dos fenómenos naturais através de um sistema autónomo generativo. A paisagem natural é assim estudada ao nível do sublime, procurando replicar os fenómenos que a moldam, que a transformam. Estes artefactos sublinham o carácter dinâmico, em constante mutação, do espaço natural.

A primeira ideia que surge e que define claramente o ponto de vista sobre a paisagem é o discurso da paisagem-natureza. Aqui, estas paisagens, são compostas apenas por elementos naturais sendo os elementos culturais completamente excluídos do espaço e do processo. Assim, paisagem é um equivalente à natureza e as instalações são um olhar aprofundado sobre esta e os processos que a moldam/transformam.

As instalações, enquanto simuladores, exploram dois discursos que surgem constantemente em paralelo. Por um lado, a exploração do fenómeno natural, através da simulação, remete para a ideia de tornar a natureza legível. Esta exploração do processo de transformação do território denota uma vontade de perceber e apresentar o fenómeno natural levando a que a natureza deixe de ser algo oculto e desconhecido para passar a ser algo inteligível, manipulável e explorável. Por outro, e no seguimento do anterior, a natureza é assim algo passível de ser explorada e dominada culturalmente.

Um aspecto a sublinhar nestes artefactos, associado ao conceito de paisagem enquanto verbo, é que a paisagem é formada não só através de processos culturais, mas também através de processos naturais. Ela é dinâmica, não apenas porque intervimos no espaço moldando-o definitivamente, mas também porque há todo um conjunto de forças naturais que actuam sobre este.

A objetificação da natureza é aqui sublinhada apresentando assim uma paisagem onde o sistema, as regras, são desconstruídas e trazidas à superfície neste simulacro.

The Deleted City

Richard Vijgen, *The Deleted City* (2011). “The installation is an interactive visualisation of the 650 gigabyte Geocities backup made by the Archive Team on October 27, 2009. It depicts the file system as a city map, spatially arranging the different neighbourhoods and individual lots based on the number of files they contain.” (<http://deletedcity.net/>)



FIG. 23, THE DELETED CITY (2011), RICHARD VIJGEN

A instalação tem como *input* um arquivo de ficheiros (650GB) de sites que outrora estavam disponíveis publicamente. Toda esta informação armazenada em backup é aqui representada nesta interface gráfica permitindo ao utilizador navegar pelos seus diversos elementos constituintes. Metaforicamente, este sistema de ficheiros é apresentado como se de uma cidade se tratasse. Com fronteiras e lugares bem definidos onde cada ficheiro aparece como um edifício com uma relação com aqueles que o rodeiam.

Esta “deleted city” apresenta-se assim enquanto território e navegar por este território é navegar através de paisagens (*cityscapes*) culturais. Podemos movimentar-nos nos eixos ortogonais e podemos aproximar-nos ou afastar-nos de um determinado local.

Esta metáfora da cidade apagada, tratando-se de um espaço informacional enquanto paisagem urbana, sublinha a natureza frágil e efémera da informação digital (“The deleted city”) numa relação directa com a mesma natureza frágil e efémera da paisagem natural.

Como foi referido, o termo paisagem surge associado a diversos referentes e não apenas ao meio natural identificado como paisagem natural. Além deste fala-se em paisagem

sonora, cultural, urbana, virtual, aquática, entre outros. No entanto, todas estas designações surgem para identificar um tipo específico de paisagem. Independentemente de ser natural, sonora, citadina, etc., a paisagem aparece aqui associada a um discurso que a caracteriza enquanto algo frágil, delicado, que merece ser preservado e mantido, com uma história e uma memória.

Nature Trail

Jason Bruges Studio, **Nature Trail** (2012). “The brief was to design and install a distraction artwork helping to create a calming yet engaging route that culminates in the patient’s arrival at the anaesthetic room. Inspiration came from the idea of viewing the patient journey as a ‘Nature Trail’, where the hospital walls become the natural canvas, with digital look out points that reveal the various ‘forest creatures’, including horses, deer, hedgehogs, birds and frogs, to the passerby.” (<http://www.jasonbruges.com/art/#/nature-trail/>)



FIG. 24 E 25, NATURE TRAIL (2012), JASON BRUGES STUDIO

A instalação, colocada nos corredores do hospital, é composta por painéis LED colocados por detrás de um *wallpaper* que cobre as paredes onde vemos representados elementos naturais como árvores e outra vegetação. Nos painéis LED, colocados pontualmente ao longo das paredes, surgem animais em movimento que se deixam visualizar através deste *wallpaper*.

Os potenciais semióticos dominantes explorados pela instalação relacionam-se com a calma e serenidade através do recurso a um discurso semiótico que identifica a paisagem enquanto algo natural, amigável, geradora destas emoções e sentimentos. Segundo os autores a ideia surgiu de uma relação metafórica feita entre o percurso do paciente e a noção de “percurso natural”. Assim, ao colocar o paciente em confronto com uma natureza serena, tranquila e primitiva, espera-se que o efeito sobre este seja igualmente de calma e serenidade. Um percurso que é uma viagem natural e tranquila numa comparação metafórica directa com aquilo que lhe é apresentado nestas paredes. Sendo apresentado como um processo natural, o paciente, por sua vez, deverá aceitá-lo e entregar-se livre de tensões ao processo que se seguirá.

É curioso também verificar que tudo isto é trabalhado num ambiente hospitalar e, neste sentido, a instalação assume um papel e uma função na relação natureza/cultura. No fundo, aparece como uma espécie de filtro onde a calma e a serenidade de ambos passa por oposição ao carácter assustador e perigoso que ambos igualmente podem ter.

Neste contexto, a paisagem surge como recurso semiótico ao serviço de um potencial semiótico que passa pela exploração de conotações como calma, tranquilidade, serenidade, entre outros. A paisagem é composta através de elementos provenientes da natureza e desempenha a função específica de acalmar a criança no seu percurso para a cura. É assim explorado um discurso (mito) relativamente à natureza em que esta surge associada a algo amigável, serena e tranquila.

Dune

Studio Roosegaarde, **Dune** (2012). “DUNE is the public interactive landscape that interacts with human behavior. This hybrid of nature and technology is composed of large amounts of fibers that brighten according to the sounds and motion of passing visitors.” (<http://www.studio Roosegaarde.net/project/dune-x/>)



FIG. 26 E 27, DUNE (2012), STUDIO ROOSEGAARDE

Dune, nas suas várias versões, é uma paisagem interactiva, composta por fibras que emitem luz e que reagem ao movimento e ao som dos sujeitos que passam. A paisagem é dinâmica e sensível para com aquilo que a rodeia. O sujeito e a paisagem envolvem-se assim numa experiência interactiva onde ambos reagem mutuamente um ao outro.

Ao nível dos recursos semióticos a instalação utiliza umas fibras que emitem luz. Milhares destas fibras são colocadas no espaço público denotando elementos naturais da paisagem. O potencial semiótico deste aglomerado de fibras relaciona-se directamente com o discurso da paisagem enquanto natureza e lugar, parte de um território natural. Dotar esta natureza de sensibilidade para com o sujeito remete-nos para o mito da natureza sensível e frágil, personificada com características humanas.

Estas fibras reagem aos sujeitos que passam emitindo luz. Esta informação visual surge relacionada com a oposição vida/morte através da oposição ligado/desligado. Assim, a natureza é apresentada aqui como um elemento sensível e que vive (acorda) quando alguém passa/interage com esta.

A colocação desta instalação no espaço público também nos diz algo sobre estes espaços. Num jogo de oposições, são espaços tidos como apagados, “mortos”, despersonalizados e, neste sentido, a instalação vem dotar o espaço de elementos dinâmicos e sensíveis prontos a interagir com aquele que passa.

The Universal Texture

Clement Valla, *The Universal Texture* (2012). “I collect Google Earth images. I discovered them by accident, these particularly strange snapshots, where the illusion of a seamless and accurate representation of the Earth’s surface seems to break down. I was Google Earth-ing, when I noticed that a striking number of buildings looked like they were upside down. I could tell there were two competing visual inputs here —the 3D model that formed the surface of the earth, and the mapping of the aerial photography; they didn’t match up. Depth cues in the aerial photographs, like shadows and lighting, were not aligning with the depth cues of the 3D model. The competing visual inputs I had noticed produced some exceptional imagery, and I began to find more and start a collection. At first, I thought they were glitches, or errors in the algorithm, but looking closer, I realized the situation was actually more interesting — these images are not glitches. They are the absolute logical result of the system. They are an edge condition—an anomaly within the system, a nonstandard, an outlier, even, but not an error.” (<http://clementvalla.com/work/the-universal-texture/>)



FIG. 28, THE UNIVERSAL TEXTURE (2012), CLEMENT VALLA

Um aspecto interessante no trabalho de Valla é esta exploração de imagens que chamam a atenção não para elas próprias, mas para o software que lhes deu origem. Segundo o autor não se tratam de *glitches* mas sim de resultados lógicos inerentes ao próprio programa. Nesse sentido, não se trata de uma falha no sistema mas sim de um resultado imprevisto.

Ou seja, a peça não chama atenção para as paisagens aéreas recriadas digitalmente, mas para o mecanismo que lhes deu origem. Esta atenção desloca-se devido, precisamente, a uma imagem que é uma espécie de “freak-image” levando o leitor a questionar a sua origem.

O discurso da paisagem dominante nesta instalação é o da paisagem enquanto sistema. Sistema esse composto por regras e códigos que, neste caso, produzem resultados imprevistos que facilmente se associam ao erro por contrariarem aquilo que se esperaria dos seus resultados.

The Universal Texture é um sistema proprietário e ambiciona o mapeamento de toda a superfície terrestre. Curiosamente Valla coloca em evidência as falhas do algoritmo nesta sua grande ambição. A paisagem é composta por fronteiras entre lugares e a justaposição desses lugares implica a combinação entre estes de forma harmoniosa ambicionando uma integração suave e sem falhas entre lugares. A paisagem é assim uma espécie de manta de retalhos que muitas vezes chocam entre si pois as regras e códigos que regem estas justaposições mostram-se inadequadas perante as características e incompatibilidades particulares de cada um destes espaços.

Posto isto, a paisagem é aqui vista, primeiramente, enquanto lugar. Depois, este lugar é, na verdade, uma paisagem-sistema e uma paisagem-problema. Consequentemente, a instalação explora as questões culturais (regras, códigos e convenções sociais) na prática da paisagem-verbo, no paisagismo.

Landfill: Hisland III

Gregory Chatonsky, *Landfill : Hisland III* (2013). “A panoramic video projection shows computer generated images of a barren earth. In a long and endless tracking shot the camera travels over the surface of this earth. Viewers will wonder about the nature of this uneven terrain, which they don’t quite know how to identify. Is it the moon, another planet, or a distant land ? The irregularities in the surface suggest excavations and the removal of materials from the soil. Perhaps this is, after all, our planet, but in a time that is difficult to envision.” (<http://chatonsky.net/projects/landfill/>)

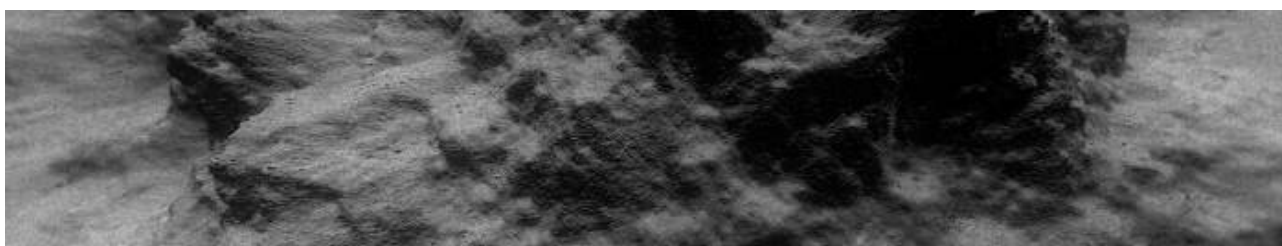


FIG. 29 E 30, LANDFILL: HISLAND III (2013), GREGORY CHATONSKY

A paisagem aqui representada, através de imagens de síntese produzidas por algoritmos generativos, surge como uma simulação daquilo que poderá acontecer no futuro, numa realidade onde a raça humana já foi extinta e já esgotou os recursos da natureza através da sua exploração. Segundo o autor, o leitor questiona estas representações em busca de um re-conhecimento, de um referente, que parece não existir.

A instalação explora diversos discursos em simultâneo. A paisagem é aqui um lugar misterioso e desconhecido. A ausência de elementos naturais e a falta de um referente levam o sujeito a questionar a identidade deste espaço procurando uma resposta no sentido de transformar este desconhecido em conhecido. A paisagem é aqui também paisagismo pois neste processo de exploração da imagem, o sujeito é orientado para uma interpretação de que este espaço foi um espaço outrora culturalmente ocupado e, hoje, existe apenas com as marcas indiciais dessa ocupação. A forma como este espaço surge moldado é assim um produto de uma actividade cultural.

A paisagem é sobre domínio e poder explorando o discurso da paisagem em declínio e, desta forma, caracterizando a natureza enquanto algo explorado pelo sujeito, frágil, indefesa e sensível.

Por último é importante sublinhar a questão de que o sujeito é levado em busca de identificar um referente, de reconhecer, algures neste território, um elemento que lhe seja familiar e, com isso, transformar este espaço num conhecido. Consequentemente, a paisagem surge aqui intimamente relacionada com uma identidade (ou a sua ausência).

PARTE IV – CULTURALNATURE ARGUMENTAÇÃO

Ao contrário do que este documento possa sugerir, as instalações que se seguem foram desenvolvidas em paralelo com a reflexão teórica e conceptual levada a cabo e descrita anteriormente.

Assim, CulturalNature são quatro instalações que se inserem no âmbito da média-arte digital sobre paisagem. Não deverão ser vistas (embora o sejam) enquanto instalações independentes umas das outras mas sim enquanto elos com pontos de contacto particulares que espero serem detectados pelo leitor. Cada uma delas faz parte de um determinado momento no processo de investigação e acaba por reflectir determinados interesses e necessidades na altura em que foram desenvolvidas. Por outro lado, elas não formam uma narrativa. Apesar de estarem numeradas sequencialmente, este facto apenas denota a ordem pela qual foram desenvolvidas e não pretendo com isso impôr de forma nenhuma uma obrigatoriedade sobre a forma como devem ser percebidas.

Por último, e indo ao encontro daquilo que Scrivener identifica como fundamental em qualquer projecto de investigação que envolve produção criativa, o que apresento de seguida é uma descrição detalhada do desenvolvimento de cada um destes projectos, das dificuldades encontradas, da forma como foram resolvidas, das questões conceptuais colocadas, das respostas a essas questões, dos dilemas plásticos e consequências conceptuais, etc. Pretendo apresentar uma descrição densa daquilo que aconteceu. No final de cada uma apresento uma secção onde falo sobre os aspectos tecnológicos em causa. É importante salientar que as questões tecnológicas não são foco de interesse, ou objecto de estudo, da presente investigação. Como referi anteriormente, recorro à tecnologia como recurso semiótico para materializar conceitos e explorar relações plásticas significantes. A tecnologia surge aqui sempre ao serviço de uma outra coisa e não como um fim em si. Neste sentido, as instalações não são sobre arte generativa, Processing, Arduino, entre outros, —embora, obviamente, possam dizer algo sobre estes universos— mas sim sobre coisas que foram produzidas com estes recursos semióticos para construir experiências sobre paisagem.

CulturalNature Arga#1

“A nossa consciência, para além dos elementos, deve usufruir de uma totalidade nova, de algo uno, não ligado às suas significações particulares nem delas mecanicamente composto – só isso é a paisagem.” (Simmel, 2009:5)



FIG. 31, CULTURALNATURE ARGA#1 (2012), TIAGO CRUZ

Era importante começar por trabalhar uma instalação que explorasse a ideia de que o conceito de paisagem é algo relacionado com o ponto de vista, a representação desse ponto de vista e a acção sobre o território. Por outro lado, a instalação ao reflectir e explorar sobre cada um destes pontos seria assim um artefacto que poderia ser enquadrado na noção de paisagem enquanto disciplina.

O ponto de partida foi pensar no processo que vai desde a vista à representação. Partindo da ideia de que o ponto de vista é já uma forma de representação, interessava-me que a instalação convidasse o utilizador a entrar neste processo de selecção de uma vista e representação da mesma.

O território da Serra de Arga (Caminha, Portugal) teria que estar presente e seria o ponto de partida para dar início à narrativa que se iria desenrolar com o *input* por parte do utilizador. Um vídeo ou uma fotografia do território não eram opções interessantes pois a selecção do ponto de vista já seria feita por mim. Era necessário uma representação do território mas que, dessa representação, o utilizador pudesse definir pontos de vista. Deste raciocínio nasce a opção de fazer um vídeo girando a câmara num eixo de 360°. Este recurso semiótico deveria ser assumido, em termos do seu potencial semiótico, enquanto território e não representação deste mesmo território. Obviamente que estamos perante uma representação do espaço. No entanto, comparativamente a outras opções que mantêm a câmara fixa numa direcção, esta opção permite uma imersão maior por parte do utilizador e distingue-se daquilo que iria surgir à *posteriori* e que seria assumido enquanto representação.

Em termos sonoros, este loop de 360° deveria ser acompanhado pela paisagem sonora local e, neste sentido, uma série de sons foram recolhidos no terreno com o intuito de serem incluídos na instalação de forma programática. Mais uma vez, procurando sempre o geral e não sublinhar nenhum elemento particular da paisagem. A noção de território visual e sonoro deveria dominar este momento da narrativa.

Através de um processo de interação entre o utilizador e este vídeo, o ponto de vista iria ser criado. A tecla 'p' seria utilizada para colocar o vídeo em pausa e, através dessa acção, o utilizador iria definir a paisagem-vista pelo *frame* resultante desta escolha.

Este ponto de vista teria que dar origem a uma paisagem-representação. Houve várias hipóteses exploradas para este momento da narrativa. Deveria ser o utilizador a criar esta representação? Ela deveria ser gerada pelo sistema automaticamente? Esta representação deveria surgir sobreposta ao vídeo? À parte? Todas estas questões levaram a uma reflexão conceptual pois todas exploravam diferentes perspectivas sobre a noção de representação.

Colocar nas mãos do utilizador a representação do ponto de vista poderia ter sido uma opção interessante. No entanto, o intuito da instalação era confrontar o utilizador com a noção de vista e representação. Nesse sentido, passar para o seu lado a representação criaria uma distração muito forte e correria o risco de que o utilizador abstrair-se da instalação neste processo devido ao carácter imersivo da experiência do desenho ou da pintura. Queria mantê-lo mais como observador activo no processo e não tanto como alguém que faz parte deste processo de forma literal.

Seria então o sistema responsável por gerar uma representação do ponto de vista. Isto deveria ser feito de forma imediata assim que o utilizador colocasse o vídeo em *pause*. Nesta altura resolveu-se a questão relacionada com a localização desta representação. Optou-se por apresentar estes dois momentos (vista e representação) num *split-screen*. Do lado esquerdo estaria o vídeo 360° e do lado direito surgiria a representação exactamente com as mesmas dimensões. Seria assim possível separar claramente a vista da sua representação. Coisa que seria bastante mais confusa para o utilizador se elas surgissem sobrepostas.

A questão que se colocava neste momento era quanto ao tipo de representação. Deveria ser um desenho? Uma pintura? Ambos? Segundo que regras e códigos?

Cada utilizador, se representasse a vista escolhida, iria gerar uma representação diferente. Duas pessoas não fariam o mesmo desenho de um mesmo ponto de vista. No desenvolvimento desta ideia decidi desenvolver um algoritmo que deveria produzir esta representação a partir do *frame* disponível no momento em que o utilizador fazia *pause*. O algoritmo deveria ler, ao nível do *pixel*, o *frame* escolhido e criar uma representação baseada nesse *input*.



FIG. 32, CULTURALNATURE ARGA#1 (2012), TIAGO CRUZ

Depois da exploração e desenvolvimento de diversos algoritmos, cheguei a um que resolvia o *frame* figurativo numa imagem abstracta. Um processo de sintetização das formas que explorava o limite da verossimilhança para com o *frame* escolhido. Isto porque seria importante o utilizador relacionar imediatamente esta representação com a sua escolha. Levar este processo de síntese mais longe provocaria um questionamento por parte do utilizador quanto à natureza desta representação. Desta forma, é intuitivo que a imagem criada nasce a partir do *frame* escolhido.

Neste momento o utilizador coloca o *loop* em *play* novamente. Que consequências é que a experiência anterior tem para o território? O nosso olhar é enformado pelas paisagens-representação carregadas de discursos semióticos densos. Assim, quando escolhemos um determinado ponto de vista sobre um território essa escolha é feita a partir de um paradigma complexo, construído culturalmente, sobre o que é para nós uma paisagem. As consequências deste processo cultural são imensas. Entre elas, o facto de o território ser trabalhado, moldado, de acordo com estes códigos e convenções culturais. Assim sendo, o vídeo 360°, representando o território, ao ser colocado novamente em *loop*, deveria refletir este mecanismo cultural. De alguma forma, depois do utilizador ter criado a paisagem-vista e a paisagem-representação, o território deveria mudar indo ao encontro da cultura individual do utilizador.

O raciocínio aplicado foi que as imagens entropõem-se entre o sujeito e o real. As imagens mentais criadas, quando em contacto com um referente, surgem como resultado de um filtro cultural, de uma descrição do mundo. Assim, observamos o que nos rodeia através de uma imagem. Este processo foi transportado de forma literal para o momento em que o utilizador retoma a visualização do *loop*. Assim, ao fazer *play*, a paisagem-representação fica sobreposta ao *frame* que foi seleccionado, em semi-transparência, funcionando como uma espécie de filtro cultural criado pelo próprio sujeito que interage.

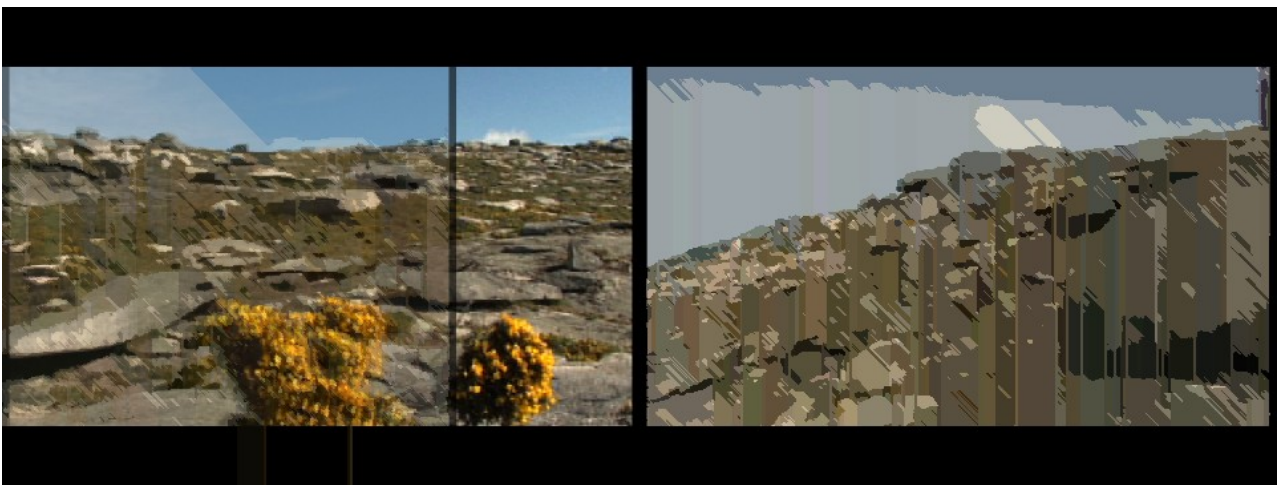
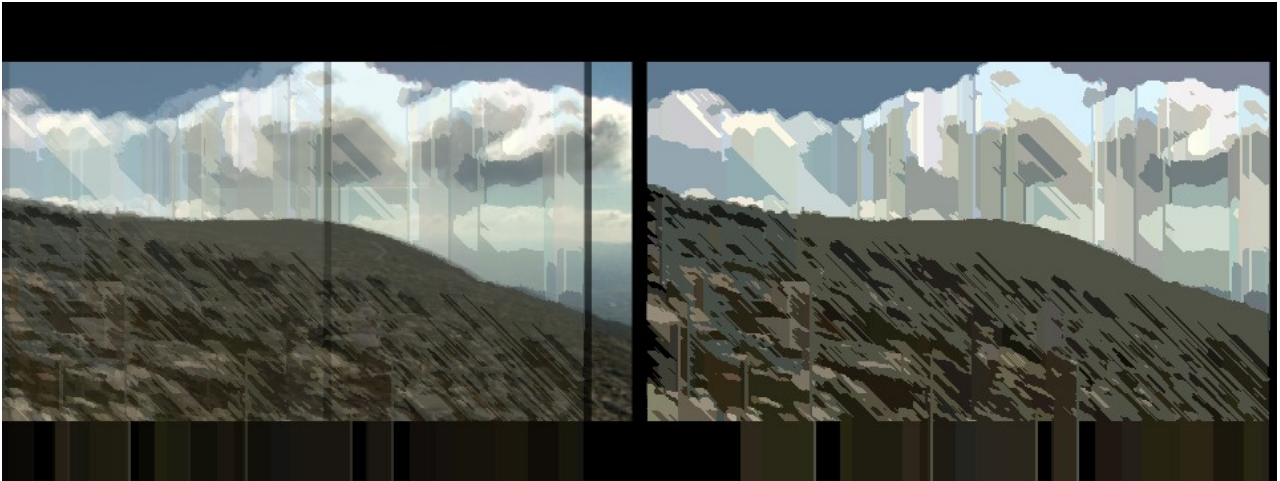


FIG. 33 E 34, CULTURALNATURE ARG#1 (2012), TIAGO CRUZ

Este processo decorre *ad infinitum*. O utilizador pode parar o *loop* quantas vezes quiser. E, sempre que o faz, uma nova representação é criada e sobreposta ao *loop* quando este é retomado. Aquilo que percebi neste momento foi que estas paisagens-representação ao ficarem sobrepostas umas às outras, apesar da transparência das imagens, iam fazendo com que o território ficasse cada vez menos visível. A dada altura, o utilizador apenas vê as suas paisagens-representação sobrepostas e deixa de ter acesso ao território. Conceptualmente fazia sentido. Era importante sublinhar a noção de que toda a imagética produzida sobre a paisagem acaba por ser um dos principais agentes programadores do nosso olhar. Ao nível da cultura visual, olhamos para o território e procuramos a paisagem pitoresca ou sublime, relegando para um outro plano o território que providência estas imagens.

Quando seleccionamos um determinado ponto de vista sobre um território, na verdade, estamos a invocar uma série de outras paisagens-representação. A cultura visual desenvolve-se através da proliferação destas representações e olhar para o espaço, para o território, passa a ser uma actividade em busca das representações absorvidas previamente. Todo este processo reflete-se na instalação desenvolvida no momento em

que a representação criada, através da paragem do *loop*, é sobreposta ao mesmo, quando este é retomado, fazendo com que o público perca o acesso ao território na sua forma mais pura. No seu lugar encontra apenas representações de representações de representações, etc., acumuladas ao longo do processo de interacção.

Um outro aspecto importante prende-se com a forma como o som foi trabalhado. Segui exactamente os mesmos princípios conceptuais que guiaram a construção da narrativa visual. Como referi, no *loop*, temos uma paisagem sonora formada com o som ambiente que se apresentava no local no momento em que foram feitas as filmagens. No entanto, a acompanhar a paisagem-representação, surgem sons particulares de elementos que existem no território. Assim, podemos ouvir um galo, um portão antigo a ranger, o sino da igreja, etc. No momento em que esta imagem é sobreposta ao *loop*, também estes sons particulares passam a surgir misturados com a paisagem sonora existente.

Um outro conjunto de sons que é importante referenciar são os *glitches* que surgem sempre que o vídeo é colocado em *pause* e a paisagem-representação é criada. Os *glitches* surgem aqui em contraste com todos os restantes sons que serão familiares ao público. O intuito foi criar uma espécie de ruptura, de corte, no preciso momento em que o território é percebido transportando assim o sujeito para um jogo metafórico que coloca a prática de representação do território como uma espécie de intervenção na máquina, de acto cirúrgico, de fissura, da qual a paisagem-representação vai surgir. O *glitch*, enquanto som que nasce do erro, do uso ou funcionamento não previsto, é aqui explorado num potencial semiótico mais próximo da criação. No entanto, o processo criativo é desta forma apresentado como algo que implica um acto de revolução, uma intervenção, uma ruptura, uma acção sobre o objecto.

A paisagem (enquanto ponto de vista) é um média em si, um recurso semiótico, na criação da sua própria representação do lado direito (enquanto nome). Nesta passagem, do ponto de vista à sua representação, está em causa a utilização de uma linguagem específica, salientando-se um processo de codificação que nos remete para uma paisagem enquanto produto culturalmente codificado.

Ao retomar o *loop*, a imagem sobreposta a este altera de forma definitiva, não só a percepção do espaço, como o próprio espaço em si. Ela apresenta-se como uma espécie de filtro em que o utilizador nunca mais verá aquele ponto de vista sem que a imagem se entreponha entre este e o espaço. Estas imagens sobrepostas acabam por funcionar como metáforas para os discursos semióticos associados à prática social de representar o espaço. Estas representações acabam por ser condicionadas precisamente devido à existência destes discursos. A realidade é transformada numa versão dessa mesma realidade.

Este produto foi produzido para refletir sobre o conceito de paisagem. Sobre a forma como a paisagem enquanto vista, nome, disciplina e verbo, molda e é moldada através destas

práticas sociais. Num sentido global, a instalação assume-se inserida na disciplina da paisagem no sentido em que se propõe enquanto reflexão sobre a temática.

CulturalNature Arga#1 pretende ser uma reflexão e um contributo para a disciplina inserida no contexto da média-arte digital onde as ferramentas digitais revelam-se pertinentes devido não só à hibridização de vários média como também ao envolvimento do utilizador, neste caso, na produção de uma narrativa audio-visual, de um discurso semiótico que nunca será o mesmo cada vez que o utilizador reinicia o processo.

A instalação CulturalNature Arga#1 é um projecto de vídeo-arte interactivo que explora o conceito de paisagem enquanto representação e, como tal, um ponto de vista construído e enformado pelo sujeito. O conceito de paisagem, enquanto forma de hiper-realidade onde se dá todo um processo de construção, negociação e poder, entre a natureza e a cultura, acaba por impregnar a paisagem por todo um conjunto de códigos, regras e convenções culturais. Pretende-se, por um lado, expôr uma reflexão sobre as imagens de síntese associadas à paisagem numa íntima relação com o valor de verdade, autenticidade, objectividade e representação do real. Por outro, está em causa a desconstrução de um discurso semiótico que caracteriza a imagem de síntese enquanto produção e simulacro da realidade, mexendo com o seu grau de modalidade. Construir um discurso sobre a paisagem implica assim um olhar sobre as questões da representação, da imagem icónica, e da forma como estes discursos se traduzem, não só em versões particulares da realidade, como também em recursos semióticos que moldam o olhar do sujeito.

O utilizador é livre de terminar a interacção/visualização quando pretender. Neste sentido, a projecção pode ser abandonada em dois estados: com a narrativa do lado esquerdo a decorrer ou em *pause*. Em ambos os casos fica uma paisagem moldada culturalmente por um sujeito onde, a partir da primeira interacção, é impossível inverter o processo de metamorfose do espaço. Cada vez que o utilizador age sobre o espaço, este abandona a última paisagem construída sendo impossível retornar a ela.

Explora-se a noção de paisagem enquanto representação hiper-real abalando a oposição real/virtual. Esta instalação pretende ser uma reflexão e desconstrução sobre o conceito de paisagem enquanto algo natural e autêntico, sublinhando a questão da representação, do ponto de vista, enquanto elementos programados e enformados. A paisagem denominada real, natural e autêntica é, em si, virtual, artificial e programada. Agimos sobre ela, moldando-a e transformando-a de forma irreversível. Algo que vem acontecendo ao longo dos tempos.

Todo o projecto foi desenvolvido em Processing¹⁹ e a acção do utilizador em todo o processo passa essencialmente por parar ou retomar o *loop* com a tecla 'p'. Um futuro

¹⁹ O Processing é uma biblioteca Java, open source, de alto nível, criada a pensar em designers e artistas, orientada para a produção de protótipos. Aqui foi utilizada a versão 2.2.1. Mais informações em www.processing.org

desenvolvimento deste projecto passa por alterar este processo de interacção. O *loop* deverá ser parado ou retomado através de um algoritmo de *Computer Vision* que detete se o utilizador está a olhar para o *split-screen* ou não. Quando olha directamente para a projecção, o *loop* deverá parar e a paisagem-representação deverá ser criada. Para retomar o *loop* o utilizador apenas terá que desviar o olhar da instalação assumindo assim uma oposição estática/movimento relacionada com a paisagem. O objectivo é sublinhar que a paisagem é criada através de um acto premeditado por parte do utilizador. Seja no olhar ou no representar. Caso contrário, quando abandonada, o que fica é um território moldado pelo sujeito e disponível para ser apreendido novamente.

Um outro desenvolvimento futuro prende-se com a paisagem-representação criada. Até à data, esta imagem não é produto de um processo generativo. Em trinta *frames* por segundo dificilmente duas pessoas irão parar o *loop* no mesmo *frame* visualizando, como consequência, a mesma paisagem-representação. No entanto, não foi introduzido nenhum tipo de aleatoriedade ao algoritmo quando, conceptualmente, faria sentido que assim fosse.

O desenvolvimento deste projecto foi altamente moldado por todo um trabalho conceptual sobre o território e sobre a paisagem. Sendo que este trabalho conceptual precedeu, na grande maioria das vezes, a materialização dos conceitos em imagem, som e interactividade. Sublinho aqui este aspecto porque isto não foi uma constante nas instalações seguintes. Irei explicar melhor este ponto posteriormente. Aqui é importante salientar que nesta altura era importante para mim, enquanto autor, tomar decisões plásticas sempre baseadas num conceito/raciocínio previamente definido. Assumindo as vantagens e desvantagens deste processo criativo.

Aspectos técnicos/tecnológicos

Como foi referido, inicialmente procedeu-se à recolha de conteúdos áudio-visuais no terreno. Nomeadamente uma panorâmica a 360° de um ponto alto da Serra de Arga que iria servir enquanto representação do território e uma recolha de um conjunto de elementos áudio relativos a sonoridades particulares do quotidiano neste espaço. Estes conteúdos foram editados digitalmente recorrendo ao software Adobe Premiere.

Posteriormente, toda a programação foi desenvolvida em Processing recorrendo a duas bibliotecas: a *OpenCV*²⁰, para a manipulação do vídeo, e a uma outra, *Minim*²¹, para a manipulação do áudio.

²⁰ homepage, <http://ubaa.net/shared/processing/opencv/>

²¹ homepage, <http://code.compartmental.net/2007/03/27/minim-an-audio-library-for-processing/>
Esta biblioteca já está incluída na distribuição do Processing 2.0

No desenvolvimento do programa, foi efectuada uma abordagem *Object-Oriented* no sentido de otimizar a organização do código, das suas diversas funcionalidades, estrutura e manutenção. Nesta instalação foram criados três objectos: (i) *Left*; (ii) *Right*; (iii) *Unit*.

O objecto *Left* é responsável pela gestão da metade esquerda. Este objecto desempenha tarefas como apresentar a panorâmica, parar a mesma quando o utilizador clica na tecla 'p' para fazer *pause*, apresentar os objectos *Unit* sobrepostos, entre outras. Tem essencialmente dois estados: *pause* ou *play*.

O objecto *Right* é responsável pela gestão da metade direita. Desempenha funções como criar a imagem a partir do *frame* que se apresenta do lado esquerdo quando o utilizador coloca a panorâmica em *pause*. Essencialmente, o algoritmo percorre todos os *pixels* deste *frame* e compara cada um deles com os *pixels* vizinhos. Neste processo de comparação os valores relativos às componentes RGB quer do *pixel* de origem, quer do *pixel* vizinho, são subtraídos. O resultado desta subtracção é então comparado com um valor pré-definido (50). Se o resultado for inferior, nas três componentes RGB, o *pixel* vizinho adquire a cor do *pixel* de origem.²²

Por fim, o objecto *Unit* é uma classe que produz o objecto que é sobreposto à panorâmica quando esta é colocada novamente em *play* pelo utilizador, depois deste ter colocado a mesma em *pause*, e depois da imagem ter sido criada pelo objecto *Right*.

²² mais detalhes sobre todo este processo foram incluídos no código fonte através de comentários.

CulturalNature Arga#2

Um discurso semiótico dominante relativo à paisagem é aquele que a representa enquanto algo natural, virgem e primitivo. Este discurso tem raízes no passado, nomeadamente associadas à noção de paisagem enquanto vista, levando à naturalização do mito da natureza. Partindo deste ponto, interessava-me explorar a formação da paisagem.

A paisagem enquanto verbo - *to landscape* - diz respeito a uma actividade social que interfere de forma profunda na experiência da paisagem. Melhor dizendo, a paisagem cultural é criada, em grande medida, através de práticas sociais que transformam o território muitas vezes de forma premeditada tendo em conta as convenções e códigos culturais que dizem respeito aquilo que entendemos comumente como paisagem.

Neste contexto, a paisagem surge envolta em discursos semióticos, nomeadamente enquanto média em si, quer na definição do ponto de vista, quer na representação do mesmo. O discurso semiótico poderá efectivamente começar por surgir no próprio espaço quando este foi alvo de uma prática social que o transformou. CulturalNature Arga#2 pretende ser uma reflexão sobre este processo e suas consequências.

Segundo Simmel, “A nossa consciência, para além dos elementos, deve usufruir de uma totalidade nova, de algo uno, não ligado às suas significações particulares nem delas mecanicamente composto - só isso é a paisagem.” (2009:5)

Esta noção de paisagem enquanto todo, que é um produto de um conjunto imenso de pequenas partes, foi central no desenvolvimento desta instalação. Interessava-me trabalhar estes dois lados, esta oposição complementar parte/todo. Como tal, decidi manter o *split-screen* utilizado na instalação anterior sendo que o lado esquerdo iria estar associado às partes e, o lado direito, ao todo.

Queria construir uma paisagem através de um algoritmo de arte generativa. Tendo em atenção o lado esquerdo como sendo a parte e o direito como sendo o todo, esta imagem generativa, iria surgir do lado direito da projecção. No entanto, que imagem e que regras deveriam ser implementadas no algoritmo eram questões que mereciam uma profunda reflexão.

Ao longo de diversas deslocações ao terreno, observações e registos em desenho, refleti sobre esta paisagem cultural, produto de uma actividade social. Percebi que percepção de uma determinada vista é um processo altamente condicionado não só pela minha cultura individual, pela minha descrição do mundo, como também por aquilo que se apresenta aos meus sentidos. Por exemplo, existem diversas estradas pelo mundo fora que, aquando da sua construção, foram colocadas em sítios estratégicos de forma a permitir visualizar a

paisagem a partir de um ponto de vista específico. À partida, o sujeito encontra-se já condicionado para observar um aspecto particular do território a partir de um local específico. Este processo vai mais longe quando o próprio território é trabalhado, moldado, tendo em conta estes pontos de vista. Aqui as partes compõem um todo que se apresenta aos sentidos do observador de uma forma particular de acordo com os interesses e necessidades dos agentes associados a estas práticas sociais. Apesar de este processo ser pensado de forma extremamente consciente por parte destes agentes sociais, o território parece ser, na grande maioria das vezes, um resultado inconsciente, não previsto, de toda a actividade cultural. Ao observar a paisagem da Serra de Arga, vejo um espaço moldado pelos tempos. Toda a actividade pastoril, ao longo de muitos, muitos, anos moldou aquele território. O mesmo aconteceu com os núcleos habitacionais, as estradas que se foram construindo, os cavalos Garranos que andam soltos pela serra, entre outros. Toda a actividade cultural é responsável na transformação do espaço quer seja de forma consciente ou inconsciente. Efectivamente um dos aspectos importantes na construção da paisagem é precisamente transformar este processo inconsciente em algo consciente. Mais particularmente em torno da questão da consciência ambiental.

A paisagem-representação criada no lado direito da projecção deveria ser criada a partir da acção natural e cultural presente na Serra de Arga. Desta forma, esta acção natural e cultural deveria surgir no lado esquerdo da projecção. A parte e o todo deveriam trabalhar em conjunto.

Os recursos semióticos seleccionados para representar os elementos que compõem a paisagem e que se assumem enquanto agentes activos no processo de construção da paisagem foram: (i) rebanho/pastoreio; (ii) actividade agrícola; (iii) habitações; (iv) água; (v) Garranos; (vi) eólicas. Assim foram recolhidos e trabalhados seis vídeos que iriam passar em *loop* no lado esquerdo da projecção.

Criar uma paisagem através de um algoritmo generativo tendo como *input* estes seis vídeos foi uma tarefa complexa em termos conceptuais. Foram feitas várias experiências, desde misturar os vídeos de forma a criar uma imagem abstracta, até recortar partes dos mesmos de forma a trabalhar uma composição resultante de um processo de colagem. No entanto, os resultados não eram satisfatórios. Faltava o contributo do utilizador no desenrolar da narrativa. Achei que deveria ser o utilizador a definir o *quê* e *como* é que os elementos passam do lado esquerdo para o direito. Da parte para o todo.

Era necessário pensar o papel deste sujeito no desenrolar da narrativa. Pegando naquilo que foi desenvolvido no âmbito do papel do sujeito na construção da paisagem, o utilizador deveria ser o agente responsável pela construção desta paisagem generativa. Ele seria assim o agente que iria partilhar a criação da paisagem-representação com o algoritmo desenvolvido.

Este algoritmo necessitava de um *input* e, neste momento, existiam seis *inputs* possíveis associados aos vídeos apresentados. Uma tecnologia que queria utilizar no desenvolvimento da instalação era o Arduino²³ e, nesse sentido, comecei a pensar num dispositivo de interacção. Este objecto deveria permitir visualizar cada um dos vídeos e efectuar algum processo de selecção que serviria assim como *input* para o algoritmo generativo.

Este objecto deveria ser algo que, além de representar o território, deveria ser uma parte deste. Uma sinédoque que representasse de forma global o território da Serra de Arga. A ideia de um cubo era uma ideia interessante pois poderia associar cada uma das faces a cada um dos vídeos. No entanto, houve algum tempo de reflexão quanto à sua construção. Este cubo deveria de alguma forma estar de acordo com o meu ponto de vista sobre a Serra de Arga e, nesse sentido, potenciais semióticos como rústica, áspera, comum, deveriam ser explorados nos materiais e apresentação deste objecto. Vejo a Serra de Arga como um território que providencia paisagens cruas. Paisagens marcadas por um tempo passado que já deixou de existir à muito tempo.

A Serra de Arga, nomeadamente a zona norte onde trabalhei durante mais tempo, entre a Arga de Cima, Arga de Baixo e Arga da São João, é um território ocupado por uma população bastante idosa com cerca de 150 pessoas. Em conversas com alguns destes sujeitos, ouvi histórias de abandono. Jovens que viajaram para as grandes cidades (principalmente Lisboa) em busca de trabalho e que só regressavam de vez em quando aos fins-de-semana e férias. Este discurso surgia sempre em contraste com um outro que falava sobre um passado cheio de gente, onde a actividade pastoril e agrícola era rica. Hoje, esta população idosa já não tem condições para manter os rebanhos, o gado, ou lavrar a terra.



FIG. 35, CULTURALNATURE ARGA#2 (2013), TIAGO CRUZ

²³ Plataforma *opensource* orientada à prototipagem com componentes electrónicos.

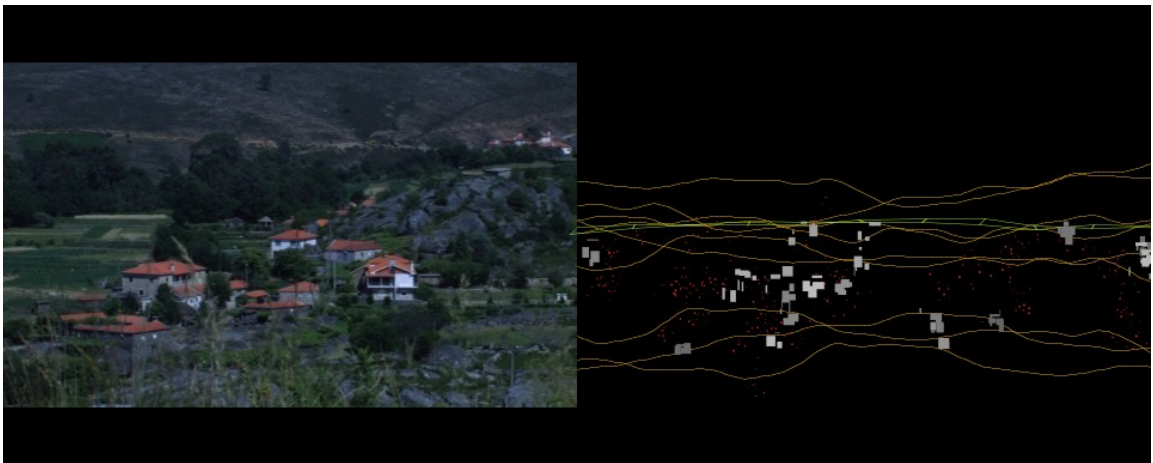
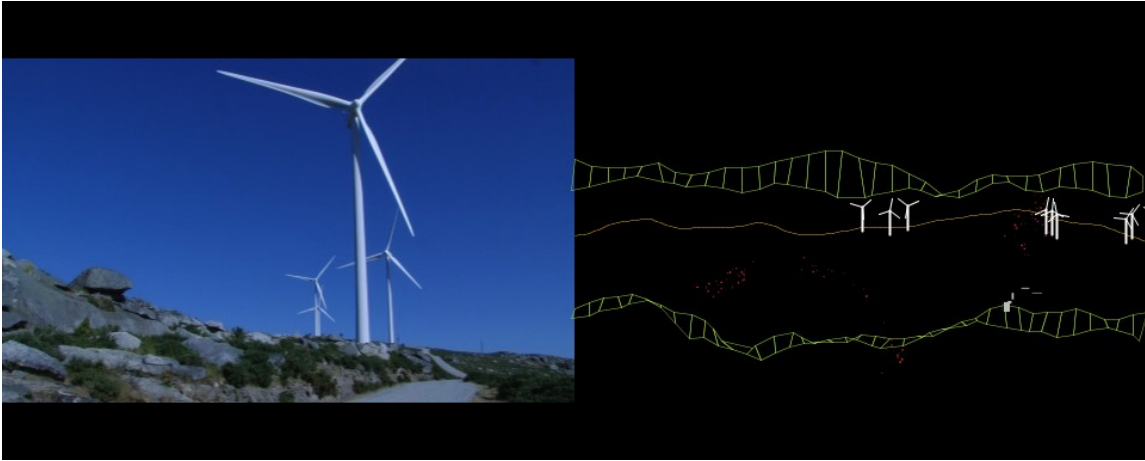
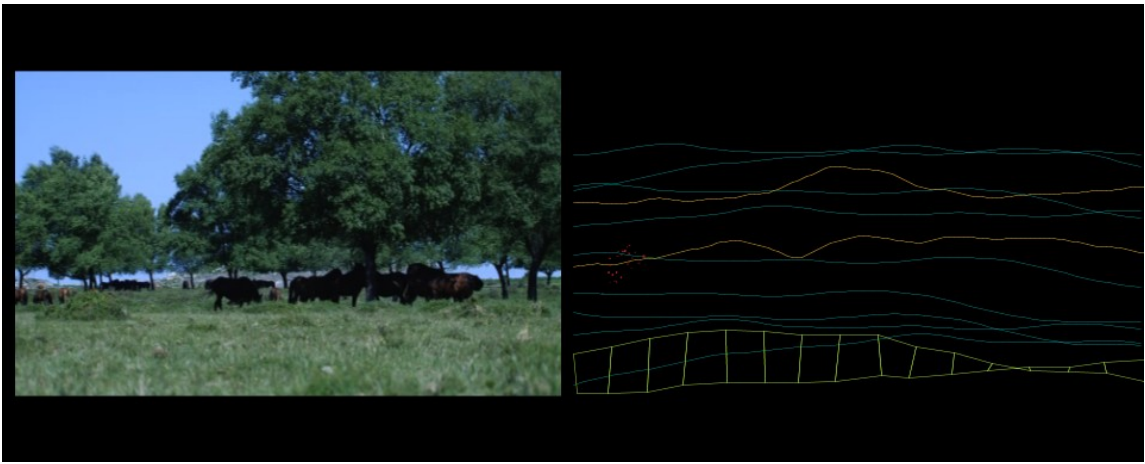
O cubo deveria ser construído em madeira. Não uma madeira nova mas sim envelhecida, com marcas do tempo e indícial da actividade humana. Da mesma forma que toda a serra está marcada com estes signos que indíciam o passado descrito. Seleccionei seis pedaços de madeira diferentes e construí um cubo que iria ser o dispositivo de interacção da instalação.

O utilizador ao rodar o cubo iria seleccionar cada um dos vídeos. Isto foi possível através da implementação de um giroscópio conectado através do Arduino. Com este componente electrónico seria possível saber qual a face do cubo que estaria virada para cima no acto de interacção e, assim, activar a visualização do vídeo correspondente.

Faltava um mecanismo de selecção. O utilizador teria que efectuar alguma acção para fazer a ligação (*input*) desse mesmo vídeo com o algoritmo. O giroscópio instalado funcionava também como acelerómetro e, através deste recurso, seria possível utilizar a velocidade de deslocação do cubo, em conjunto com o vídeo seleccionado, como *input* para serem processados pelo algoritmo.

O agitar do cubo refletia metaforicamente a prática social, a acção do sujeito sobre o território, fazendo assim a ponte com a paisagem-representação do lado direito. A noção de manipulação directa por parte do utilizador seria assim bastante mais acentuada tendo como consequência um processo de imersão mais intenso.

Ao mesmo tempo que todas estas questões eram colocadas foi levado a cabo o desenvolvimento do algoritmo generativo. A paisagem como um todo é composta por diferentes partes que surgem, em maior ou menor grau, nas paisagens-vista que seleccionamos. Criar uma paisagem-representação a partir dos elementos seleccionados pelo utilizador deveria ser sempre algo composto por objectos gráficos que representassem esses elementos. Juntos, e pensando na citação de Simmel que serviu de mote ao desenvolvimento deste projecto, esta paisagem-representação deveria ser percebida como um todo numa relação metonímica de causa-efeito com os actos do utilizador.



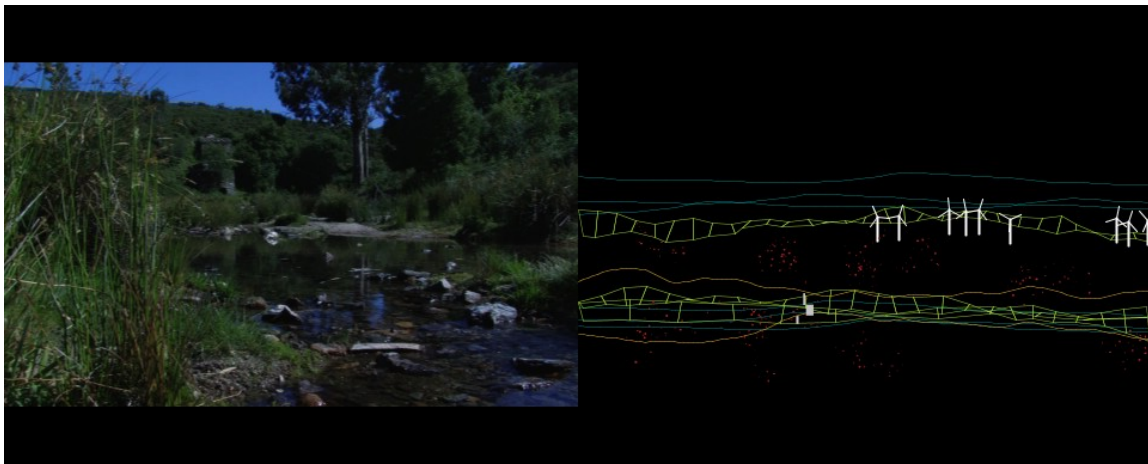
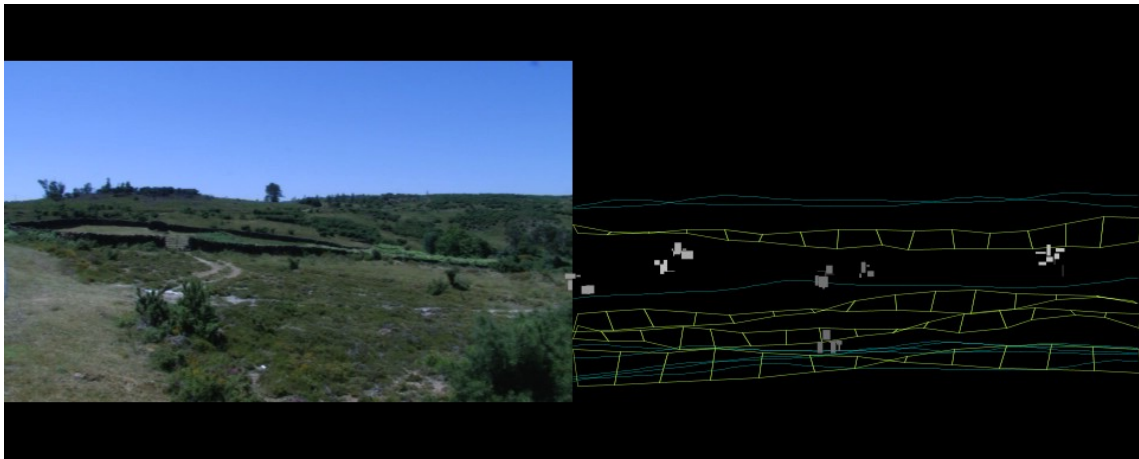


FIG. 36, 37, 38, 39, 40, E 41, CULTURALNATURE ARGA#2 (2013), TIAGO CRUZ

Foram assim desenvolvidos seis elementos gráficos que estariam associados a cada um dos vídeos. Depois de alguns estudos, cheguei às seguintes imagens:

água - linhas azuis que se estendem no eixo horizontal da imagem com uma ondulação aleatória e posição aleatória.

bois - linhas vermelhas que se estendem no eixo horizontal da imagem com uma ondulação aleatória e posição aleatória.

curral - duas linhas paralelas que se estendem no eixo horizontal da imagem, com uma ondulação aleatória e posição aleatória, conectadas entre os pontos de quebra da ondulação.

eólicas - representação figurativa da eólica composta por 4 linhas brancas em posições aleatórias.

garranos - aglomerados de pequenas elipses (quantidade aleatória) cuja cor varia aleatoriamente dentro da gama de vermelhos e castanhos, e cuja posição e tamanho também variam aleatoriamente dentro de limites definidos.

casas - aglomerados de pequenos rectângulos (quantidade aleatória) cuja cor varia aleatoriamente dentro da gama de cinzentos, e cuja posição e tamanho também variam aleatoriamente dentro de limites definidos.

Quando desenvolvi estes elementos pensei em formas abstractas, criadas a partir de um processo de síntese das formas visualizadas, que juntas poderiam representar uma paisagem interessante em termos plásticos. Para que isto fosse possível seria importante explorar o contraste das formas. Assim sendo, grupos de linhas são usados quer para a água (fluxos de riachos) quer para os bois (caminhos deixados no terreno). Em contraste plástico com estas linhas, os garranos e as casas partilham semelhanças. Ambos são aglomerados de objectos gráficos embora uns sejam quadrados (denotam casas) e outros elípticas (denotam o corpo do cavalo). Neste ponto o resultado visual não era muito interessante pois, com uma imagem com tanta abstracção, o utilizador teria dificuldade em fazer a ligação conceptual entre estes elementos e as partes que ia seleccionando. Neste sentido, o curral e as eólicas foram abordagens mais figurativas aumento ainda mais o contraste entre as formas e chegando a uma imagem mais interessante. Com o curral, e devido à marca que estes espaços deixam na paisagem, o algoritmo desenha duas linhas quebradas e paralelas que são conectadas nos pontos de quebra. Assim, de uma forma mais figurativa, estas imagens representavam a malha que encontramos na Serra de Arga quando vista a uma maior distância. Por fim, as eólicas seriam o elemento mais figurativo e também animado com o intuito de chegar a uma paisagem-representação explorando potenciais semióticos como dinamismo, movimento, transformação, processo, construção, entre outros. O objectivo seria que esta paisagem-representação fosse lida enquanto algo que está em constante transformação pela acção do sujeito.

Relativamente ao som, temos aqui presentes dois conjuntos sonoros. Por um lado, cada um dos vídeos está associados a uma paisagem sonora que, ora lhe diz respeito, ora está associada à imagem. Por exemplo, ao visualizar o curral vazio e abandonado ouvimos o som de um telemóvel a tocar invocando e contrastando com a actividade humana. Ao visualizarmos o núcleo habitacional ouvimos o som do sino de uma igreja apesar de não termos nenhuma igreja visível. O som foi trabalhado num processo de complementaridade com a imagem de forma a aumentar a densidade de potenciais semióticos. Por outro lados surgem sons de *glitches* quando o utilizador agita o cubo. Estes *glitches* surgem de um raciocínio conceptual feito com relação a este gesto de agitar o cubo. Como referi, este cubo pretende ser uma sinédoque que representa o espaço e o agitar uma metáfora da acção do sujeito sobre o espaço. A paisagem transforma-se ao segundo como consequência de forças naturais e, em grande medida, culturais. A acção cultural interfere neste processo de forma decisiva moldando a paisagem do futuro. Pretende-se que este cubo explore estas noções e os *glitches* surgem assim para representar uma intervenção na paisagem que é aqui vista, metaforicamente, como um sistema-máquina que estava em estado de repouso e que, de repente, através da acção do

sujeito, activa-se e altera-se para um outra coisa. Assim o *glitch* é uma espécie corte metafórico, incisivo, feito no território. Uma operação cirúrgica com o intuito de transforma/criar uma outra coisa.

O processo decorre *ad infinitum*. O utilizador deixa de interagir com o cubo e a imagem mantém-se. Quando outro utilizador retoma a interacção, o processo retoma do ponto em que o utilizador anterior deixou. No entanto, os elementos que são adicionados na imagem da direita não são apenas acrescentados aos anteriores. Cada vez que se retoma a um vídeo já anteriormente visualizado, os elementos gráficos associados a essa visualização anterior são eliminados para dar lugar a novos elementos.

Está em causa a produção de uma paisagem, de um todo, através da interacção com os seus elementos particulares. Uma paisagem que é dinâmica, mutável, um produto de uma série de interacções, práticas sociais, regras, códigos e convenções sociais. A actividade de moldar a paisagem terá consequências irreversíveis no território e na forma como este é percebido e representado. Neste sentido a paisagem é sempre cultural e nunca natural. A paisagem, pela sua definição, é sempre um ponto de vista do sujeito. Falar em paisagem natural acaba por perder o sentido quando esta é formada a partir de fenómenos que não são apenas naturais mas sim, maioritariamente, culturais. Uma “natureza” cultural.

Aspectos técnicos/tecnológicos

A instalação é composta por um computador, um projector que projecta o *split-screen* e o cubo. O desenvolvimento foi feito Processing e Arduino (software e hardware). Ao nível da electrónica, no interior do cubo, foi utilizado um Arduino Uno, um osciloscópio, um acelerómetro e um componente *Bluetooth* para efetuar a comunicação com o computador.

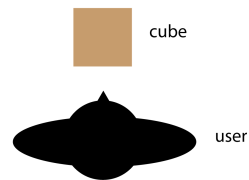
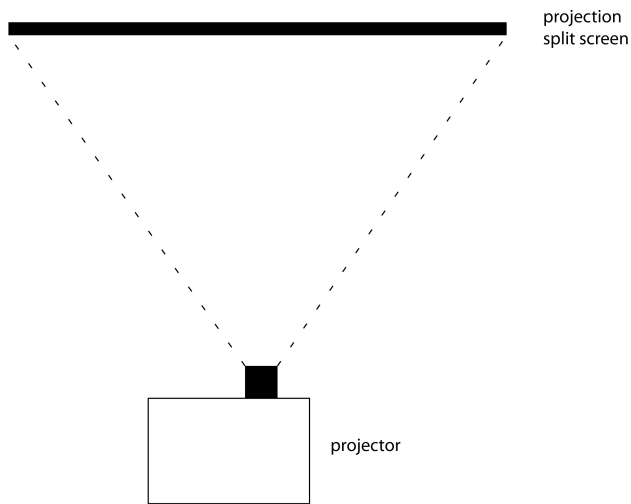
Ao nível do Arduino foi utilizada a livreria *i2cdevlib*²⁴, de J. Rowberg, para lidar com o acelerómetro e o giroscópio, e a *SoftwareSerial*²⁵ para lidar com a comunicação com o Processing. Desta forma, apenas foi criado o código responsável pela transmissão em tempo real dos valores relacionados com a rotação e agitação do cubo, nos eixos XYZ. Esta transmissão é emitida através do componente *Bluetooth JY-MCU (HC-06)* e recepcionada pelo programa desenvolvido em Processing.

Ao nível do Processing, foram necessárias as seguintes livrerias: *OpenCV* para a manipulação do vídeo, *Minim* para a manipulação do áudio e *Serial*²⁶ para a comunicação com o Arduino.

²⁴ <https://www.i2cdevlib.com/>

²⁵ Biblioteca incluída com a distribuição Arduino

²⁶ Biblioteca incluída com a distribuição do Processing



Bluetooth JY-MCU (HC-06)
 (http://www.hobbycomponents.com/index.php?route=product/product&product_id=116)

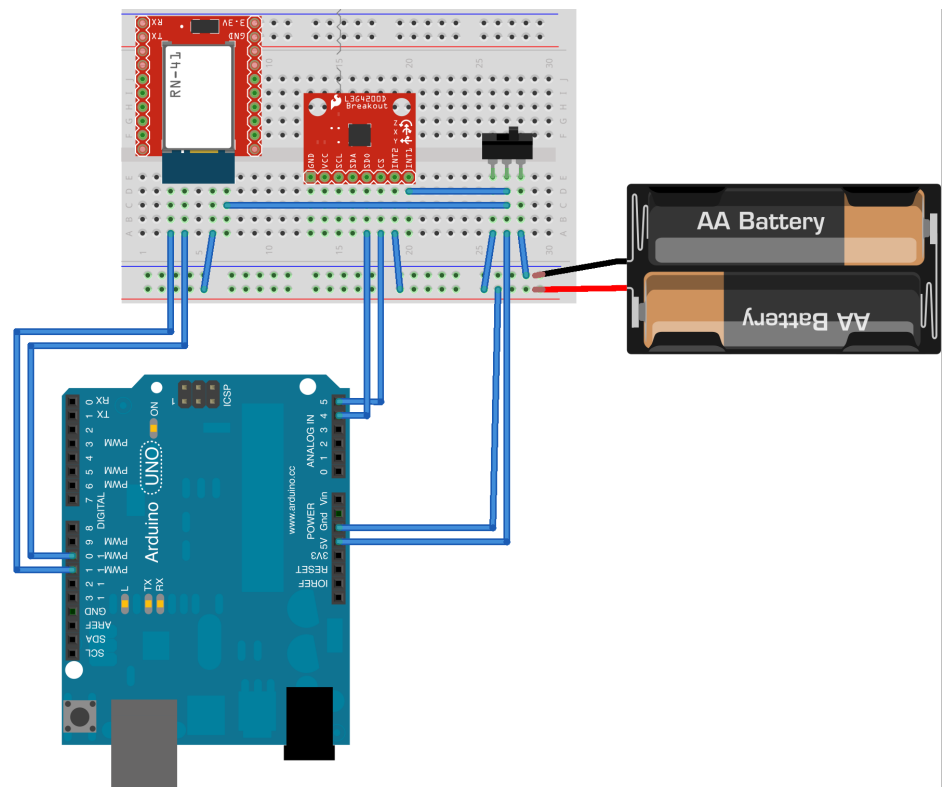
4 pins (left to right)
 . VCC
 . GND
 . TXD
 . RXD

library used: "SoftwareSerial"

Gyroscope + Accelerometer GY-521

pins (left to right)
 . VCC
 . GND
 . SCL
 . SDA

library used: "I2cdevlib", from J. Rowberg



Made with Fritzing.org

FIG. 42, CULTURALNATURE ARG#2 (2013), ESQUEMA DE MONTAGEM, TIAGO CRUZ

À semelhança com CulturalNature Arga#1, também aqui existem dois objectos criados para gerir o lado esquerdo e o direito do *split-screen*: o objecto *Left*, responsável pela gestão e manipulação dos vídeos, e o objecto *Right*, responsável pela gestão e manipulação dos processos generativos.

No lado direito da projecção, cada vez que o utilizador agita o cubo, determinadas formas gráficas são adicionadas à imagem consoante o vídeo que está a ser visualizado e a intensidade com que o cubo é agitado. Assim, por exemplo, se o utilizador visualiza o vídeo dos Garranos e agita o cubo, um conjunto de pequenos círculos vermelhos são adicionados à imagem que está a ser criada do lado direito. Além dos objectos *Left* e *Right* foram então criados outros seis responsáveis por desenhar estas formas gráficas: Água, Bois, Curral, Eólicas, Garranos e Habitações. Cada um destes objectos tem um conjunto de propriedades, um método construtor, onde são inicializadas as variáveis que lhe dizem respeito, e um método *display*, responsável por apresentar o objecto em causa no *canvas*.

O objecto Água desenha uma linha que se estende horizontalmente ao longo do *canvas* do lado direito. Esta linha é irregular e é composta por 50 segmentos posicionados de forma aleatória. Esta irregularidade é criada recorrendo a um *Perlin Noise* de forma a suavizar a aleatoriedade gerada criando uma forma mais suave e orgânica. A posição desta linha, no eixo Y, é igualmente aleatória.

O objecto Bois funciona de forma semelhante ao objecto Água. No entanto, em vez de a linha ser composta por 50 segmentos, esta é composta por 100. Além deste aspecto, a linha é mais espessa e a cor aplicada é uma tonalidade de castanho.

Se por um lado a linha azul para a água está relacionada com as linhas que a água cria na superfície da montanha, esta linha dos bois está relacionada com os trilhos que estes deixam marcados na superfície do território.

O objecto Curral desenha duas linhas paralelas, semelhantes aquelas criadas pelo objecto Água e Bois. Mas aqui, estas duas linhas estão interligadas pelos nós que unem os segmentos que as compõem. O resultado é uma espécie de teia que se estende horizontalmente no *canvas*. Teia esta que funciona como uma síntese daquilo que acontece na superfície do território retalhado por estes espaços.

O objecto Eólicas é o objecto mais figurativo e o único que surge animado. Ele desenha eólicas brancas em posições aleatórias. São constituídas por três pás que estão em constante rotação.

O objecto Garranos está relacionado com o vídeo dos cavalos que habitam a serra e, nesse sentido, encarrega-se de criar e apresentar um conjunto de pequenas elipses vermelhas

que representam as manadas. A posição da manada e o número de membros são valores gerados aleatoriamente.

Por fim, o objecto *Habitações* desenha um conjunto de rectângulos, com dimensões e posições aleatórias para representar os aglomerados habitacionais que se encontram na serra. A cor cinzenta de cada uma das casas é igualmente gerada aleatoriamente.

O grau de aleatoriedade usado é elevado. Em alguns casos esses valores aleatórios são gerados pela função *random* mas, em outros, pela função *noise*. A escolha por um tipo de aleatoriedade em detrimento de outra prende-se com o resultado visual esperado. Em alguns casos interessou que os valores gerados aleatoriamente tivessem um carácter mais caótico, entre um limite mínimo e um máximo. Noutros, eles tinham que ser uma sequência de valores aleatórios que tivessem uma relação entre eles com o intuito de produzir uma forma visual mais suave e orgânica. O algoritmo *Perlin Noise* serve este propósito pois gera valores aleatórios em que cada um mantém uma relação com o valor anterior e seguinte.

Como referi, o áudio é gerido pela biblioteca *Minim* responsável pela gestão dos sons relacionados com o lado esquerdo e direito. Sons estes contínuos e/ou pontuais como a utilização de *glitches* activados pela agitação do cubo.

CulturalNature Arga#3

CulturalNature Arga#3 foi uma abordagem bastante diferente relativamente às duas instalações anteriores. Até aqui os projectos desenvolvidos partiram de um desenvolvimento conceptual, de certa forma, pré-definido. Obviamente que a materialização destes conceitos, na instalação, levou muitas vezes a repensar os mesmos e vice-versa. No entanto, o ponto de partida foi um desenvolvimento conceptual. Nesta altura questionava-me bastante sobre o que é uma metodologia de investigação artística. E uma das principais ideias era fazer um paralelismo directo entre a metodologia científica e a artística. Neste sentido, o processo criativo seria um processo de investigação e a obra o produto, culminar, dessa investigação fazendo do artefacto um objecto de conhecimento. Hoje, sob a influência de Scrivener (2000; 2002), não partilho exactamente destas ideias. Mas todo este questionamento levou-me a uma metodologia específica que foi aplicada em Arga#3. Talvez, enquanto artefacto, seja a instalação menos interessante, mas foi, sem dúvida, aquela que criou uma ruptura com uma metodologia anterior e que me fez passar a trabalhar de uma forma bastante diferente. Devido a isto, considero a Arga#3 como a instalação mais importante entre as quatro precisamente por ter sido este trabalho, ao contrário das anteriores, que mudou a minha visão sobre um aspecto da realidade, neste caso, a criatividade e a produção de sentido.

Arga#1 e #2 foram instalações que são, essencialmente, uma materialização de um pensamento conceptual. Embora não me faça sentido separar desenvolvimento conceptual e materialização plástica, é seguro afirmar que aquilo que aprendi e desenvolvi no âmbito destas duas instalações situa-se do lado do desenvolvimento conceptual. O desenvolvimento das instalações foi um exercício interessantíssimo de traduzir conceitos em linguagem áudio-visual e interactiva.

O desafio com Arga#3 impunha-se de forma diferente. Procurava uma complementaridade (e cumplicidade) maior entre o lado conceptual e a exploração de materiais, interacções, recursos plásticos, entre outros. Toda esta exploração física da instalação deveria ser assumida mais claramente enquanto forma de pensar. A tarefa estava a ser extremamente complexa por estar constantemente a cair no desenvolvimento conceptual e a procurar a materialização dos conceitos. Esta batalha interna estava prevista pois está relacionada com uma forma de trabalhar que sempre fez parte das minhas rotinas criativas.

Para quebrar este modelo mental cheguei à conclusão que teria que criar uma espécie de revolução no meu processo. Anular completamente o modelo anterior e deslocar-me para o outro extremo onde a exploração física no âmbito da construção da obra precede a teorização e os conceitos subjacentes. É importante salientar que isto não quer dizer que estivesse (ou esteja) de acordo com esta metodologia. Mas sem dúvida que era importante

deslocar-me a este extremo para que no futuro fosse possível movimentar-me algures num ponto intermédio entre o modelo anterior e este.

Assim sendo, sem nenhuma ideia conscientemente pré-determinada, procurei misturar elementos audio-visuais e depois teorizar a partir do resultado dessa mistura. O que me diz um desenho de uma paisagem sobreposto ao território? O que me diz uma fotografia de uma montanha associada à paisagem sonora de uma cidade? O que acontece quando um sujeito no meio de uma paisagem diz que ele 'é' a Paisagem? Era importante justapor os elementos de forma relativamente aleatória e depois pensar sobre esta justaposição. Deixar os materiais reverberarem e interpretar aquilo que se apresentava aos sentidos. Penso que investigar em arte e pela arte parte, em grande medida, deste exercício. Pensar através dos materiais, das suas propriedades plásticas, observar a forma como uns reagem aos outros e como influenciam o desenvolvimento da obra. Um processo onde, obviamente, são tomadas uma série de opções conceptuais mas, também, e de igual forma importante, estéticas.

Dentro da minha produção artística há uma área em que este processo é constantemente explorado: o desenho, em particular o desenho de observação. Este apresenta-se no meu trabalho como uma ferramenta exploratória e nesse sentido desenhar é um percurso, uma exploração, um pensar sobre.²⁷ Depois, o resultado final é alvo de uma reflexão quer sobre aquilo que foi representado, quer sobre o desenho em si. A minha ambição, neste contexto, foi transportar este modelo para o desenvolvimento desta instalação de forma a encontrar novas formas, novas metodologias, de criação artística, encontrando e explorando contrastes entre os vários métodos.

Um outro tópico que, nesta fase, integrava as minhas rotinas de investigação era o conceito de interactividade, em particular no âmbito da média-arte digital. Será que a interactividade é um elemento essencial que caracteriza a média-arte digital? A resposta negativa chega-me através da reflexão sobre a própria noção de interactividade que foi referida ao longo deste documento, nomeadamente, devido à fragilidade do conceito e à forma como podemos definir média-arte digital sem recorrer a este.

CulturalNature Arga#3 foi um exercício altamente exploratório. Sobre paisagem, sobre interactividade, sobre criatividade, sobre investigação em arte e pela arte. Trata-se de uma peça áudio-visual que mistura diferentes média e que provoca a reflexão sobre a paisagem. O utilizador é convidado a experienciar a peça em termos estéticos e conceptuais construindo, através desta experiência e da sua cultura individual, sentido sobre a paisagem. Visto que esta instalação não seguiu o mesmo processo criativo que as anteriores, também não faz sentido escrever sobre ela nos mesmos moldes que as

²⁷ para mais informações sobre a minha abordagem ao desenho, ver Cruz (2012)

anteriores. Assim, irei proceder a uma breve descrição da obra e posteriormente falar sobre a conceptualização decorrente.

Como referi, o produto final é uma obra áudio-visual e nesse sentido, ela é exposta apenas recorrendo a um monitor de grande formato. Este objecto deverá estar envolvido em gaze sendo que apenas o ecrã se encontra visível. No chão deverão ser colocadas almofadas para que o público se possa sentar e visualizar a obra. Sobre estes elementos cenográficos irei falar mais à frente.

A primeira ideia que é preciso ter em mente é que esta peça funciona em *loop*. Ela não tem um início ou fim. Ela está em constante funcionamento e o público pode entrar em contacto, ou abandonar, a peça quando quiser.

Assim, temos um *split-screen* onde, do lado esquerdo surgem 3 elementos sobrepostos: (i) uma fotografia da paisagem da Serra de Arga; (ii) um vídeo de um elemento particular do território (escolhido a partir de um conjunto de três vídeos); (iii) um vídeo de um desenho a ser feito. Do lado direito temos o mesmo vídeo do desenho a ser feito com uma citação (escolhida aleatoriamente a partir de um conjunto de sete citações sobre paisagem) sobreposta.



FIG. 43, CULTURALNATURE ARGA#3 (2014), TIAGO CRUZ

A justaposição destes recursos em particular não foi imediata. Mas houve imediatamente o intuito de os juntar no sentido de perceber que potenciais e discursos semióticos surgiam a partir destas misturas. Assim, a fotografia e o desenho fazem um par conjunto mas, desenhar e “to landscape” são verbos e, como tal, algo que se desenrola num determinado espaço de tempo, mutável e dinâmico. Devido a isto, faz sentido a projecção do desenhar e não do desenho. Mas a paisagem surge enquanto imagem estática. Este contraste entre movimento/estático remete-me para a noção de processo/produto. Parece existir aqui uma espécie de contradição. No entanto, do lado esquerdo, esta imagem estática não surge sozinha. Ela surge sobreposta, através de um jogo de transparências, com dois vídeos: o do desenhar e um outro onde percebemos um aspecto particular

da paisagem. Este aspecto poderá ser um de três: (i) núcleo habitacional; (ii) eólicas; (iii) curral.

Estes vídeos, que representam práticas culturais em parte responsáveis pela transformação do território, estão mais perto do verbo do que do nome. Assim desenhar, o verbo, está mais próximo destes vídeos, da construção da paisagem. No entanto, ainda assim, estes vídeos não surgem de forma clara pois, além de disputarem o espaço esquerdo com a fotografia, também partilham o mesmo com um terceiro elemento: o vídeo do desenho que está a ser produzido. Estes três elementos sugerem uma espécie de imagem mental complexa, e até caótica, que procura resolver-se de alguma forma. Este processo de resolução decorre ao mesmo tempo que um sujeito faz um desenho de um determinado ponto de vista sobre este território.

No processo de desenho, no desenhar, percebe-se que esta resolução que acontece do lado esquerdo vai-se, a pouco e pouco, resolvendo. Quer o desenhar, quer o aspecto particular da paisagem, vão desaparecendo sendo que, no final, no momento em que vemos que o sujeito acabou o desenho, surge apenas a a vista daquilo que foi desenhado representada pela imagem estática. Que questões podem decorrer desta narrativa?

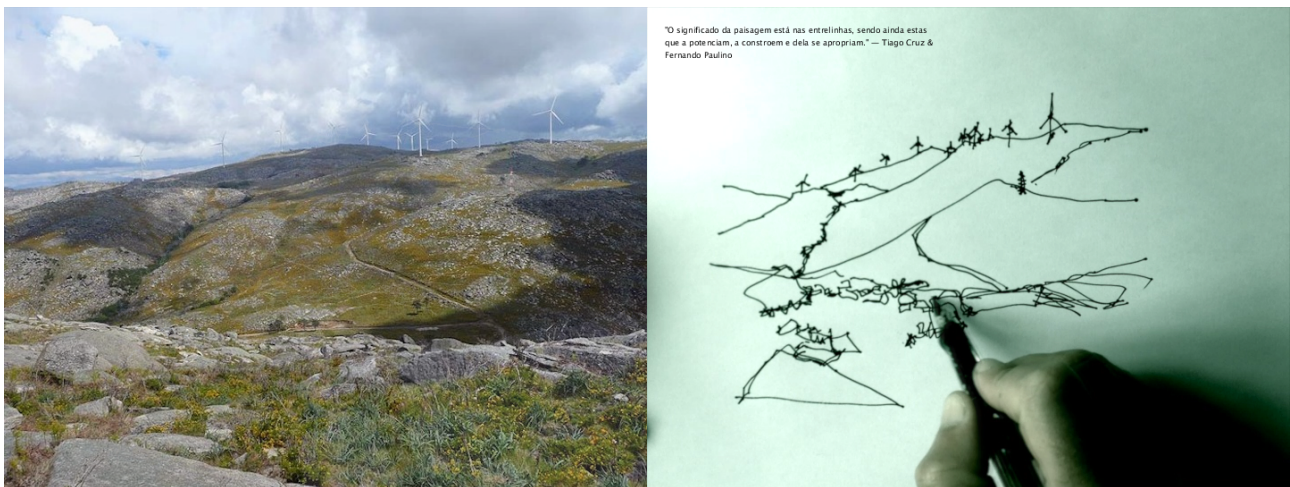


FIG. 44, CULTURALNATURE ARGA#3 (2014), TIAGO CRUZ

A questão da representação parece ser dominante. Há uma representação de um ponto de vista a decorrer. Mas, se do lado esquerdo temos aquilo que ele está a perceber, então a instalação sugere que ver não é apenas observar aquele excerto do território. Ver é um olhar culturalmente enformado e, nesse sentido, olhar para aquele excerto de território é um processo que implica não só ver o território mas também a parte que constitui aquele todo imenso. Sendo que, ao longo do desenhar, esta parte acaba por se dissolver sempre no todo. Produzir uma paisagem-representação é registar um todo dissolvendo as partes, camufladas, sem chamarem a atenção para elas próprias.

Dois conceitos podem decorrer deste processo. Por um lado, conforme avançamos no processo de representação, vamos perdendo o contacto com a parte. Por outro, a instalação poderá sugerir que chegar ao todo é chegar a uma compreensão total do espaço (ou do referente).

Este jogo conceptual entre a instalação e a interpretação do público relativamente à paisagem é bastante interessante na medida em que a obra não é algo fechado. Ela promove este processo interactivo, a discussão e a reflexão. A amplitude polissémica é algo aqui propositadamente fora do meu controlo. Esta obra serviu (e serve) para reflectir sobre o que é a paisagem, um ponto de vista, o território, as práticas sociais, o desenho, a representação, entre outros. No sentido de reforçar e motivar toda esta exploração foram colocadas citações sobre a paisagem juntamente com o desenho. Estas citações (último elemento a ser adicionado à obra) têm origem em diversos autores que refletem sobre este conceito e expõem de alguma forma as suas conclusões e/ou processo. Assim, fazia sentido colocá-las junto com o sujeito que faz o desenho. Elas complementam os outros elementos, elas reforçam a ancoragem no tema, e elas incitam o público para refletir sobre este objecto.

Como referi no início gostaria ainda de falar sobre a forma como esta instalação foi exposta, sobre os seus elementos cenográficos. O monitor envolvido em gaze e a colocação de almofadas no chão para o público se sentar.

Há muito tempo que procurava uma oportunidade de trabalhar mais conscientemente a forma como as instalações são apresentadas. Neste momento assumo a cenografia como elemento essencial e imprescindível para a produção de sentido decorrente da experiência da obra. As relações de complementaridade que se podem trabalhar são imensas e, por consequência, toda a experiência da obra ao nível dos potenciais e discursos semióticos envolvidos são imediatamente amplificados.

As almofadas no chão são aqui recursos que exploram potenciais semióticos relacionados com as noções de calma, tranquilidade, relaxamento, segurança, familiar, entre outros. Estes universos, sugeridos ao público, convidam-no a sentar-se e a experienciar a obra. No entanto, há aqui uma outra questão importante que se prende com a gaze. Este recurso tem potenciais semióticos associados a dor, ferimento, tratamento, saúde e cura. Neste sentido, porquê envolver o monitor em gaze? A instalação apresenta esta projecção, que explora as questões da representação e percepção, metaforicamente, como uma ferida. Mas o que é que é a ferida exactamente? Ao visualizar a projecção, percebe-se que há uma resolução a decorrer e que culmina na apresentação de uma paisagem-vista, lado-a-lado, com uma paisagem-representação. Assim, metaforicamente, há aqui uma ferida aberta em processo de cura que acaba por ser resolvida com a finalização do desenho. Por fim, o outro aspecto importante relativamente às almofadas é que estas colocam o

espectador numa posição de cumplicidade para com este processo. Um pouco como os condutores que vão confortavelmente a conduzir os seus veículos e que, de repente, abrandam para ver um acidente que acabou de acontecer. Não porque estejam com interesse em ajudar mas porque há ali algo visceral que atrai o olhar do sujeito e alimenta-o em algum nível subliminar.

Aspectos técnicos/tecnológicos

CulturalNature Arga#3 foi desenvolvida em *Processing* e recorre a duas bibliotecas, *Vídeo* e *Minim*, para a manipulação dos vídeos e do áudio respectivamente. No entanto, neste projecto, ao contrário da abordagem utilizada nos projectos anteriores, não foi utilizada uma programação orientada a objectos.

Três vídeos da Serra de Arga, guardados num *Array*, são apresentados sequencialmente do lado esquerdo da projecção, acompanhados dos respectivos ficheiros áudio. Entretanto, em sincronia, do lado direito, é apresentado o vídeo do desenho a ser elaborado, em *loop*.

O jogo de transparência que se verifica do lado esquerdo, entre o vídeo e o desenho, é criado recorrendo à função *tint()* definindo um valor de alpha dinâmico, que se altera ao longo da projecção do vídeo. Este valor é atribuído com o valor retornado pela função *time()* do objecto *Movie*, sendo os valores mapeados numa escala entre 0 e 255.

CulturalNature Arga#4

Em termos de metodologia criativa, passar pela experiência descrita em Arga#3 fez com que fosse possível, neste momento, encontrar um ponto intermédio entre um processo criativo *concept oriented* e um outro *production oriented*. Arga#4 encontra-se nesse ponto. Aqui ficou mais clara a questão relacionada com a metodologia criativa em geral e com uma que possa ser aplicada ao nível da média-arte digital em particular.

Criar, produzir ou gerar algo é um processo que joga em grande medida com a cultura individual do sujeito. Imaginar e executar é um processo mental utilizado pelo sujeito e desenvolve-se com as experiências satisfatórias (ou não) aquando da sua aplicação. Nesse sentido, onde é que aprendemos a imaginar? Onde é que aprendemos a materializar ou executar aquilo que imaginamos? Certamente há diversos autores com a resposta para estas perguntas. É importante sublinhar que uma metodologia criativa é algo extremamente pessoal e individual. No entanto, há alguns aspectos que me parecem ser transversais a diversos processos de criação. Refiro-me à experimentação com os recursos semióticos conceptuais, icónicos, plásticos e linguísticos. Arga#3 mostrou-me isso de uma forma muito clara. Pensar através da justaposição de recursos e procurar um diálogo com (e entre) eles traduziu-se numa experiência onde a intuição tomou conta do desenrolar dos acontecimentos.

Nenhum processo criativo será puramente intuitivo ou, por oposição, racional. No entanto, neste eixo de tensão, e mais concretamente com Arga#4, procurei que ambos trabalhassem em conjunto. Houve momentos em que deixei a intuição tomar opções e refleti depois racionalmente sobre essas mesmas. Outros, em que o desenvolvimento conceptual tomou conta do processo levando a soluções plásticas específicas.

Houve uma frase que serviu de mote para a criação desta instalação: “I see landscape as a series of incidents coming into being” (Kovats, s.d) Numa primeira fase, e como reacção a esta noção de que a paisagem é um resultado gerado a partir de uma serie de incidentes, senti que era importante deslocar-me ao terreno e envolver-me novamente com a paisagem da Serra de Arga. Agora de uma forma mais intuitiva e procurar uma experiência imersiva direcções conceptuais e plásticas.

Assim decidi efectuar algumas deslocações ao terreno para desenhar diversos pontos de vista. Foram efectuados cerca de sessenta desenhos feitos com carvão em papel. Não houve nenhum critério específico na escolha destes pontos de vista. A minha intenção foi imergir no terreno, através do desenho, de uma forma intensa e deixar que a intuição tomasse conta das escolhas das vistas e do traço.²⁸

²⁸ para ver uma amostra destes registos, consultar Anexos – desenhos Arga#4

Posteriormente, em trabalho de *atelier*, refleti sobre esta experiência de terreno e sobre todos estes registos efectuados. A noção de abandono na Serra de Arga é bastante forte. Diversos cantos estão carregados de indicialidade de actividade humana mas, em redor, não vemos ninguém. Em oposição a este aspecto a natureza apresenta-se de uma forma muito nua, crua e selvagem parecendo que procura recuperar algo num espaço outrora dominado por práticas sociais locais. Vemos árvores a cobrir os currais, instrumentos agrícolas submersos em vegetação rasteira, placas informativas submersas nos riachos, caminhos que outrora foram em pedra mas que agora são dominados por esta natureza que cresce sobreposta.

Em desenho não procurei registar estes aspectos particulares mas sim a paisagem. No entanto, estes aspectos influenciaram o traço e a escolha dos materiais a utilizar. Fazia sentido utilizar materiais “pouco nobres”, papel comum, e recorrer a um material riscante como o carvão que reflete bem a aspereza e nudez deste território.

A questão que colocava na altura era: Qual a relação entre estes desenhos e a frase de Tania Kovats? Este meu olhar dirigido a aspectos particulares da paisagem estava relacionado com os incidentes identificados pela autora e, nesta relação metonímica de causa-efeito, os desenhos são o resultado, a reacção, o produto deste olhar.

Está em causa, mais uma vez, todo um processo de interpretação e representação de um espaço. No entanto, há aqui um elemento que se entrepõe entre o olhar e o desenho. O registo de observação é um registo que implica colocar a atenção no referente de forma intensa. No entanto, aquilo que coloco no papel não é o referente mas sim uma imagem mental que tenho relativamente a esse mesmo referente. O nosso olhar, cultural e programado, vê uma determinada ideia relativamente às coisas e não as coisas em si. Vemos imagens mentais, descrições do mundo, ideias pré-concebidas e desenhar *in situ* através da observação directa é deixar transparecer para o papel estas imagens mentais. Assim, o desenho é já uma meta-representação de uma outra que lhe dá origem, a imagem mental. Por sua vez, esta imagem mental é construída a partir de discursos semióticos relativos aos diversos aspectos do real e, neste sentido, estes discursos, enquanto recursos semióticos que são, acabam por ser igualmente representações do real.

Entramos num processo de representações de representações, resultados de interpretações, que funcionam como uma espécie de narrativa que conta a história de como algo foi e é visto pelo sujeito. A paisagem é mais um elemento a acrescentar a esta narrativa, mais uma interpretação de um referente. Os incidentes que lhe dão origem são de ordem física, conceptual, emocional, cultural, etc. A paisagem não é apenas a soma das partes físicas que geram um todo. É também a soma dos sentimentos, das ideologias, dos olhares, das linguagens, dos acasos, dos encontros, entre outros. É a soma das práticas sociais que, por sua vez, será uma parte na construção de discursos e paisagens futuras.

Interessava-me continuar este processo de meta-representação. Da mesma forma que procedi a uma interpretação do espaço e traduzi essa interpretação em desenho, agora, impunha-se o desafio de criar algo que fosse uma interpretação destes desenhos.



FIG. 45, CULTURALNATURE ARG#4 (2015), TIAGO CRUZ



FIG. 46, CULTURALNATURE ARG#4 (2015), TIAGO CRUZ



FIG. 47, CULTURALNATURE ARGA#4 (2015), TIAGO CRUZ

A passagem para o desenvolvimento de um algoritmo generativo foi imediata. Assim, foi desenvolvido um algoritmo que interpreta as marcas no papel e, por sua vez, produz uma outra paisagem-representação onde o traço dá lugar a aspectos particulares da paisagem que, juntos, compõem o todo. Estes aspectos utilizados foram os objectos gráficos desenvolvidos na instalação *Arga#2*. Estava mais uma vez no âmbito da exploração da parte e do todo e, assim sendo, faria sentido continuar a trabalhar com os mesmos recursos gráficos. No entanto, a forma como estes seriam utilizados deveria ser o resultado não de uma interactividade entre o utilizador e o artefacto mas de uma interactividade entre o desenho e o algoritmo. O objectivo seria assim criar uma nova representação que tivesse como ponto de partida os desenhos desenvolvidos. Criar novas paisagens, agora sintetizadas por computador, que seriam o resultado de uma manipulação algorítmica (processo interpretativo) das marcas deixadas no papel.

Para a materialização do conceito seria necessário desenvolver um algoritmo que criasse uma meta-paisagem digital fazendo escolhas interpretativas a partir de um paradigma prévio. O objectivo era que o programa criasse esta paisagem tendo em conta a ideia de que a paisagem é um resultado de uma actividade, de acontecimentos, de acções. O primeiro passo passou pela criação de um algoritmo que lê o desenho e detecta a marca deixada no papel da mesma forma que eu observo o ambiente e selecciono determinados elementos em detrimento de outros.

Era necessário que o algoritmo fizesse escolhas ao nível das “marcas” que ele próprio produz na superfície digital. Estas marcar e escolhas feitas foram programadas a partir de

elementos particulares que constituem a paisagem cultural. Assim sendo, e no seguimento da instalação Arga#2, este paradigma é composto pelos seguintes elementos: (i) água; (ii) habitações; (iii) actividade agrícola; (iv) eólicas; (v) cavalos garranos; (vi) actividade pastoril.

À semelhança daquilo que foi feito em Arga#2, cada um destes elementos é representado com formas gráficas distintas. A actividade pastoril por uma linha irregular, a actividade agrícola por uma espécie de “manta de retalhos”, as habitações por um conjunto de rectângulos associados a um núcleo habitacional, a água por um conjunto de três linhas juntas representando o fluxo da água, os garranos por um conjunto de pontos associados à manada e, por fim, as eólicas por formas em estrela.



FIG. 48, CULTURALNATURE ARGA#4 (2015), DESENHOS, TIAGO CRUZ



FIG. 49, CULTURALNATURE ARG#4 (2015), DESENHOS, TIAGO CRUZ

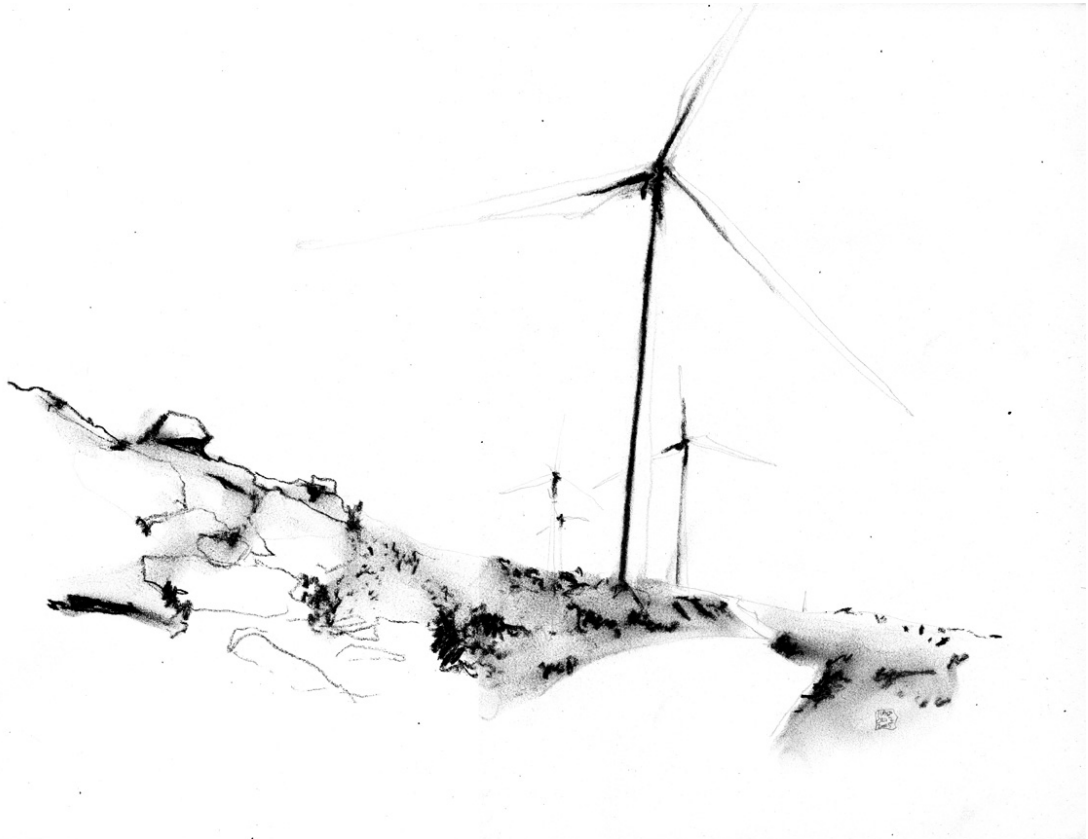


FIG. 50, CULTURALNATURE ARG#4 (2015), DESENHOS, TIAGO CRUZ

O desenho, digitalizado através de um processo de conversão DAC (*digital to analogue converter*), serve de *input* para o algoritmo de forma a que este possa proceder ao processo de manipulação algorítmica. O algoritmo interpreta o desenho, detecta a marca do carvão deixada na superfície do papel, e substitui-a por um dos elementos gerados aleatoriamente. O resultado é uma nova representação desse mesmo ponto de vista gerada algorítmicamente e de forma generativa, de cada vez que o algoritmo é inicializado. Mesmo sendo a partir do mesmo desenho o resultado atingido será sempre diferente devido à aleatoriedade introduzida no sistema.

Conceptualmente, a paisagem é aqui trabalhada enquanto representação (imagem digital) de outra representação (desenho) de outra representação (imagem mental) de outras representações (outras paisagens). A ideia não foi trabalhar uma noção de ciclicidade pois não há um retorno a uma origem. O que há são meta-representações que se sobrepõem umas às outras impondo-se e apagando as anteriores. Assim, a imagem digital vai surgindo sobre o desenho ao mesmo tempo que este desvanece em fundo.

A instalação foi exposta da seguinte forma: os desenhos foram colocados na parede com fita cola, juntos uns aos outros, em posições aleatórias. Desta forma pretende-se explorar potenciais semióticos como casualidade, exploração, intimidade e espontaneidade. Potenciais estes que fizeram parte da primeira abordagem ao terreno através do desenho. No entanto, deste grupo de desenhos vemos que um deles que se destaca dos outros por se encontrar emoldurado e colocado sobreposto aos outros. Há assim uma separação clara entre um desenho íntimo, exploratório e privado, e um outro que deixou esses potenciais e assume-se como obra final e independente. Uma peça que deixa o espaço do *atelier* e passa para a parede da galeria. Esta transposição do desenho para um carácter expositivo acarreta uma série de alterações ao nível do seu grau de modalidade e valor de verdade. É a partir desta representação expositiva que o algoritmo trabalha. Assim sendo, um pouco ao lado deste desenho emoldurado, surge um outro (igualmente emoldurado) que é uma impressão da uma imagem generativa produzida pelo algoritmo. Uma interpretação do desenho.

Lado a lado, o desenho feito no papel e a interpretação generativa, levam a uma experiência da paisagem enquanto discurso construído culturalmente. Quer o desenho, feito de acordo com um conjunto de regras e códigos semióticos relacionados com a percepção (leis da perspectiva, relação figura/fundo, contraste claro/escuro, etc.), quer a imagem generativa feita igualmente através de um conjunto de regras e códigos semióticos, são meta-representações de discursos semióticos da paisagem, também eles, criados dentro de um sistema cultural e a partir de convenções culturais.

Para que o leitor da instalação pudesse experienciar a noção de que uma representação sobrepõem-se e anula aquela que lhe deu origem, junto com estas imagens expostas, foi

colocado um vídeo em loop que mostra o processo de produção da imagem generativa sobrepondo-se ao desenho que lhe deu origem. Ao nível do áudio, este vídeo integra os sons utilizados nas instalações anteriores excepto os *glitches* pois esta narrativa não é manipulada pelo leitor da instalação e este não provoca de forma nenhuma o sistema exposto.

Por outro lado *Arga#4* procura assim explorar e questionar a passagem de uma imagem de natureza analógica e íntima (desenho) a uma imagem de síntese que surge como resultado de uma manipulação algorítmica do desenho feito previamente. Tecnicamente, o desenho assume um papel predominante na produção destas imagens resultando, a um nível mais concreto, num questionar das relações entre desenho analógico e desenho digital.

O jogo de oposições oscila entre o analógico e o digital, o privado e o público, o exploratório e o expositivo. A paisagem assume-se como uma construção cultural, particular e individual, sobre um determinado fragmento de um espaço onde as fronteiras da verossimilhança dissolvem-se para dar lugar a uma expressão interna e emocional do autor.

A instalação é montada com os desenhos, com as imagens digitais e uma projecção que mostra o processo, a passagem, de uma a outra. Esta metamorfose entre analógico e digital é apresentada numa atitude reflexiva colocando o leitor em contacto com a própria natureza viva e dinâmica da paisagem cultural em constante mutação.

Aspectos técnicos/tecnológicos

Arga#4 foi igualmente desenvolvida em *Processing* e faz uso apenas da livraria PDF, incluída com a distribuição do *Processing*, e responsável pela exportação das imagens geradas.

O programa pode ser executado em dois modos principais: para ecrã e para impressão. De acordo com este aspecto foram criados dois objectos: *Digital_drawing_animation (DDA)* e *Digital_drawing_print (DDP)*. De acordo com o estado inicial da variável booleana “screen” o programa inicializa um ou o outro. Ou seja, se “screen” estiver definida como *true*, o programa inicializa DDA, senão inicializa DDP.

A opção de criar estes dois objectos prende-se com o *input* utilizado (desenho digitalizado) e está relacionado com o resolução do mesmo. Neste sentido, o *input* necessário para o programa executar, tendo como output o ecrã, terá uma resolução bastante inferior comparativamente à situação contrária.

Assim, se *screen* estiver em *false*, o objecto DDP é inicializado e será responsável por criar a imagem generativa tendo como output um ficheiro PDF. Essencialmente, este objecto

vai percorrer a imagem dada como *input*, ao nível do *pixel*, e detecta *pixels* cujo valor RGB é menor ou igual a um limite estipulado pela variável “gamut_limit”. Assim, sempre que esta situação se verifica, significa que estamos perante uma marca deixada no papel pelo carvão. A variável “gamut_limit” funciona como uma espécie de indicador de sensibilidade. Quanto mais alto o seu valor mais sensível o programa será às marcas deixadas no papel. Isto significa que mesmo os tons de cinzento claro poderão ser considerados. Caso contrário apenas são considerados os traços mais escuros.

Assim que o *pixel* é detectado e considerado, aleatoriamente, o algoritmo escolhe um de seis objectos para inicializar e substituir essa marca por este objecto. Estes objectos, como referi, são aqueles que foram utilizados em Arga#2: Água, Bois, Curral, Habitações, Garranos e Eólicas.

Relativamente ao objecto DDA (ecrã) existe uma variável booleana, “animation”, que define se o *output* deverá ser feito também para uma pasta. Para esta pasta serão exportados todos os *frames* da animação em formato TIFF para que no final possa ser criado um vídeo da animação que se apresenta no ecrã.

Como referi, a instalação foi montada não só com os desenho e as imagens generativas mas também com um vídeo onde apresento o processo de produção destas imagens. Esta capacidade de o programa exportar todos os *frames* em formato TIFF foi implementada devido a esta necessidade.

Neste vídeo o som que acompanha as imagens em movimento são os sons utilizados nas instalações anteriores e foram adicionados, não através do *Processing*, mas sim, no processo de edição e montagem dos vídeos em *Adobe Premiere*.

CONCLUSÕES

Perceber o que aconteceu com a temática da paisagem, na Arte, ao longo dos tempos e, em particular, o que acontece hoje no contexto da média-arte digital transformou-se numa intensa viagem através da forma como o sujeito experiencia a paisagem cultural. Sobre a forma como molda este espaço, como o representa, como faz parte dele, como o observa e interage com ele a partir do seu interior e não como um elemento externo a este.

O conceito de paisagem é abordado de formas distintas consoante a disciplina associada. No contexto deste estudo, centrado na temática da paisagem na média-arte digital, assumindo a disciplina como multidisciplinar, interessa perceber os elementos que estão na base do conceito. Como é que este é visto pelas diversas disciplinas e pela arte em particular. Neste sentido, o termo “paisagem” pode ser usado enquanto nome, disciplina, vista ou verbo. Quer o papel do sujeito (ou utente), quer da tecnologia, são centrais ao conceito, à forma como este se desenvolveu ao longo dos tempos e como este facto espelha uma cultural visual em evolução.

A paisagem surge assim enquanto produto de uma actividade artística, enquanto média em si que transporta mensagens e significados e enquanto prática social. Está em causa um conjunto de forças naturais e culturais em que o produto deste cruzamento resulta numa representação de um território. Esta, por sua vez, pode ser estudada, desconstruída, interpretada por uma série de disciplinas como a Geografia, a História, a Antropologia, a Arte, o Design, entre outras.

Das várias abordagens à paisagem (Meinig, Mitchell, Cosgrove, entre outros), desde a representação figurativa à abstracção, da representação ao média, do real à imaginação, do mimético ao simbólico, entre outros, salienta-se a noção de paisagem cultural que pode ser caracterizada enquanto “ocorrência, em uma fracção territorial, entre a natureza e os espaços construídos e ocupados, os modos de produção e as actividades culturais e sociais, numa relação complementar entre si, capaz de estabelecer uma identidade que não possa ser conferida por qualquer um deles isoladamente.” (Almeida *apud* Ribeiro, 2007:7)

Se por um lado a sociedade constrói os discursos relativos à natureza a partir das convenções da cultura visual, por outro, os artistas reflectem e reagem a estes discursos moldando a percepção visual.

Ao contrário do discurso comum de que a temática da paisagem morreu no século XIX, juntamente com a pintura, penso que a temática continua a ser explorada de forma bastante intensa na vanguarda artística. Ao longo desta investigação percebi que, apesar de existirem artistas e exposições que exploram a temática, tal não se verifica com a

mesma intensidade ao nível da teorização académica artística. Neste sentido, desenvolvi um conjunto de instalações artísticas acompanhadas de uma reflexão crítica e teórica sobre a temática em causa.

A paisagem é um recurso semiótico de comunicação associado a um conjunto de potenciais semióticos de ordem estética, política, económica e social. Estes potenciais semióticos agrupam-se em discursos semióticos levando a uma paisagem cultural que é formatada e que formata a cultura visual contemporânea mudando a forma como vemos e nos relacionamos com o espaço.

A paisagem é assim vista enquanto arte e na arte. Enquanto discurso e enquanto recurso. Interessou-me perceber e questionar a forma como estes discursos são construídos, como é que esta se define enquanto género semiótico. Através de um processo de investigação ao nível da produção criativa, interessa perceber o que a paisagem comunica e como comunica, numa estreita relação a cultura artística contemporânea.

Os discursos relacionados com a paisagem são imensos. Além dos discursos da paisagem enquanto representação, vista, verbo e disciplina, a paisagem também surge como média, natureza, artefacto, sistema, ideologia, lugar, estática, poder, sublime, pitoresco, idílica, pastoral, declínio, identidade, entre outros. E cada um destes discursos tem uma história e um contexto de utilização que poderá ser estudado com vista a desconstruir o processo de naturalização do qual fazem parte.

O desenvolvimento futuro deste projecto, em termos práticos, passa pela reformulação das instalações, no sentido de as tornar mais acessíveis ao público, expôr as instalações todas juntas num único espaço, terminar o desenvolvimento da CulturalNature Arga#5 de forma a que posso integrar esta exposição. Além disto, e devido à relação bastante próxima que mantenho com o desenho, o trabalho futuro relacionado com a paisagem irá passar a integrar bastante mais esta média num cruzamento constante com a média-arte digital.

Em termos teóricos, é importante continuar a pensar na investigação em arte e pela arte, clarificando os objectivos de investigação da disciplina e procurando metodologias que vão ao encontro dos mesmos. Por fim, a semiótica social parece-me ser uma ferramenta conceptual importante que permite um processo profundo de desenvolvimento conceptual e artístico. Esta disciplina está altamente centrada no processo de comunicação e será necessário clarificar a passagem do conceito de comunicação para o conceito de experiência. Apesar disto, as noções de recurso, potencial, género e discurso semiótico são noções que se revelaram pertinentes e importantíssimas no processo de lidar com toda a parte conceptual do projecto.

Foi um percurso interessante que não termina com este documento. A paisagem é uma temática que não será de forma nenhuma associada a uma determinada época e falar sobre a paisagem, quer ao nível artístico, quer científico, é falar sobre nós, actores sociais, sobre a cultura e práticas sociais inerentes, sobre o real e a realidade.

BIBLIOGRAFIA

- ADAMS, A. J. (1994), *Competing Communities in the “Great Bog of Europe”*. In W. J. . Mitchell (Ed.), *Landscape and Power*, Chicago: University of Chicago Press.
- ALSINA, M. (1989), *Los Modelos de la Comunicacion*, Madrid: Editorial Tecnos
- AUMONT, J. (2005), *A Imagem*, Lisboa: Texto & Grafia
- BANN, S. (2003), *Sensing the Stones: Bernard Lassus and the Ground of Landscape Design*. In M. Conan (Ed.), *Landscape Design and the Experience of Motion (Vol. 24)*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Research Library and Collection.
- BARRELL, J. (1980), *The Dark Side of The Landscape*, Cambridge: Cambridge University Press
- BARRETT, E. & BOLT, B. (2011), *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*, London: IB Tauris
- BENJAMIN, W. (1975), *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*, São Paulo: Abril S.A. Cultural e Industrial
- BERGER, J. (2006), *Modos de ver*, Lisboa: Edições 70
- BERMINGHAM, A. (1989), *Landscape and Ideology*, EUA: University of California Press
- CHANDLER, D. (2007), *Semiotics for beginners*, England: Routledge
- CLARK, K. (1949), *Landscape into art*, England: John Murray
- CLIFFORD, J. (2010), *Itinerarios Transculturales*, Barcelona: Gedisa
- COSGROVE, D. (1998), *Social Formation and Symbolic Landscape*, EUA: University of Wisconsin Press
- COSGROVE, D. (2003), *Apollo's Eye: A Cartographic Genealogy of the Earth in the Western Imagination*, EUA: Johns Hopkins University Press
- CRUZ, T. (2012), *Do registo privado à esfera pública: O Diário Gráfico enquanto meio de expressão e comunicação visual*, (Tese de Mestrado em Comunicação na Era Digital, Instituto Universitário da Maia, Portugal)

- DUBOIS, P. (1992), *O Acto Fotográfico*, Lisboa: Vega
- ELKINS, J., & DeLUC, R. (2008), *Landscape Theory*. New York: Routledge.
- ESKILSON, S. (2007), *Graphic Design: a new history*, London: Laurence King
- FIGÓLI, L., (2004), *A paisagem como dimensão simbólica do espaço: o mito e a obra de arte*, Recife: XIII ciclo de estudos sobre o imaginário
- FISK, J. (2002), *Introdução ao Estudo da Comunicação*, Porto: Asa Editores
- FLUSSER, V. (1998), *Ensaio sobre a fotografia: para uma filosofia da técnica*, Lisboa: Relógio d'Água
- FLUSSER, V. (2011), *Into the Universe of Technical Images*, Minnesota: University of Minnesota Press
- FLYNT, H. (1961), *Essay: Concept art*, In An Anthology (1963), USA: La Monte Young
- FOWKES, R. & FOWKES, M. (2010), *Unframed Landscapes: Nature in Contemporary Art [web article]*, retrieved from <http://www.neme.org/texts/unframed-landscapes>, última consulta a 23.09.2017
- FOUCAULT, M. (1971), *A Ordem Do Discurso*, Paris: Éditions Gallimard
- GALANTER, P. (2003), *What is Generative Art?*, New York: New York University
- GEERTZ, C. (1997), *El antropólogo como autor*, Barcelona: Paidós
- GEERTZ, C. (2003), *La Interpretación de las Culturas*, Barcelona: Gedisa
- GIANNETTI, C. (2006), *Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*, Belo Horizonte: C/Arte
- GOMBRICH, E. (1959), *Arte e Ilusão*, London: Phaidon Press
- GUBERN, R. (2007), *Del bisonte a la realidad virtual*, Barcelona: Editorial Anagrama
- HALL, S., & GAY, P. (1992), *The Question of Cultural Identity*, in *Modernity and Its Futures*, pp. 273-316. Cambridge: Polity Press
- HALLIDAY, M. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Maryland: University Park Press

- HARLEY, J. B. (1988), *Maps, Knowledge and Power*, In D. Cosgrove & S. Daniels (Eds.), *The Iconography of Landscape*. New York: Cambridge University Press.
- HERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, F., & Fendler, R. (Eds.). (2013). *1st Conference on Arts-Based and Artistic Research: Critical reflections on the intersection of art and research*. Barcelona: University of Barcelona - Dipòsit Digital. <http://hdl.handle.net/2445/45264>
- HODGE, R. & G. Kress. (1988). *Social Semiotics*. Cambridge: Polity Press
- HOLLIS, R. (2001), *Graphic Design: A Concise History*, United Kingdom: Thames & Hudson
- HOWARD, P. (1983), *Changing taste in Landscape Art: An analysis based on works exhibited at the Royal Academy (1769 - 1980) and depictions of devonshire landscape*, United Kingdom: University of Exeter
- IRWIN, R. (2004), *A/r/tography a metonymic métissage*, In R. Irwin & A. de Cosson (Eds.), *A/r/tography : Rendering self through arts-based living inquiry*. (pp. 27-38). Vancouver, Canada: Pacific Educational Press.
- JAGODZINSKI, J. & WALLIN, J. (2013), *Arts-Based Research: a critique and a proposal*, Rotterdam: Sense Publishers
- JENKS, C. (1995), *Visual Culture*, London: Routledge
- JOLY, M. (1994), *Introdução à Análise da Imagem*, Lisboa: Edições 70
- JOLY, M. (2003), *A Imagem e a sua Interpretação*, Lisboa: Edições 70
- JOLY, M. (2005), *A Imagem e os Signos*, Lisboa: Edições 70
- KING, A.E. (2010), *The Landscape in Art: Nature in the crosshairs of an age-old debate [web article]*, retrieved from <http://www.artesmagazine.com/?p=4744>, última consulta a 22.10.2017
- KLEIN, J. (2010), *What is Artistic Research?*, Berlin: Brandenburgische Akademie der Wissenschaften
- KOVATS, T. (sd), *Tania Kovats*, retrieved from <http://land2.leeds.ac.uk/people/kovats/>, última consulta a 20.07.2017
- KRESS, G. & LEEUWEN, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge

- KRESS, G. & LEEUWEN, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold
- LEEUWEN, T. (2005), *Introducing Social Semiotics*, New York: Routledge
- LEEUWEN, T. & KRESS, G. (2006), *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, London: Routledge
- LEIDERSTAM, M. (2006), *See and Seen: seeing landscape through artistic practice*, Sweden: Lund University
- LORCH, B. (2002), *Landscape [web article]*, retrived from <http://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/landscape/>, última consulta a 20.07.2017
- MACHADO, Arlindo (2007), *Arte e Mídia*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor
- MAKHZOUMI, J., & Pungetti, G. (1999). *Ecological Landscape Design & Planning: The Mediterranean Context*. London: Routledge.
- MAKSYMIUK, G., Kaczynska, M., & Dymitryszyn, I. (Eds.) (2012). *The Power of Landscape*, ECLAS 2012 Conference. Warsaw: Warsaw University of Life Sciences.
- MANOVICH, L. (2002), *The Language of New Media*, US: MIT Press
- MARCOS, A., BRANCO, P. & CARVALHO, J. (2009), *The Computer Medium in the Digital Art's Creative Process*, USA: IGI Global
- MAXIMIANO, L. (2004), *Considerações sobre o conceito de paisagem*, Curitiba: UFPR
- MCCORMACK, J. & Dorin, A. (2001), *Art, Emergence, and the Computational Sublime*, Australia: Monash University
- McLUHAN, M. (2001), *Understanding Media*, New York: Routledge
- McNIFF, S. (1998), *Art Based Research*, UK: Jessica Kingsley Publishers
- MEINIG, D. (1979), *The interpretation of ordinary landscape*, London: Oxford University Press
- MIRZOEFF, N. (2002), *The Visual Culture Reader*, New York: Routledge
- MIRZOEFF, N. (2009), *An Introduction to Visual Culture*, New York: Routledge

- MITCHELL, D. (2008). *New Axioms for Reading the Landscape : Paying Attention to Political Economy and Social Justice*. In J. L. Wescoat & D. M. Johnston (Eds.), *Political Economies of Landscape Change* (pp. 29–50). Springer.
- MITCHELL, W. J. T. (1994). *Imperial Landscape*. In W. J. . Mitchell (Ed.), *Landscape and Power*. EUA: University of Chicago Press.
- MITCHELL, W. J. T. (2002). *Showing seeing: a critique of visual culture*. *Journal of Visual Culture*, 1(2), 165–181. doi:10.1177/147041290200100202
- MOGGBRIDGE, B. (2006), *Designing Interactions*, EUA: MIT Press
- O'NEILL, S. (2008), *Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction*, London: Springer
- OLWIG, K. R. (1996). *Recovering the Substantive Nature of Landscape*. *Annals of the Association of American Geographers*, 86(4), 630–653. doi:10.1111/j.1467-8306.1996.tb01770.x
- PAUL, C. (2003), *Digital Art*, London: Thames & Hudson Ltd.
- PAULINO, F. (2001), *Transumância da Estrela ao Montemuro. Da Tradição à Modernidade, a longa viagem da cultura pastoril*, (Dissertação de mestrado na Universidade Aberta - Instituto de Estudos Pós-Graduados, Porto)
- PAULINO, F. (2009), *Recuperação do Imaginário Colectivo da Serra d'Arga: Pela Projecção Turística dos Lugares Simbólicos*, in *Dinâmicas de Rede no Turismo Cultural e Religioso*, II Jornadas Internacionais de Turismo, Maia: Edições ISMAI, pp. 311 - 317
- PAULINO, F. (2010), *Cultura Visual e Turismo - Natureza e Cultura no Alto Douro Vinhateiro*, (Tese de doutoramento em Antropologia na Universidade Aberta - Departamento de Ciências Sociais e Gestão, Lisboa)
- PAULINO, F & SANTOS, I. G. (2010), *O Documentário Etnográfico*, in *Tékhnē: Revista de Estudos Politécnicos*, Edição temática de turismo, Vol VIII, nº14, pp. 123-135
- PEIRCE, C. (2005), *Semiótica*, São Paulo: Perspectiva
- PINK, S., KURTI, L., AFONSO, A. (2004), *Working Images: Visual Research and Representation in Ethnography*, London: Routledge
- PIRES, H., & MORA, T. (Eds.), (2012), *Encontro de Paisagens*, Braga: Universidade do Minho
- RAMOS, M.J. (2004), *A Matéria do Património*, Lisboa: Edições Colibri

- RAMOS, M.J. (2005), *Breve nota crítica sobre a introdução da expressão “património intangível” em Portugal*, in Vítor Oliveira Jorge (coord.). *Conservar para quê?* Porto - Coimbra, DCTP-FLUP – CEAUCP-FCT, 2005, pp. 67-76
- RAMOS, M.J. (2009), *Traços de Viagem*, Lisboa: Bertrand Editora
- RAMOS, M.J. (2010), *Histórias Etiópicas*, Porto: Assírio & Alvim
- RIBEIRO, R. W. (2007). *Paisagem Cultural e Património*. Rio de Janeiro: IPHAN.
- RIBEIRO, J. (2004), *Antropologia Visual: da minúcia do olhar ao olhar distanciado*, Porto: Edições Afrontamento
- RIBEIRO, J. (2003), *Métodos e Técnicas de Investigação em Antropologia*, Lisboa: Universidade Aberta
- RIVIÉRE, C. (1995), *Introdução à Antropologia*, Lisboa: Edições 70
- RODRIGUES, A.L. (2003), *Desenho*, Lisboa: Quimera
- RUBY, J. (1989), *The Teaching of Visual Anthropology*. Teaching Visual Anthropology, Paolo Chiozzi, (Ed.). Firenze: Editrice "Sedicesimo", pgs. 9-18.
- RUSH, M. (2005), *New Media in Art*, London: Thames & Hudson Ltd.
- RUSKIN, J. (1897), *Lectures on Landscape*, in The Complete Works of John Ruskin, London: Library Edition
- SANTAELLA, L. (2001), *Matizes da Linguagem e Pensamento Sonoro, Visual*, São Paulo: Ed. Humineiras
- SANTAELLA, L. (2003), *Culturas e Artes do Pós-Humano*, São Paulo: PAULUS
- SAN PAYO, M. (2009), *O Desenho em Viagem: Álbum, Cadernos ou Diário Gráfico. O álbum de Domingos António de Sequeira*, (Tese de doutoramento em Belas-Artes/Desenho na Universidade de Lisboa - Faculdade de Belas-Artes, Lisboa)
- SCHAEFFER, Jean-Marie (1996), *A Imagem Precária: Sobre o dispositivo fotográfico*, Brasil: Papyrus
- SCRIVENER, S. (2000), *Reflection in and on action and practice in creative production doctoral projects in art and design*, Working Papers in Art and Design 1, retrieved from <http://www.herts.ac.uk/artdes/research/papers/wpades/vol1/scrivener2.html> ISSN 1466-4917

- SCRIVENER, S. (2002), *The art object does not embody a form of knowledge*, Working Papers in Art and Design 2, retrived from <http://www.herts.ac.uk/artdes/research/papers/wpades/vol2/scrivenerfull.html> ISSN 1466-4917
- SELWOOD, M. (1993), *Inside Landscape: An Iconography of Delusion*, UK: University of York
- SHAMA, S. (2004), *Landscape and Memory*, London: Harper Perennial
- SIMMEL, G. (2009), *A Filosofia da Paisagem*, Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- SMITHSON, R. (1970), *Spiral Jetty*, http://www.ubu.com/film/smithson_spiral.html, última consulta a 02.07.2017
- SNYDER, J. (1994). *Territorial Photography*. In W. J. . Mitchell (Ed.), *Landscape and Power*, EUA: University of Chicago Press.
- SPERBER, D. (1992), *O Saber dos Antropólogos*, Lisboa: Edições 70
- SPROCCATI, S. (1994), *Guia de História da Arte*, Lisboa: Editorial Presença
- STEPHEN, G., ROBERT, W., AN, J. C., PERRY, S., REEVES, R., & SIM, J. (2009). *An Old Language for a New Landscape*. *Shifting Perspective and Practice*, (May), 7–9, Melbourne (Unpublished)
- STINY, G. & GIPS, J. (1978), *Algorithmic Aesthetics: Computer Models for Criticism & Design in the Arts*, EUA: University of California Press
- STURKEN, M. & CARTWRIGHT, L. (2009), *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, New York: Oxford University Press
- SULLIVAN, G. (2010), *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*, EUA: SAGE
- THOMPSON, W. & JOAN, C. (2010), *The experience of landscape – understanding responses to landscape design and exploring demands for the future*, Retrieved from <https://www.era.lib.ed.ac.uk/handle/1842/5617>
- YOUNG, Robert (1995), *Colonial Desire*, London, England: Rutledge

ANEXOS

COMUNICAÇÕES E SEMINÁRIOS

2017 "CulturalNature: Uma exploração da paisagem na Média-arte digital", Seminário de Investigação em Narrativas Transmídia, Universidade de Cabo Verde / Instituto Universitário da Maia (ISMAI - IU), Maia, Portugal

2017 Comunicação "CulturalNature Arga: a exploração da paisagem", ENCONTRO Expressões com som e imagem, Instituto Universitário da Maia (ISMAI - IU), Maia, Portugal

2015 Seminário "The Landscape: a semiotic resource in visual communication", Visual Communication Seminar, Anadolu University, Eskisehir, Turquia.

2013 Comunicação "CulturalNature Arga#1", Interactive Installation, III Intermedia Studies International Colloquium, Instituto Universitário da Maia (ISMAI - IU), Maia, Portugal

EXPOSIÇÕES

2018, CulturalNature Arga#1, Art Installation, Bienal de Cerveira, Portugal

2015 "CulturalNature Arga#4", Art Installation, Arte na Leira, curadoria de Mário Rocha, Caminha, Portugal

2014 "CulturalNature Arga#3", Video-art Installation, Casa da Cultura Islâmica e Mediterrânica, Silves, Portugal

2013 "CulturalNature Arga#2", Interactive Installation, European Researchers Meeting, Olhão, Portugal

2013 "CulturalNature Arga#2", Interactive Installation, Design Center of Óbidos, Portugal

PUBLICAÇÕES

CRUZ, Tiago, TAVARES, Mirian, PAULINO, Fernando (2018), The Landscape in Digital Media Art, in ATAY, Simber, MARTINS, Constantino (Eds.), Handbook of Research on Cyberculture in the 21st Century, EUA: IGIGlobal

CRUZ, Tiago, TAVARES, Mirian, PAULINO, Fernando (2018), CulturalNature Arga#4: a layered language, in BLAIR, Sarah (Ed.), Drawing and Language (special issue 3.2), Drawing: Research, Theory, Practice, UK: Drawing Research Network

CRUZ, Tiago, TAVARES, Mirian, PAULINO, Fernando (2018), CulturalNature Arga#2, in URSYN, Anna (Ed.), Interface Support for Creativity, Productivity, and Expression in Computer Graphics, EUA: IGIGlobal

CRUZ, Tiago, TAVARES, Mirian, PAULINO, Fernando (2018), Paisagem: Um Recurso Semiótico, in CARREGA, Jorge, ARAÚJO, Denize, FECHINE, Ingrid (Eds.), Perspectivas Luso-Brasileiras em Artes e Comunicação, vol. 2, "Comunicação, Memória e Cultura Popular" (COMCPUEPB/CNPq), CIAC/UAlg, CIC/Universidade Tuiuti do Paraná

CRUZ, Tiago, TAVARES, Mirian, PAULINO, Fernando (2017), Poster "CulturalNature Arga#2", Encontros de Ciência (FCT), Faro, Portugal

CRUZ, Tiago, TAVARES, Mirian, PAULINO, Fernando (2014), "CulturalNature Arga #2", International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics 5, 1: 21 - 31. doi: 10.4018/ijcicg.2014010102

desenhos Arga#4





