

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

**PELE IMAGÉTICA: FRONTEIRAS HÍBRIDAS EM
ARTE E TECNOLOGIA**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Marianna Elisabeth Stumpp

**Santa Maria, RS, Brasil
2012**

PELE IMAGÉTICA: FRONTEIRAS HÍBRIDAS EM ARTE E TECNOLOGIA

Marianna Elisabeth Stumpp

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração em Arte Contemporânea, Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais.**

Orientadora: Prof^a Dr^a. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

**Santa Maria, RS, Brasil,
2012.**

© 2012

Todos os direitos autorais reservados a Marianna Elisabeth Stumpp. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita com autorização por escrito do autor.

Endereço: Rua Salvador Sartori, n.496 apto. 304, Bairro Lurdes, Caxias do Sul, RS.
CEP: 95070-240

Fone (0xx)54 35335218; E-mail: maristumpp@yahoo.com.br

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado

**PELE IMAGÉTICA: FRONTEIRAS HÍBRIDAS
EM ARTE E TECNOLOGIA**

elaborada por
Marianna Elisabeth Stumpp

como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Artes Visuais

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof^a. Dr^a. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi
(Presidente/Orientador - UFSM)

Prof^a. Dr^a. Rosangela da Silva Leote (UNESP)

Prof^a. Dr^a. Andréia Machado Oliveira (UFSM)

Santa Maria, 30 de março de 2012.

AGRADECIMENTOS

Dedico esta dissertação e agradeço primeiramente em especial aos meus queridos pais:

Prof. Dr. Eugen (*in memoriam*) *Heimweh!* e **Eronite**, pelo exemplo de vida e dedicação sem medir esforços;

Em especial agradeço também:

a Deus;

aos meus irmãos Markus e Monika pelo apoio, incentivo e motivação;

à minha cunhada Lisiane e ao meu cunhado Carlo pelas opiniões partilhadas e ações que ajudaram no desenvolvimento da pesquisa;

Em especial à minha orientadora, professora e amiga Reinilda que acreditou no meu trabalho, motivando-me e tornando mais brando o percurso, por sua atenção e conhecimento compartilhados;

às minhas tias Norma e Teolides pelo acolhimento e apoio;

Aos amigos Odete, Cris e Giovane pelo apoio e ajuda e aos meus colegas do mestrado;

Muito obrigado a todos!

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

PELE IMAGÉTICA: FRONTEIRAS HÍBRIDAS EM ARTE E TECNOLOGIA

AUTORA: MARIANNA ELISABETH STUMPP
ORIENTADORA: PROF^a. DR^a. REINILDA DE FÁTIMA BERGUENMAYER MINUZZI
Data e Local da Defesa: Santa Maria, 30 de março de 2012.

O presente projeto traz uma proposta em poéticas visuais voltada à criação de objetos híbridos através da projeção de imagens digitais sobre superfície de couro. As imagens de resíduos urbanos - lixo - foram fotografadas e posteriormente tratadas em softwares gráficos para projeção sobre a superfície de couro. A premissa do estudo consiste na exploração prática e teórica de conceitos acerca da imagem sobreposta formando um objeto híbrido composto de fotografias de resíduos urbanos-lixo- projetados sobre o couro. As tensões geradas entre a imagem e o suporte atuam como fronteiras na medida em que se sobrepõe sem agregar-se. Estas representam o limite, assim como a pele essa membrana que envolve o corpo, fronteira entre interior e exterior através da qual comunicamo-nos com o mundo. A tecnologia no processo criativo, com procedimentos de digitalização, tratamento e projeção das imagens, recria uma nova pele híbrida, uma fronteira, associada a materiais não – artísticos como o couro. Estes procedimentos modificam os aspectos formais e conceituais, dissolvendo especificidades e instalando tensões e contaminações tendo em vista a disparidade dos elementos físico (natural) e imagético. O estudo tem como base diferentes autores, entre eles Couchot, Santaella, Venturelli, Certeau, Aumont. Abordam-se conceitos sobre fronteiras, hibridação, imagem, apropriação, pele, consumo, arte e tecnologia e suas problematizações no projeto desenvolvido.

Palavras – chave: Fronteiras.Híbrido.Imagem.Pele.

ABSTRACT

IMAGETIC SKIN: HYBRID BORDERS OF ART AND TECHNOLOGY

AUTHOR: MARIANNA ELISABETH STUMPP
ADVISOR: PROF^a. DR^a. REINILDA DE FÁTIMA BERGUENMAYER MINUZZI
Santa Maria, March 30, 2012.

This project brings a poetic visual proposal aimed at creating hybrid objects by projecting digital images on the leather surface. Images of municipal waste were photographed and further processed in graphics software for projection on the leather surface. The premise of the study is the exploration of practical and theoretical concepts about the image superimposed forming a hybrid object consisting of photographs of urban waste-garbage projected into the leather. The tension generated between the image and the support act as borders ,they overlaps without aggregate. These represent the limit, as this membrane skin surrounding the body, border between interior and exterior through which we communicate with the world. The technology in the creative process, with proceedings scanning, processing and projection of images, rebuilds a new hybrid skin,a border, not associated with non artistic materials as the leather. These proceedings changing crossings between the formal and conceptual aspects, dissolving the specificities tensions and installing materials contamination in view of the disparity of physical evidence (natural) and imagery. The study is based on different authors, among them Couchot, Santaella, Venturelli, Certeau, Aumont. It addresses concepts of boundaries, hybridization, image, ownership, skin, consumption, art and technology and its problematization in the project developed.

Keywords: Borders. Hybrid. Image. Skin.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Exemplos de imagens aplicadas à superfície do manequim.....	18
Figura 02 – Instalação “Vista-se com imagens”	19
Figura 03 – Instalação “Imagens Vestíveis”	20
Figura 04 – Nick Cave, “Soundsuit”, 2010. Fonte: http://soundsuitshop.com/	21
Figura 05 – Nam June Paik, “T.V.Cello”,1971. Fonte: http://www.muspe.unibo.it	22
Figura 06 – Otávio Donasci, Videocriaturas,1980 Fonte: http://www.videocreasures.com/web/imagens/vfamilia.JPG	22
Figura 07– “Imagem pele”, projeção sobre couro, 2011.....	25
Figura 08 – László Moholy-Nagy, Modulador espaço-luz, 1922-1930 Fonte: RUSCH (2006,p.15).....	27
Figura 09 – James Turrel, Afrum-Proto, 1967 Fonte: Fonte: RAUSCHER (2005).....	28
Figura 10 – Elaine Tedesco, Sobreposições Imprecisas, 2002 Fonte: www.comum.com/elainetedesco	29
Figura 11 – Alain Fleischer, Exhibition in Toronto, 1998 Fonte: RAUSCHER (2005).....	31
Figura 12 – Walmor Corrêa, Ondina, 2005 Fonte: http://www.walmorcorrea.com.br/tpl/obras2005-a1.htm	34
Figura 13 – Olafur Eliasson,The mediated motion, 2001. Fonte: http://www.olafureliasson.net	35
Figura 14 – Marcel Duchamp, Roda de bicicleta, 1913. Fonte: http://artemodernafavufg.blogspot.com/2009/05/marcel-duchamp.html	39
Figura 15 – Marcel Duchamp, A fonte, 1917. Fonte: http://artemodernafavufg.blogspot.com/2009/05/marcel-duchamp.html	39

Figura 16 – Joseph Beys, Felt Suit, 1970	
Fonte: http://www.nationalgalleries.org/	40
Figura 17– Robert Rauschenberg, Bed, 1955	
Fonte: http://www.moma.org	40
Figura 18 – Gilberto Prado. Desertesejo, 2000	
Fonte: http://www.itaucultural.org.br/desertesejo	42
Figura 19 – Arman Poubelle, 1961	
Fonte: http://www.arman-studio.com/	51
Figura 20 – Manuel da Costa, Nexo 7, 2000	
Fonte: Catálogo da exposição Nexos.....	52
Figura 21 – Christian Boltanski, Monumneto, 1988	
Fonte: http://www.moma.org	60
Figura 22– Vista da exposição Hibri[arte+design].....	63
Figura 23 – Exemplos de registros realizados, fotografia digital, 2011.....	64
Figura 24 – Composição modular e tratamento digital a partir dos registros.....	65
Figura 25 – “Imagens projetadas I”, 2011. Projeção sobre couro	65
Figura 26 – M. C. Escher, “Relatividade”, 1953. Gravura.....	68
Figura 27– Eadweard Muybridge, Movimento de um cavalo a galope, sequência fotográfica 1872. Fonte: GOMBRICH(1999).....	71
Figura 28 – Imagens projetadas na parede do espaço. Fotografia digital, 2011.....	77
Figura 29 – Regina Silveira, On Absence: Office Furniture, 1991	
Fonte: http://www.itaucultural.org.br	78
Figura 30 – Imagens projetadas no piso do espaço, 2012. Fotografia digital.....	79
Figura 31 – Dimensões do espaço.....	80
Figura 32 – Esquema 1.....	80
Figura 33 – Esquema 2	81
Figura 34 – Visualização esquema 1.....	81

Figura 35 – Visualização do esquema 2.....	82
Figura 36 – Gianni Colombo, Spazio Elastico, 1967 Fonte: http://www.archiviogiannicolombo.com/	85
Figura 37 – Raquel Kogan, Reflexões # 1, 2003. Instalação com projeção de imagens. Fonte: http://www.raquelkogan.com/rk_page_obra_004.php	88
Figura 38 – Diana Domingues, Paragens, 1991. Videoinstalação. Fonte: http://artecno.ucs.br/proj_artisticos	91

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. OBJETO HÍBRIDO:CONSTRUINDO FRONTEIRAS.....	14
1.1 Fronteiras em processo: apontamentos sobre a construção da poética.....	15
1.2 Construindo fronteiras: “Vista-se com imagens”	16
1.3 Construindo fronteiras: “Imagens Vestíveis”	19
1.4 Construindo fronteiras: “Imagem-Pele”	23
1.4.1 Projeção como fronteira.....	26
2. DILUINDO/HIBRIDANDO FRONTEIRAS:.....	32
2.1 Diluindo Fronteiras entre natureza e arte.....	33
2.2 Diluindo fronteiras entre apropriações cotidianas e imagéticas	36
2.3 Diluindo/hibridando fronteiras entre resíduos urbanos e a pele.....	45
2.4 Hibridando fronteiras entre arte e tecnologia.....	55
3. CONSTRUINDO/DESLOCANDO FRONTEIRAS.....	62
3.1 Construindo fronteiras: “Imagens projetadas I”	62
3.2 Deslocando fronteiras da paisagem urbana.....	66
3.3 Deslocando fronteiras da imagem fotográfica e digital	70
3.4 Construindo fronteiras: imagens no espaço.....	76
3.5 Construindo fronteiras : “Híbridaimagem”	80
3.5.1 Diluindo fronteiras: considerações a respeito da participação na arte.....	83
3.5.2 Diluindo fronteiras das videoinstalações.....	89
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
REFERÊNCIAS.....	97
ANEXOS.....	103

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa de mestrado, na linha de arte e tecnologia, tem como tema a construção de objetos híbridos no campo das poéticas visuais na contemporaneidade. Através de uma abordagem prática-teórica reflete sobre o processo de criação do objeto de estudo no que concerne aos processos de hibridação criando fronteiras na arte e tecnologia.

Este projeto justifica-se para a compreensão das relações entre arte e tecnologia embasadas na hibridação de materiais e procedimentos. A arte contemporânea apresenta como uma de suas características a hibridação entre linguagens e áreas. A relação desta proposta com a tecnologia enquadra-se nessas novas abordagens. Assim, constitui uma possibilidade poética na arte contemporânea como forma de contribuição acerca de suas novas percepções.

No presente trabalho, o objeto (resultado artístico) em questão define-se como híbrido pois trata da associação de imagens digitais projetadas em superfícies de couro, envolvendo a associação de elementos e recursos tecnológicos. Os processos híbridos de criação do trabalho envolvem procedimentos operatórios como a digitalização da imagem, tratamento, projeção e apropriação de elementos não-artísticos.

A hibridação ocorre no momento da projeção da imagem sobre o suporte, visualizada pela luminosidade na superfície, no instante do contato através da soma dos elementos sobrepostos, gerando uma pele híbrida. As tensões geradas entre a projeção e o suporte evidenciadas pela disparidade dos elementos, atuam como fronteiras entre os mesmos, na medida em que separam e que possibilitam o contato. Deste modo, essas tensões ocasionadas no instante da projeção não representam a negação da possibilidade de convivência, mas sim a convivência entre opostos.

Para a projeção de imagens foram fotografados resíduos encontrados no espaço urbano. As paisagens das grandes cidades sofreram mudanças estéticas ao longo dos tempos e neste contexto a cidade define-se também como lugar onde o ser humano descarta todo tipo de materiais e objetos, aparentemente inúteis, a seu ver.

O suporte empregado no desenvolvimento dos primeiros trabalhos foi um manequim de madeira disposto verticalmente no espaço formando juntamente com a projeção de imagens uma espécie de vestimenta sobre o mesmo. Refletindo e trabalhando, ou seja, ao longo do processo de constituição da proposta artística em questão, a própria obra encaminhou para a troca de suporte condizente com o que propunha.

O novo suporte empregado constitui-se em pedaços de couro, inicialmente dispostos verticalmente para a projeção. Deslocado para a arte, o couro/pele transfigura-se juntamente com as projeções e proporciona novos sentidos acerca da relação do homem com a natureza. Neste sentido fundamenta-se prática e teoricamente um novo conceito: uma pele/membrana representada pelo couro material orgânico e natural. Enquanto material, o couro representa o limite, assim como a pele, membrana que envolve o corpo, limite entre interior e exterior através da qual ocorre a comunicação com o mundo.

Deste modo, o processo criativo mostra-se como um procedimento aberto às exigências que a obra coloca no decorrer do trabalho, sendo passíveis de modificações e contribuindo para as reflexões acerca da poética.

Diante destas colocações, o objeto híbrido define-se como a associação das imagens sobre o couro através da convivência de opostos, natural/artificial, objeto/imagem, criando tensões e diluindo fronteiras.

Essa proposta híbrida utiliza recursos tecnológicos ao longo do processo criativo para projeção e tratamento de imagens para composição de seu resultado.

Parte da motivação para realização deste trabalho deve-se ao interesse pessoal nos processos híbridos na arte. Incluo também minha formação no Ateliê de Design de Superfície da UFSM, no qual desenvolvi propostas híbridas entre arte e design através dos processos de automatização da imagem, mistura de materiais, entre eles o couro, que despertaram o interesse neste campo da arte.

Assim, na presente pesquisa busca-se no, contexto da arte contemporânea, pontuar questões que considero relevantes na prática artística acerca dos processos híbridos de criação no que tange à automação da imagem, sua passagem do analógico para o digital, seus processos de manipulação bem como a hibridação entre os materiais resultando num objeto híbrido. Através de abordagens teóricas o estudo fundamenta-se nos aspectos teóricos, poéticos e reflexivos sobre o meu próprio fazer do trabalho.

Durante o processo de desenvolvimento do trabalho busquei estabelecer relações com outros trabalhos artísticos que dialogam com a minha proposta no âmbito da arte e tecnologia, onde a hibridação acontece com outros campos do saber como biologia.

As fronteiras geográficas atuais estão em processo de diluição favorecendo a troca e a hibridização entre povos e culturas. Esses campos de fronteiras são descritos como “interculturais” (BURKE, 2008,p.73) não apenas como locais de encontro mas também locais de sobreposições ou interseções entre culturas, onde o que começa como uma mistura se transforma na criação de algo novo e diferente. Fenômeno semelhante ocorre no campo da arte contemporânea onde a diluição de fronteiras entre os elementos possibilita contaminações, contatos, rompendo especificidades, especialmente no campo da arte e tecnologia.

Artistas contemporâneos têm o desafio de lidar com as novas possibilidades tecnológicas, com o intuito de multiplicar suas possibilidades estéticas. Com os computadores, redes de telecomunicação (TV e satélites) a obra de arte caracteriza-se aberta, interativa, não-linear integrando autor e público ocasionando mudanças nas relações entre imagem e objeto, entre o objeto e o sujeito, entre o sujeito e a natureza. Os limites de criação artística diluem-se e requerem por parte do artista, novas posturas reflexivas decorrentes dos processos perceptivos ocasionados pela tecnologia. Surgem novos conceitos como a interatividade entre autor e público possibilitada pelas interfaces tecnológicas.

Percorrendo fronteiras no campo da arte contemporânea encontram-se as tensões geradas entre a imagem e o suporte através da sobreposição de ambas. Estas tensões ocasionadas pelo contato entre o físico e do digital produzem hibridações que modificam esteticamente o suporte e a imagem.

O suporte, couro/pele também encontra-se na zona de fronteira corporal , pois é um limite do corpo, membrana viva entre interior e exterior através da qual ocorre a comunicação com o mundo.

Para a estruturação dessa pesquisa, o texto foi dividido em três capítulos:

O Capítulo 1 OBJETO HÍBRIDO: CONSTRUINDO FRONTEIRAS aborda às questões poéticas e os procedimentos metodológicos do processo criativo do trabalho, especificamente ao desenvolvimento das propostas artísticas: “Vista-se com Imagens”, “Imagens Vestíveis” e “Imagem-Pele”. Descrevo as etapas de desenvolvimento de cada trabalho, as experimentações com diferentes materiais

(suportes), imagens e técnicas bem como alguns apontamentos teóricos decorrentes do processo. No sub-capítulo PROJEÇÃO COMO FRONTEIRA apresento algumas obras que dialogam com minha proposta no que concerne aos aspectos relativos à projeção de imagens sobre determinado suporte ressignificando espaços.

O Capítulo 2 DILUINDO/HIBRIDANDO FRONTEIRAS inicia a revisão bibliográfica através de conceitos e posicionamentos embasados em diversos autores. Nos primeiros sub-capítulos DILUINDO FRONTEIRAS, reflito sobre as relações entre o universo natural e a arte juntamente com exemplos de obras de artistas contemporâneos; sobre a apropriação na arte contemporânea enquanto conceito e técnica e exemplos de propostas artísticas, sobre resíduos urbanos deslocados para o contexto artístico, sobre pele e consumo contextualizados com minha proposta artística. Nos sub-capítulos HIBRIDANDO FRONTEIRAS discuto o contexto da arte e tecnologia, da reprodutibilidade digital e da hibridação entre objeto físico e imagem a fim de tecer considerações sobre a diluição /hibridação das fronteiras artísticas.

No capítulo 3 CONSTRUINDO/DESLOCANDO FRONTEIRAS abordo os procedimentos envolvendo a constituição das próximas poéticas elaboradas na pesquisa. Primeiramente discorro sobre o trabalho “Imagens projetadas I” (2011), instalação com projeção de imagens e objeto, e conceitos referentes à poética como à paisagem urbana e à imagem fotográfica. Após apresento o processo criativo de “Hibridaimagem” relacionando conceitos sobre videoinstalação e participação na arte contemporânea. Também embasando o trabalho, apresento exemplos de artistas que dialogam com minha poética a fim de tecer comparações ou diferenças que contribuem para a reflexão sobre o processo criativo.

Os questionamentos teórico-conceituais derivam das observações e reflexões decorrentes de minha poética ao longo do percurso, tendo em vista que a obra passou por modificações ao longo do processo.

Finalizando a dissertação nas considerações finais são retomados alguns aspectos práticos e teóricos juntamente com as reflexões e posicionamentos críticos a respeito do processo e resultado final do trabalho.

1. OBJETO HÍBRIDO: CONSTRUINDO FRONTEIRAS

O artista, ao deparar-se com as inúmeras possibilidades de criação, deve estar atento a sua prática, pois esta norteará as questões teóricas de seu estudo. No que se refere aos processos de criação artística, enquanto constrói sua obra, o artista inventa seu próprio modo de fazer, intercalando a parte prática com a teórica. Colocando-se como primeiro observador, o artista deve posicionar-se criticamente acerca de seu objeto de estudo com o dever de distanciar-se o suficiente para criar espaço para a observação e reflexão. Essas são características das produções em arte contemporânea que constituem sistemas abertos de criação. Segundo Rey (1996) a idéia de sistemas abertos impõe a instauração da obra um campo de investigação processual em que parâmetros, operadores conceituais e procedimentos são construídos durante o processo de trabalho. Ou seja, durante o processo de formação da obra é que os critérios se evidenciam e assim que forem identificados, cabe ao artista escolher qual melhor adapta-se a sua intenção de pesquisa.

Outro conceito determinante na pesquisa em poéticas refere-se à *poiética* que, conforme Rey (1996) é a obra em seu processo de feitura e compreende o estudo da invenção, da composição, a função do acaso, da cultura e do meio. Assim, a forma, a plasticidade e visualidade são os conceitos veiculados pela obra. Abordando a questão, a autora afirma que a *poiética* implica em três parâmetros fundamentais: liberdade (expressão da singularidade), errabilidade (direito de se enganar), eficácia (se errou tem que reconhecer que errou e corrigir o erro).

A descrição do processo torna-se fundamental na arte contemporânea, pois, segundo REY (2006), se não conhecemos a proposta e o modo de trabalhar do artista, dificilmente conseguiremos entender a obra.

1.1 Fronteiras em processo: apontamentos acerca da poética

Os procedimentos práticos relativos ao desenvolvimento da proposta artística em questão com as reflexões iniciais sobre a mesma são descritos a fim de esclarecer questões pertinentes sobre o trabalho.

Num primeiro momento surge a questão do suporte artístico. Muitas ideias aparecem como: desenvolver uma espécie de roupa utilizando diversos materiais têxteis entre outros, costurar várias peças de roupas formando uma unidade, utilizar materiais inusitados para criação de um suporte como o ferro entre outras. Uma idéia, porém, neste estágio do trabalho, estava clara: a de utilizar um suporte que remetesse ao campo da indumentária/vestimenta sejam roupas, manequins, acessórios, entre outros. Com projetos iniciais desenhados em rascunho, estudava a criação de um suporte condizente com minhas expectativas. Após refletir sobre a viabilidade da construção do suporte optei pela utilização de um manequim de madeira para a criação do primeiro trabalho.

Com a escolha do suporte, parti para as imagens a serem projetadas. A projeção já estava definida como parte do processo. As imagens foram apropriadas de sites de domínio público da Internet. A temática foi o lixo componente da paisagem urbana, envolvendo detritos e resíduos.

O motivo da utilização desta temática em especial, foi sendo construído ao longo do desenvolvimento do trabalho. Ao percorrer o trajeto urbano, os resíduos (lixo), espalhados nas ruas e calçadas instigavam-me, chamavam minha atenção, dirigiam meu olhar de outra maneira, como objetos que pudessem também despertar a sensibilidade. Esses inúmeros resíduos encontravam-se em estado de deteriorização permanente, desgastados pela ação do tempo, estáticos, e sua aparente insignificância atraía minha atenção. Vez ou outra notava que alguns eram levados pelo vento para ocupar outros espaços da paisagem urbana. Quer seja pelo aspecto desgastado, pelas cores representadas, por serem reflexos da sociedade contemporânea, símbolos de comportamentos sociais que trazem efeitos para o ambiente e para a estética da cidade, muitos aspectos despertavam meu olhar e muitas perguntas só poderiam ser respondidas através da Arte.

Após este momento de sensibilização e apreensão do olhar, passei para a obtenção das imagens subsidiadas pela Internet. Após pesquisar em alguns sites,

deparei-me com inúmeras categorias de imagens. Em algumas era possível visualizar e identificar elementos conhecidos como latinhas, papéis, tijolos, entre outros. Em outras, os resíduos estão decompostos pela ação do tempo e já não se consegue identificar a que material pertencem. Algumas são mais coloridas, outras opacas; enfim a quantidade de imagens a primeira vista torna-se complexa para a escolha.

A fim de facilitar esse processo, desenvolvi um banco de imagens (arquivo digital) com algumas dessas referências visuais apropriadas da Internet. Esse armazenamento constituiu documento de processo que, conforme Salles:

independente de sua materialidade contém sempre a idéia de registro[...] os documentos de processo são, portanto , registros materiais do processo criador [...] não temos, portanto, o processo de criação em mãos mas apenas alguns indícios desse processo [...] os documentos de processo desempenham dois grandes papéis ao longo do processo criador: armazenamento e experimentação (SALLES, 2004, p.17)

Nem todas as imagens contidas nesse arquivo digital foram utilizadas, muitas são apenas parte do processo. Considero aqui apenas as imagens retiradas da Internet e sem nenhum tratamento digital.

Estes procedimentos iniciais de captura e seleção de imagens permitiram a elaboração do primeiro trabalho prático.

1.2 Construindo fronteiras: “Vista-se com Imagens”

A primeira experimentação prática com base no estudo em questão denominada “Vista-se com Imagens” participou da exposição **Diálogos Digitais** ocorrida no espaço do Anfiteatro Caixa Preta no Centro de Artes e Letras da UFSM em 2010. A exposição integrou o evento **5º Simpósio de Arte Visuais: Poéticas Digitais**, tendo a participação de sete artistas entre eles mestrados do PPGART/UFSM e alunos da graduação em Artes Visuais da mesma instituição. A exposição contou com a curadoria dos mestrados do PPGART: Débora Aita Gaspareto, Greice Antolini da Silveira e Henrique Telles Neto.

Segundo a curadoria, o enfoque da exposição abordava as questões da era digital através de processos sensíveis ressaltando que a produção tem promovido o acesso e a democratização da arte em uma diversidade de linguagens, reflexo de uma sociedade pluralista.

“Vista-se com imagens” propõe um diálogo entre objeto disposto no espaço físico e projeção de imagens. A obra confronta questões acerca da vestimenta, do cenário urbano e das tecnologias digitais no campo artístico. Projetadas sobre um manequim de madeira, texturas digitais remetiam a resíduos, entulhos e lixos encontrados no espaço urbano. As projeções sobre o manequim configuraram uma espécie de vestimenta alternando-se numa seqüência aleatória. O resultado é um conjunto único, dialogante, entre o suporte de madeira, modelado para a presença/indicação/menção de um corpo que se veste associado às imagens projetadas, mutáveis, carregadas de significados, hibridadas nesta superfície.

No processo criativo da obra a apropriação aparece em dois momentos: no manequim e nas imagens projetadas. O manequim é a apropriação de um objeto, procedimento inaugurado pelos dadaístas e que teve maior visibilidade com Duchamp e seus *ready-mades* nos quais o artista esgotava a função original do objeto em detrimento de um novo sentido artístico. Já as imagens, foram apropriadas da Internet e reconfiguradas com o uso de programas de tratamento de imagens alterando sua transparência e cores para visualizar-se a textura do manequim de madeira.

Segundo REY (2006) a arte redefiniu sua relação com a imagem através dos recursos tecnológicos nos quais o artista não detém mais o monopólio de criação das imagens sendo possível apropriá-las.

A escolha das imagens a serem utilizadas foi propositalmente aleatória, sendo o critério definido pelo senso estético pessoal. Nessa etapa do processo as imagens representam um novo signo com possibilidade estética para a arte. É o momento onde o lixo deixa de ser lixo para servir a outro fim, o da criação artística.

As imagens de rejeitos urbanos, fragmentos da realidade, constituem uma metáfora da globalização da sociedade. Neste contexto Burke (2008, p.2) coloca que “a globalização cultural envolve hibridização. Por mais que reajamos a ela, não conseguimos nos livrar da tendência global para a mistura e a hibridização”. O autor argumenta que o hibridismo cultural é característico em um período como o nosso marcado por encontros culturais cada vez mais freqüentes e intensos onde não

existe uma fronteira cultural nítida ou firme entre os povos, mas, sim, um cruzamento cultural.

As imagens captadas na internet passam a ganhar outra nuance através do tratamento digital. A silhueta do manequim segue como guia para o corte dessas imagens. Ao projetar as imagens foram feitos alguns redimensionamentos a fim de ajustar sua proporção com a do manequim, porém as imagens não foram compactadas, elas vazam além da forma do manequim, surgindo como recortes ou enquadramentos aleatórios e previstos dentro do formato escolhido (contorno do manequim).



Figura 01 - Exemplos de imagens aplicadas à superfície do manequim, 2010.

Essas imagens, após tratamento digital, foram projetadas através de recursos multimídia (projektor) disposto na frente do manequim, formando uma espécie de segunda pele virtual e, conforme o ritmo da projeção, uma metamorfose da epiderme ia se criando. Toda esta etapa foi feita digitalmente, desde a captura, tratamento e recorte de imagens para posterior projeção.

Deste modo, a tecnologia entra como parte importante do processo artístico, sendo que através dela é possível transformar visualmente as imagens, as quais adquirem novos nuances e significados. A manipulação digital serve para realçar aspectos da realidade para os quais o artista quer dar ênfase e mostrar sua visão sobre o mundo real.

As imagens projetadas no manequim compõem uma seqüência aleatória com diferentes texturas evidenciando as formas, as cores dos elementos encontrados nas cidades e, por outro lado, questionam a problemática do lixo.

O manequim serve de superfície de captação das projeções de imagens de resíduos. Estas imagens causam um estranhamento, mas também mostram uma possibilidade criativa através de elementos que passam muitas vezes despercebidos diante de nós.

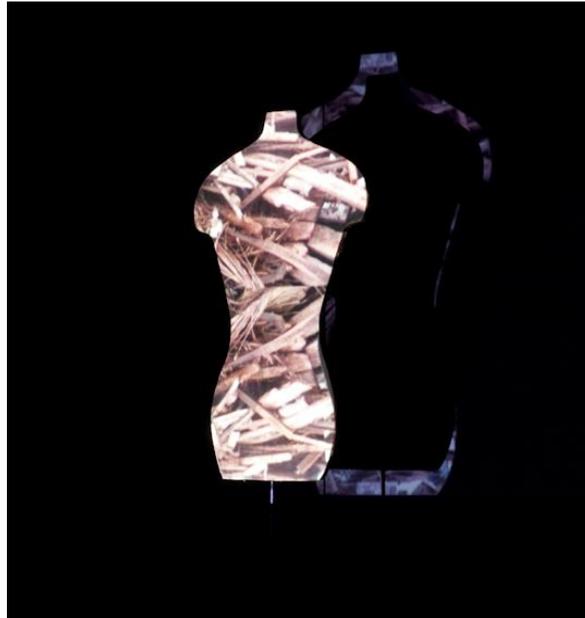


Figura 02 -“Vista-se com Imagens”.Projeção de imagens sobre suporte de madeira. Dimensões variáveis. Anfiteatro Caixa Preta, UFSM,Santa Maria-RS, 2010.

Após estes experimentos, o trabalho suscitou questionamentos e reflexões acerca do suporte, da adaptação da imagem ao mesmo, das imagens utilizadas, desdobrando-se em novas possibilidades práticas que foram desenvolvidas posteriormente.

1.3 Construindo fronteiras: “Imagens Vestíveis”

Em outubro de 2010 realizou-se o evento **Hibri [dez] +1**, mostra coletiva do GAD [Grupo de Pesquisa Arte e Design/UFSM], o qual sou integrante. O grupo é coordenado pela professora Dra. Reinilda Minuzzi, tem entre seus integrantes docentes, profissionais e acadêmicos dos Cursos de Mestrado em Artes Visuais, Especialização em Design para Estamparia, graduação em Artes Visuais da UFSM.

Desde 2009, o GAD já realizou diversas mostras artísticas em Santa Maria e na região, tendo apresentado trabalhos referentes ao projeto em vários eventos.

Segundo Minuzzi (2010, s.p), o grupo, tem por objetivo, neste projeto, “mapear produções que vinculam as áreas de Arte e Design, de modo a contribuir para a compreensão dos limites e interfaces entre as mesmas”, juntamente a constituição de reflexões a partir da produção em poéticas visuais da equipe envolvida.

Para a ocasião da mostra desenvolvi a proposta “Imagens Vestíveis”. Como terceira mostra coletiva do GAD, **Hibri [dez] +1** realizou-se em outubro de 2010 na Sala de Exposições Cláudio Carriconde, no CAL UFSM. A mostra contou com a participação dos onze participantes sob a curadoria da professora Reinilda Minuzzi. A curadora destaca que a mostra apresenta “investigações singulares de cada um de seus participantes, a partir de um projeto coletivo com base em manifestações de artistas e designers”, os quais foram selecionados individualmente por cada integrantes, onde “as interfaces e hibridações entre a Arte e o Design são o foco”.

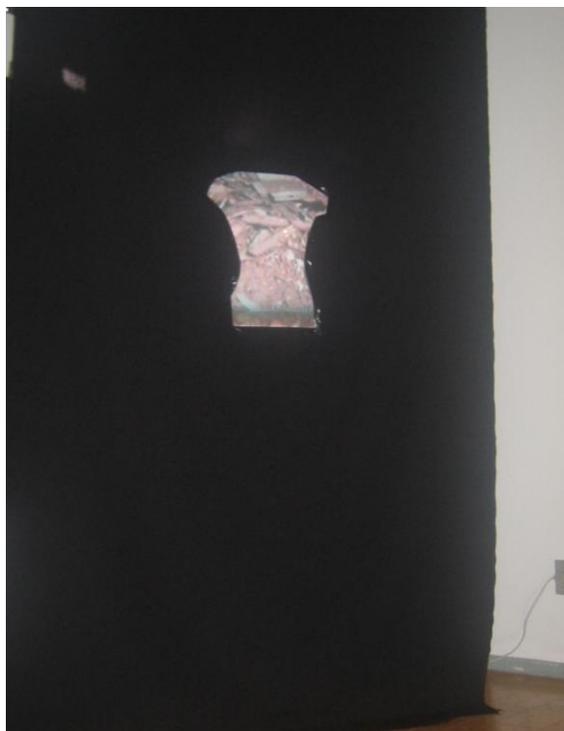


Figura 03 –“Imagens Vestíveis”,Vídeo instalação com televisão.Dimensões variáveis
Sala de exposições Claudio Carriconde,UFSM, Santa Maria -RS 2010.

A obra dialoga com a proposta de Nick Cave artista americano, com seu trabalho “Sounsuit” (2008). O artista explora as conotações de elementos como uma forma de construir narrativas, aliada ao fato de explorar o corpo como suporte artístico. Utilizando materiais encontrados como galhos, botões, lantejoulas, brinquedos, entre outros.



Figura 04 - Nick Cave, “Sounsuit”, 2010. Studio la Città, Verona Itália.

“Imagens Vestíveis” é composta por uma televisão coberta com um tecido preto e em um recorte no formato da silhueta com as mesmas dimensões do manequim, onde o espectador visualiza o vídeo. Assim, o manequim é composto do vídeo e do recorte do tecido.

Ao utilizar a televisão como recurso multimídia, a obra adquire outros significados para o espectador. Segundo Couchot (2003) a televisão coloca o observador, instantaneamente e independentemente da distância, em contato visual com a realidade. Segundo Couchot:

A televisão se desenvolve muito rapidamente a partir do fim da Segunda Guerra Mundial, inicialmente nos Estados Unidos onde se torna um meio de massa que entra em concorrência cada vez maior com o cinema. Seus efeitos sobre a percepção e sua ressonância na arte só se tornam discerníveis a partir da metade dos anos 50.[...] a imagem reproduzida permanece sendo a emanção luminosa de uma realidade preexistente captada e organizada pela objetiva da câmera escura. (COUCHOT, 2003, p.81)

Nos anos 1960, Nam June Paik introduziu a mídia da televisão na arte e tornou-se um dos precursores da videoarte. Segundo Rush (2006) em 1963 a exposição em Wuppertal, na Galeria Parnass, continha aparelhos de televisão dispostos no piso da galeria, sobre os quais eram projetadas imagens distorcidas ao. Na performance intitulada “T.V. Cello” Charlotte Moorman toca um violoncelo formado por três monitores de TV ligados e que mostram a imagem do próprio objeto. Esta é reenviada a ela no corpo de um instrumento musical que, como ocorre com todos os grandes músicos, nada mais é que seu prolongamento. Paik cria assim uma sincronia entre arte, música e performance.

Otávio Donasci, artista brasileiro, também explorou as linguagens da mídia através da televisão em seus trabalhos. Segundo Venturelli (2004) as *Videocriaturas* apresentavam-se em público e correspondiam a atores vestidos com uma televisão sobre a cabeça. Os vídeos apresentados eram pré-gravados e buscavam dialogar com os espectadores nas performances.



Figura 05 - Nam June Paik .”T.V. Cello”, 1971. Performance.



Figura 06 - Otávio Donasci. “Videocriaturas”, 1980.

“Imagens Vestíveis” introduz a televisão como recurso multimídia, possibilitando novas associações sobre a imagem em vídeo. Para Rush (2006) a instalação multimídia incorpora práticas da performance, arte corporal e arte acústica e atrelada ao contexto sendo que o objeto introduzido molda a galeria e suas leis.

Couchot (2003) ao citar McLuhan discorre sobre a estruturação da tela televisiva que em pontos elementares lhe confere aspecto de um mosaico exigindo do olho uma observação de recomposição sintética e uma focalização diferente se comparada a leitura ou visão em alta definição do cinema. Isto se deve à televisão aparecer, nas videoinstalações, como um objeto entre outros e a imagem visualizada, no meio de outros objetos, sem isolamento algum, apresenta estas interferências. Para o autor a própria evolução do enquadramento da tela cada vez mais neutralizada, acentua o aspecto da imagem eletrônica como um objeto qualquer misturado aos outros.

Entre os efeitos tecnestésicos da rede de vídeo para Couchot (2003) é a equivalência instalada entre imagem e objeto: imagem grudada a um objeto (mobiliário) disposto entre outros e “a transmutação de qualquer fração de realidade, em qualquer lugar do mundo (...) qualquer objeto adquire um tornar-se imagem imediato e, associado a este devir, uma potência de multiplicação quase infinita.” (2003, p. 86)

Na instalação “Imagens Vestíveis” o aparelho eletrônico disposto no espaço expositivo, reproduz imagens banais, cotidianas, que conjugam-se ao lugar interferindo na sua estética e conferindo novas aptidões perceptivas. As imagens televisivas apresentam o mundo exterior em fragmentos do real que adquirem o poder de ressignificar espaços e sensações ocasionando reflexões acerca da realidade, da imagem midiática e do tempo.

1.4 Construindo fronteiras: “Imagem-Pele”

Após esses experimentos iniciais e passada a qualificação, surgiram alguns questionamentos em relação ao meu trabalho. A questão era se iria desenvolver posteriormente uma espécie de vestimenta sobre esse manequim abordando questões sobre a moda, wearable art ou se iria abordar a questão da pele, como membrana de um ser/corpo.

A questão da pele como superfície me instigava e apresentava-se como percurso a seguir. Assim passei a procurar outro suporte que se aproximasse da materialidade da pele. As imagens continuaram as mesmas só o suporte mudou.

Mas que tipo de pele utilizar? Uma pele artificial que imitasse a humana? Ou o couro de animais? Refletindo, a pele de animais resgataria certa organicidade e, portanto, mais convincente para o trabalho. Diante da impossibilidade de obtenção do couro de porco, procurei pelo couro bovino que é mais acessível de ser encontrado. A idéia era conseguir pedaços de couro em tons de pele, bege, alguns texturizados, o couro croco, evidenciando o aspecto textural (visual e tátil) da pele animal.

Já possuía certa familiaridade com trabalho em couro, devido ao meu trabalho de graduação no qual desenvolvi estampas em couro para aplicação em sapatos femininos. Assim, o couro bovino veio de encontro às minhas expectativas. Este material possui os aspectos que eu buscava para complementar o trabalho. Além disso, trouxe um elemento orgânico para contrapor à projeção das imagens gerando novas tensões.

O couro não foi apenas mais um suporte para as projeções, pois trouxe questões importantes para o desenvolvimento do estudo. Neste momento a pesquisa adquire outro caminho.

Após a aquisição de pedaços de couro bovino, alguns cedidos por um curtume da cidade de Caxias do Sul, e outros doações, em tons de bege, alguns com texturas e outros lisos, parti para a experimentação com as projeções. Foi montado um espaço para projeção em uma sala da UFSM. Os pedaços de couro foram dispostos verticalmente aproximadamente a 3 metros do projetor de modo que as imagens mantivessem a escala de acordo com o couro. O foco também foi ajustado para a nitidez da projeção.

Optei por fotografar fragmentos do couro para ver como o material e as projeções se sobrepunham. Em alguns se percebe detalhes maiores do couro, ou seja, os poros da pele do que das imagens que aparecem como manchas coloridas resultantes da projeção. Em outras as imagens são mais fortes que os poros, sobressaindo-se ao olhar. De acordo com o tipo de couro e a projeção, se as imagens são mais transparentes, mais coloridas ou escuras, obtêm-se resultados diferenciados.

A série de projeções intitulou-se “Imagem- Pele”. A hibridação está presente no tratamento digital das imagens, na apropriação dos elementos, couro, imagens, no contato da projeção com o suporte criando um novo objeto híbrido resultante da associação e contaminação de elementos e procedimentos.

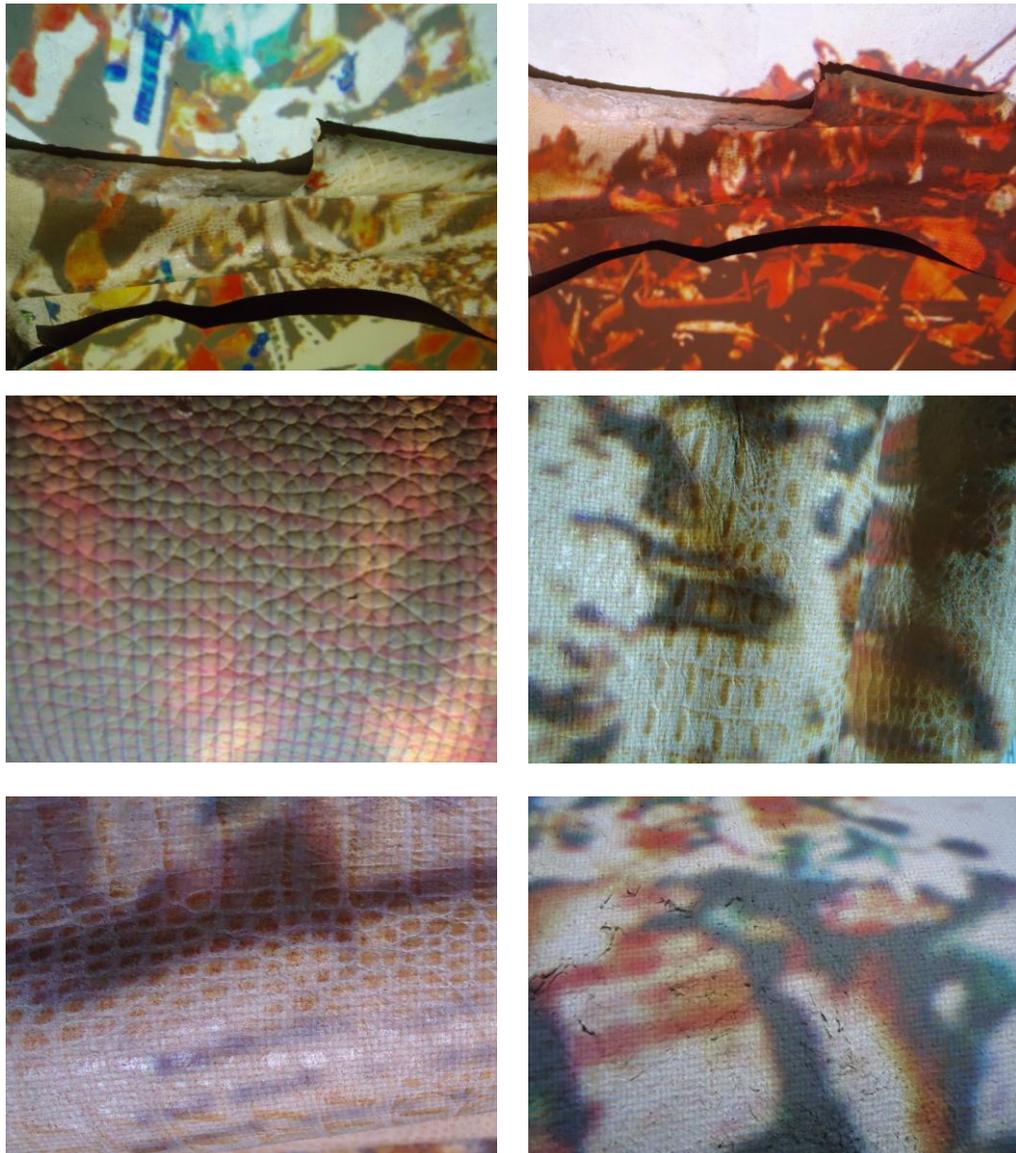


Figura 07 – “Imagem-Pele”, 2011. Projeções sobre couro bovino. Fotografia digital. Ateliê UFSM.

As projeções produzem transformações no suporte (couro) e nas imagens. Ambos os elementos contaminam-se transformando-se temporariamente. A imagem transforma-se em outra imagem ao ser projetada sobre o suporte e este também altera-se devido a incidência da luz sobre sua superfície.

Para que as imagens lançadas pelo projetor ganhem forma é necessário um anteparo, já que se tratam de imagens-luz. Sem um suporte, a uma distância adequada, as projeções perdem-se no espaço impossibilitando sua percepção, tornam-se difusas. As imagens-luz requerem um ambiente escuro e superfícies claras para sua melhor visualização.

Durante o tempo em que são projetadas as imagens instalam-se no suporte tornando-se indissociáveis dele. As imagens-luz ficam aderidas ao suporte, mas ao mesmo tempo, não se integram à superfície que os abrigou. Instala-se aí mais um paradoxo, uma fronteira, limite que adere, mas que não integra.

1.4.1 Projeção como fronteira

Para Barros (2007) os primeiros artistas a investigar a luz, no surgir da eletricidade, foram os artistas do Futurismo e da Bauhaus. Noholy-Nagy chegou a sugerir a criação de uma “Academia de luz,” onde seria possível unir o conhecimento científico à busca estética. A autora complementa que paralelamente ao minimalismo, um outro grupo denominado pelos críticos como *Light and Space Art*, surgiu na Califórnia, na qual a percepção do fenômeno era o produto final e não o objeto. A interação luz-espaco foi estudada de maneira totalmente nova, através do desenvolvimento de trabalhos desmaterializados, onde predominava a densidade luminosa, seja de origem natural ou artificial. Dois nomes importantes dessa arte eram Robert Irwin e James Turrell.

A chamada Arte da Luz, segundo Barros (2007), cujo material é a fonte elétrica de luz, originou-se devido à mudança perceptiva do público, de uma maneira de pensar mecânica para a técnica e também pela mudança na abordagem dos artistas que deixaram de adequar a luz à pintura e à escultura explorando possibilidades novas ainda não reconhecidas como arte.

Para RAUSCHER (2005) o artista húngaro László Moholy-Nagy (1895-1946) foi um dos primeiros artistas a se apropriar da luz e questionar sua materialidade. Para o artista a luz estava associada não apenas a idéias estéticas como também ao conhecimento, à consciência, a idéias transcendentais a sua própria psicologia.

Sobre o trabalho *modulador espaço-luz* de Moholy-Nagy caracteriza-se como um híbrido entre escultura e projetor: “ao iluminar-se e fazê-la girar, a escultura projeta uma série de sombras e de formas que são capazes de descrever todo o espaço ambiental ao seu entorno”. (RAUSCHER,2005 p.343) . A artista coloca que a obra considerava a relação entre a luz, o espaço e o espectador. Ela abriu caminho às obras as quais a luminosidade corresponde à interpretação dos fenômenos luminosos visualizados. O sentido do trabalho do artista não está nas características formais, mas no que elas são capazes de produzir no espaço.

Para Tedesco (2009) Moholy-Nagy foi influenciado pelos construtivistas russos e pela arquitetura moderna e criou um programa denominado *Nova Visão* sendo que no primeiro livro deste programa definia a fotografia como outro meio de ver o mundo e a câmera como um complemento de aperfeiçoamento do olho humano.



Figura 08 - László Moholy-Nagy, “Modulador espaço-luz”, 1922-1930.

Assim como Moholy-Nagy, James Turrel¹ também interessou-se em trabalhar com a luz. Para RAUSCHER (2005) o artista utilizava a luz não para

¹ James Turrel, artista norte-americano. Nasceu em 1943 em Los Angeles na Califórnia.

revelar objetos, mas sim ela própria como uma espécie de revelação evidenciando o jogo ótico e espacial.

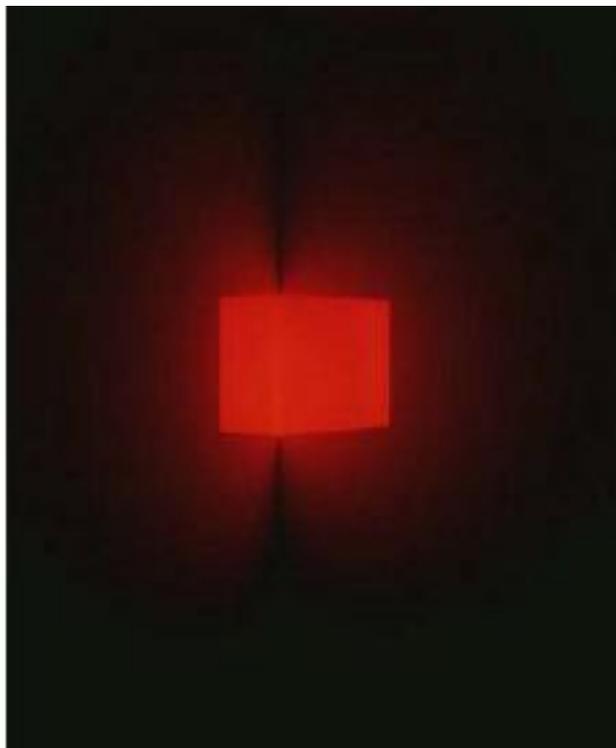


Figura 09 - James Turrel, "Afrum-Proto", projeção de quartz-halogeno, 1967.

Barros (2007) enfatiza que na arte contemporânea novas técnicas e conceitos de criar arte com a luz foram introduzidas através das descobertas científicas da óptica da eletricidade e das novas tecnologias digitais. Também como material natural com o uso do fogo e da luz solar. Uma constante é a luz como fenômeno, ao mesmo tempo sujeito e objeto da criação.

A artista Elaine Tedesco² trabalha com projeção de imagens sobre superfícies escolhidas em áreas urbanas, entre outros. Na série "Sobreposições Imprecisas", Tedesco cria primeiramente imagens feitas com diapositivos de dupla exposição fotográfica, os quais resultam numa sobreposição de elementos. Através de projeção de luz sobre ruas e construções sombrias, as imagens instalam-se no

² Elaine Tedesco nasceu em 1963 em Porto Alegre (RS), onde vive e trabalha. É mestre em poéticas visuais, artista plástica e professora universitária. Entre diversas exposições e premiações, seu currículo inclui a participação na Bienal de Arte de Veneza em 2007.

contexto da cidade e durante o breve tempo em que são expostas, tornam-se indissociáveis dele.

As imagens projetadas na obra de Elaine Tedesco criam uma atmosfera de magia e sonho na medida em que o espectador diante das projeções confunde-se sobre o que é imagem projetada e o que é a arquitetura usada como fundo para projeção.

A artista define o contato como primordial no seu trabalho e declara: “Nas projeções que realizo ocorrem diferentes formas de contato: o contato entre a imagem projetada e o anteparo, os contatos que estabeleço com as pessoas e o espaço de projeção, o lugar e a projeção” (TEDESCO, 2007, p.18). Para a artista o contato acontece em várias instâncias não só entre a imagem e superfície e com o lugar, mas também com seus moradores, um contato mais informal e próximo revelando a experiência artística compartilhada através da vivência.



Figura 10- Elaine Tedesco, “Sobreposições Imprecisas”, 2002. Projeção sobre parede.

A série *Sobreposições Imprecisas* ocorreu em Porto Alegre e em cidades do litoral e da região central do Rio Grande do Sul. Mônica Zielinsky (2003) aponta sobre o trabalho de Elaine Tedesco:

A artista põe em xeque, a um modo simultâneo, realidade e aparência, verdade e ilusão, objetos e lugares, memória e atualidade; e, mais que tudo, o fantástico retorno das imagens no tempo e no engendramento das próprias imagens, sempre e infinitamente, umas desdobradas sobre outras. (ZIELINSKY, 2003)

Tedesco escolhe áreas da cidade e áreas rurais para a projeção das imagens, sendo que estas retratam justamente o cenário urbano e rural. As imagens projetadas ao serem fotografadas servem de material para novas projeções, ou seja: “o desdobramento de uma imagem sobre múltiplas imagens” (ZIELINSKY, 2003). O trabalho da artista aproxima-se em muito de minha poética pelo processo operatório, no qual a luz é depositada temporariamente sobre superfícies e ao iluminá-las se funde a elas.

Em entrevista concedida à Fundação Iberê Camargo, Tedesco (2008) pontua que começou a trabalhar com projeções a partir da exposição Documentos de Trabalho em 2001. Para a ocasião apresentou uma projeção de um slide com a imagem de uma escada na beira de uma lagoa, sobre uma espuma com duas madeiras ao lado. Assim, uma imagem era projetada sobre uma superfície com textura. Ao desenvolver seu trabalho para exposições posteriores, a artista cria uma série de projeções com dupla exposição. Na cidade de Mostardas RS, começou a projetar as imagens sobre diferentes arquiteturas percebendo assim à mistura de algumas imagens ao lugar agregando novos significados. Sobre a superfície de projeção a autora coloca que:

Eu sabia que uma parede branca não serviria. Queria, de uma certa maneira, que a arquitetura interferisse na imagem. Quando a parede não é lisa sempre acontece uma interferência, mas nem sempre a imagem e a arquitetura acabam se transformando temporariamente em outra coisa. E isso foi o que eu comecei a buscar, uma fusão, que tem exatamente a ver com o efeito de vídeo: uma coisa que acontece ali, ao vivo, em que se pode ter uma fusão das coisas. (TEDESCO, 2008)

Outra referência é o artista francês Alain Fleischer³ que desenvolve trabalho com projeção de imagens no limite entre fotografia e instalação ao fazer projeções em superfícies diversas como paredes de prédios, espelhos e objetos tridimensionais. Conforme a artista Beatriz Rauscher (2005):

³ Alain Fleischer: Artista, fotógrafo e cineasta. Nasceu em Paris em 1944. Explora as tensões entre fotografia e cinema.

Alain Fleischer tira proveito da noite. Suas fotos da série *Exhibition*, aproximam sexo e cidade. Metrôpoles fotografadas do quarto de um hotel dividem a cena com imagens pornográficas. Estas são reproduções em diapositivos de fotografias publicadas em revistas pornográficas que o artista projeta nos detalhes da arquitetura, para a tomada da fotografia. (RAUSCHER, 2005, p. 350)

Rauscher (2005) comenta que “entram em jogo as associações do escuro ao obscuro, idéias de revelação e luz em contraponto às de pecado e trevas, de imagem-luz no espaço da obscuridade.” (RAUSCHER, 2005, p.351)



Figura 11 - Alain Fleischer, "Exhibition in Toronto". Fotografia digital, 1998.

Segundo a autora, o artista tira proveito da imagem luminosa para voltar à imagem impressa. Alain Fleischer produz “cenários noturnos” nas cidades projetar no escuro da noite imagens que constroem novas paisagens juntamente com a arquitetura de determinado lugar. Imagens e cidades se unem em diálogos mágicos ressaltados pelo ambiente noturno. A imagem justaposta tem o poder de criar cenários fictícios na paisagem cotidiana, transforma o espaço e a percepção visual, ou seja, dilui fronteiras a partir do momento em que é projetada no espaço urbano.

Tanto Tedesco como Fleischer trabalham com a matéria luz e promovem mudanças visuais e de significação nos espaços onde a luz é depositada. Através da luminosidade criam novas narrativas em espaços urbanos.

2. DILUINDO/HIBRIDANDO FRONTEIRAS

Geograficamente fronteira significa a parte de um país ou território que confina com outro. Também é o limite, extremo, fim. As fronteiras determinam a área territorial de um Estado e a sua base física, podendo ser naturais, geométricas ou arbitrárias.

Nas sociedades contemporâneas estamos cercados de fenômenos híbridos, que parecem desafiar e transgredir constantemente as fronteiras que a modernidade nos deixou e a partir das quais nos condicionamos a pensar a realidade, oposições como natureza/cultura, estado/sociedade civil, humano/não-humano, natural/artificial, erudito/popular, centro/periferia, ciência/arte fazem parte do vocabulário que nos foi legado e que nos permitiu a construção de categorias de visão e divisão do mundo e da sociedade. Contudo, o mundo moderno transgrediu muitas convenções expressas por dicotomias como as mencionadas acima e a permeabilidade das fronteiras convencionais que separavam os vários níveis de cultura, a ciência e a tecnologia entre outros, é uma das mais importantes manifestações das dinâmicas culturais no mundo contemporâneo. Essas dinâmicas desenvolvem -se em áreas marcadas pela tensão entre a globalização cultural e rearticulação local de configurações culturais, e têm dado lugar ao aparecimento e confrontação de diferentes formas de pensar a condição pós-moderna, que permita explorar os novos territórios da cultura, as formas de associação e dissociação ligadas aos novos repertórios culturais e às configurações culturais emergentes e as suas implicações sociais e políticas.

O filósofo e antropólogo argentino Néstor Garcia Canclini discorre no livro *Culturas híbridas* (1997) justamente sobre a hibridação cultural, que aponta para a hibridação das sociedades geradas pela “heterogeneidade multitemporal” e pelo impacto da globalização.

A condição atual é marcada pela diluição de fronteiras seja territoriais, sociais, e também artísticas. Ultrapassar fronteiras pois elas tornaram-se permeáveis.

Para o filósofo CERTEAU (1994, p.213) a fronteira “seria um espaço entre dois” e ao mesmo tempo que limita e separa, também comunica apresentando-se como um paradoxo.

Deslocada para o universo artístico, o conceito de fronteira adquire conotações poéticas de acordo com a intenção do artista. Essa diluição de fronteiras na arte pode ser representada pelos processos de hibridação envolvendo a junção de diferentes materiais, de técnicas.

O capítulo DILUINDO/HIBRIDANDO FRONTEIRAS aponta procedimentos híbridos e conceitos relativos às diversas manifestações artísticas que discutem aspectos sobre a natureza e a arte, as apropriações, os resíduos urbanos, a pele e o consumo contextualizados com minha proposta artística. Também no que se refere ao contexto da arte e tecnologia, da reprodutibilidade digital e da hibridação entre objeto físico e imagem a fim de tecer considerações sobre a diluição /hibridação das fronteiras artísticas.

2.1 Diluindo Fronteiras entre natureza e arte

Em minha poética interrogo além as fronteiras entre o mundo animal e humano. A natureza em geral, fauna e flora, deixou de ser apenas modelo a ser representado na arte. Para o artista contemporâneo ela tornou-se material e suporte para realização de obras artísticas.

As aproximações entre arte e ciência não são novas. O paradigma dessas aproximações já se encontra na obra de Leonardo, estando também presente em Alberti, Piero, Barker, Daguerre, Prampolini, Eisenstein. Do século XIX para cá, com a aceleração do desenvolvimento tecnológico, essas aproximações foram se estreitando. (SANTAELLA, 2003)

Com o movimento da *Land Art*, nos anos 60 e 70, a natureza começou a ser o principal foco da produção artística. Assim, muitas performances, instalações, intervenções produzidas utilizavam animais, plantas, frutos, terra, água, fogo, ar e diversos processos naturais em suas realizações.

A utilização de seres vivos para a criação de arte remonta os trabalhos de pioneiros como Newton Harrison que levava plantas e animais vivos para dentro das galerias ainda na década de 1970, e também o trabalho emblemático *I like América and América Likes Me*, quando Joseph Beuys conviveu com um coioote por uma semana no interior de uma galeria de arte. (FRANCO, 2008)

Walmor Corrêa⁴ desenvolve pinturas e desenhos de híbridos de mamíferos e insetos, pássaros e peixes, mamíferos e aves, mamíferos e peixes. Esses seres retratados por Walmor Corrêa e apresentados com detalhismo anatômico, como se fossem extraídos de um livro de biologia, são, entretanto, seres irreais, fantásticos, como sereias, curupiras e outros seres imaginários. Ao retomar a forma de representação científica dos artistas naturalistas do século XVIII, Corrêa coloca em xeque todos os modelos de representação objetiva, mostrando-nos que além da razão há sempre algo inexplicável.

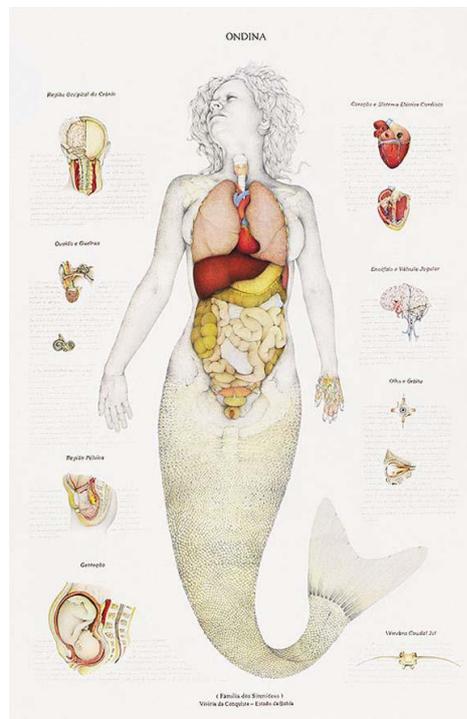


Figura 12- Walmor Corrêa. "Ondina" - acrílica e grafite sobre tela, 195x130cm, 2005.

O artista dinamarquês Olafur Eliasson⁵ destaca-se por construir pequenas paisagens ou situações aparentemente naturais no interior de museus, usando um

⁴ Walmor Corrêa: Nasceu em Florianópolis em 1961. É bacharel em Publicidade e Propaganda pela Unisinos. Nos anos 80 estudou técnicas de pintura e desenho junto ao Atelier Livre da Prefeitura Municipal de Porto Alegre. Desde 1983 participa de mostras coletivas pelo Brasil e no exterior. Em 2004 expôs na 26ª Bienal Internacional de São Paulo. Participa, em 2006, com a série *Unheimlich*, da mostra *Cyptozoology*, na H&R Artspace e na Bates College Museum of Art, ambas na cidade de Kansas, Estados Unidos. Vive e mora em Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

⁵ Olafur Eliasson: nasceu em Copenhague, em 1967. Formado na Academia Real de Belas Artes, em Copenhague, começou a apresentar suas esculturas e instalações em meados da década de 1990.

alto equipamento tecnológico. Na instalação *The mediated motion*, o artista recriou no interior de um museu austríaco uma série de paisagens com plantas aquáticas, água, vapor e outros materiais, estabelecendo um contraste com a fria arquitetura de concreto do local. O espectador ao atravessar as salas do museu experimentava diferentes sensações térmicas, visuais e climáticas, porém percebendo a artificialidade de sua construção no espaço expositivo. A construção de paisagens aparentemente sublimes e idealizadas, problematiza a relação entre natureza, aparato tecnológico e científico.



Figura 13 - Olafur Eliasson, “The mediated motion”, 2001.
Kunsthau Bregenz, Austria.

O brasileiro Eduardo Kac⁶ serve-se das mais avançadas tecnologias da genética para a realização de suas experiências artísticas. Um de seus trabalhos mais conhecidos e polêmicos é a coelha *Alba*, na qual Kac hibridizou o DNA de um coelho criando uma criatura quimérica que quando exposta à luz ultravioleta emitia uma luz fluorescente. O estudo da genética tem servido como base para o desenvolvimento de diversos trabalhos de Eduardo Kac, que tem sido proclamado

Entre as mais conhecidas estão o Weather Project (2003), enorme sol feito com lâmpadas, espelhos e fumaça, no Turbine Hall da Tate Modern, em Londres. Fonte: <http://www.pinacoteca.org.br/>

⁶ Nasceu no Rio de Janeiro em 1962 e formou-se pela Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Entre 1982 e 1988, participou de várias exposições individuais e coletivas. Em 1989 mudou-se para os Estados Unidos, onde atua como docente na The School of the Art Institute of Chicago. Em 2004 doutorou-se pela Universidade de Wales, no Reino Unido. Pioneiro da arte digital e transgênica.

como um dos inventores da chamada bioarte. Recentemente o artista criou uma nova espécie de flor na qual inseriu cromossomos de seu próprio DNA humano. Seu trabalho tem gerado intensas discussões sobre ética e sobre os limites da atuação da arte e da ciência.

Lucia Santaella discorre sobre os rumos da relação entre arte e vida:

Um passo bastante ousado, nas relações entre arte e vida, foi dado quando todo o campo da biotecnologia começou a ser incorporado à arte – neurociência, genética, engenharia molecular, nanotecnologia. As grandes conquistas da biologia nas últimas décadas deram-se no nível microscópico. Novos instrumentos de aferição, observação e manipulação da microscopia da vida estão permitindo o desvendamento dos segredos das estruturas genéticas do DNA e dos processos de vida de organismos tais como as bactérias e os vírus. Ao mesmo tempo, os métodos da bioengenharia possibilitam a manipulação direta do material genético. (SANTAELLA, 2003)

Sendo através da abordagem de Walmor Corrêa, de Olafur Eliasson ou de Eduardo Kac, a natureza apresenta-se como fonte para as criações artísticas instigando novos pensamentos acerca da delicada relação do homem com a natureza. O couro, como elemento natural empregado em minha poética, vêm ao encontro destes questionamentos relacionados à vida e à biologia, inserida no campo da arte, e materializa na poética a diluição de fronteiras entre os campos.

2.2 Diluindo Fronteiras entre apropriações cotidianas e imagéticas

Com uma abordagem sociológica, Certeau (1996) coloca que o termo cotidiano surgiu no século XVIII, período em que começa o capitalismo, e como consequência, o surgimento de objetos de uso cotidiano. O autor considera vários cotidianos relacionados a espaços e tempos diversos, como: o espaço de lazer, da rua, da casa, do trabalho, do percurso, entre outros.

A civilização urbana se vê impregnada de objetos, produtos, aparelhos, alguns destes criados para sistematicamente compor um determinado espaço. E neste espaço cada objeto interioriza sua função e seu significado simbólico.

O manequim, nesta concepção, é oriundo do espaço urbano, das vitrines, da moda, da sociedade de consumo e da arte também, pois esse objeto não se

encontra fixo para um determinado fim, exposição de roupas em vitrines, mas adquire significados até então ocultos, escondidos atrás de acessórios e roupas.

O cotidiano na arte contemporânea aparece não somente nos materiais e suportes usados como também nas temáticas, nas imagens e questões que os artistas propõem através de suas obras. Muitos artistas falam de si, fazem histórias de vida, auto-referenciadas, imbuídas de alusões e códigos pessoais.

O cotidiano aparece também na discussão sobre temas sociais e direciona-se a outras questões conceituais, característica da arte sociológica. Segundo VENTURELLI (2004, p.44): “Em 1971, a arte sociológica foi um conceito elaborado numa situação concreta, na qual a sociologia da arte colocava em questão a pintura do domingo. Um dos fundadores da arte sociológica foi o teórico e artista francês Hervé Fischer. Enfatizava a importância do uso das novas tecnologias pelos artistas como um meio para crítica social. Com relação à linguagem do vídeo afirma que os artistas deveriam utilizá-la como um revelador crítico dos ritos sociais, dos comportamentos da vida cotidiana, servindo como instrumento de dinamização, aceleração dos processos de comunicação e não simplesmente tornar estética e cheia de efeitos a produção em vídeo. Para Rey:

A arte sociológica se quer como prática pedagógica e subversiva para revelar o real funcionamento das relações sociais, os modos de exploração, a lógica política dos sistemas de valores dominantes e suas mistificações cotidianas. Ela visa permitir ao indivíduo o exercício crítico do julgamento e de sua liberdade em relação a uma ordem social que falsamente apresenta-se como necessária e natural. (REY, 2006)

Segundo Rey (2006) no Brasil, o trabalho de Paulo Bruscky⁷ apresentado na última Bienal de São Paulo, apresenta forte caráter social através de sua atuação contestatória no período do regime militar além de abordar questões sobre os meios de comunicação e os circuitos alternativos da arte.

⁷ Paulo Bruscky (Recife, 1949) Artista, ativista e renomado arquivista, Bruscky trabalha com diversas mídias, que incluem desenhos, performances, *happenings*, *copy art* e *fax-art*, arte postal, intervenções urbanas, fotografia, filmes, poesia visual, experimentações sonoras e intervenções. Fonte: <http://www.fundacaobienal.art.br/>. Acesso em fevereiro 2012.

Venturelli (2004) coloca que no início dos anos 80, Fred Forest⁸ defendeu sua tese na Universidade Sorbonne, Paris I, com proposta da arte sociológica no transcorrer da pesquisa:

O artista aproveitou o espaço acadêmico para criar uma videoinstalação, com vídeos dispostos ao redor do anfiteatro, que transmitiam imagens em tempo real do público e dos membros da banca. As imagens eram interferidas com recortes e colagens e principalmente fazia-se manipulações cromáticas. (...) Os resultados videográficos obtidos em tempo real, provocavam risos entre os espectadores e criaram uma tensão incômoda entre os membros da banca.(...) Assim, mesmo no espaço acadêmico a discussão envolveu a autonomia da arte diante de qualquer situação ou contexto sociocultural. (VENTURELLI, 2004, p.45)

Para CHALUMEAU (1997) os verdadeiros artistas da arte sociológica deveriam lutar contra os sistemas de representação e as imagens normalizadas na sociedade, contradizendo os signos sócias e estabelecendo uma comunicação entre a imagem e a sociedade. Assim o artista suscitaria participações que a sociedade não teria concebido sem ele. A arte sociológica permitiu estabelecer relações entre a expressão individual do artista, em sua época, e a experiência social no seu todo.

Muitos artistas apropriam-se do que a história deixou. Assim constituem elementos da poética dos artistas materiais e outras imagens já existentes, frutos da indústria cultural, como do mercado e dos elementos da cultura popular.

Sobre a apropriação de objetos já prontos Salles (2002, p. 95) acrescenta: “o conceito de apropriação vai além dos limites da materialidade desses objetos já feitos, o artista apropria-se da realidade externa e, em gestos transformadores, constrói novas formas”. O artista deve estar ligado para estas novas realidades, pois elas sustentarão seu trabalho na medida em que a criação estabelecerá novas conexões entre os elementos apreendidos e a realidade em construção.

A apropriação de pedaços de couro trouxe para o trabalho um elemento orgânico, encontrado na natureza, mas que foi direcionado par o trabalho artístico e passa a adquirir novas conotações.

Enquanto modo operatório, a apropriação, nas práticas da arte contemporânea é indissociável da invenção e do pessoal; ela é um componente do processo de

⁸ Fred Forest (Argélia, 1933), artista francês, que se utiliza de diversas mídias em sua produção artística. É um dos criadores dos movimentos de Arte Sociológica (1974) e Estética da Comunicação (1983).Fonte: <http://www.scielo.br>. Acesso em fevereiro 2012.

criação, remetendo a um processo ativo, é um ato voluntário que pressupõe certo engajamento. (REY, 2004, p.396)

O primeiro ready-made⁹ (Fig.15) de Marcel Duchamp¹⁰ foi criado em 1912 e constitui-se de uma roda de bicicleta montada sobre um banquinho. Através de um deslocamento de objetos utilitários sem nenhum valor estético em si, retirados de seus contextos originais e elevados à condição de obra de arte, o artista parte para novas explorações práticas e aproxima a arte do cotidiano. Para Duchamp, o ato de escolha não imprime um gosto pessoal, mas sim, uma indiferença do autor sobre o objeto.



Figura 14 – Duchamp, Marcel. “Roda de bicicleta”. 1913. Ready-made de madeira e metal. Altura 126 cm.



Figura 15 - Duchamp, Marcel. “A fonte”. 1917. Ready-made, urinol invertido. Altura 60cm.

Para Venturelli (2004) os artistas da época, e mesmo atualmente, continuam sob influência das idéias e processos artísticos de Duchamp. Por exemplo, os artistas dos anos 1950, retomam a utilização de objetos cotidianos como Joseph Beys¹¹(1921-86) que expõe um terno de feltro como obra artística e Robert Rauschenberg (1925-2008)¹² que colou fronhas e cobertores numa tela de pintura.

⁹ *ready-made* : termo criado por Duchamp que referia-se a objetos comuns elevados ao estado de uma obra de arte pela mera escolha do artista.

¹⁰ Marcel Duchamp: artista francês (1887-1968). Nascido em Blainville, é um dos líderes do movimento Dadaísta. Suas primeiras obras são impressionistas, influenciadas por Cézanne.

¹¹ Joseph Beys: Pintor alemão, professor e ativista político.

¹² Robert Rauschenberg (1925-2008). Pintor Americano. Nasceu em Port Arthur, Texas Estados Unidos. Considerado um dos criadores da arte pop, pela inclusão na arte dos elementos da vida cotidiana.



Figura 16 - Joseph Beuys, "Felt Suit", (1970).



Figura 17 - Robert Rauschenberg, "Bed" (1955).

Este procedimento de apropriação de objetos comuns também foi utilizado por diversos artistas surrealistas, entre eles Salvador Dali, que fizeram colagens e "assemblages"¹³, justapondo objetos desconexos que pareciam impossíveis de serem associados e amparando-os na idéia de acaso e de escolha aleatória.

Segundo Rush (2006):

introdução de vários métodos em um empreendimento artístico redefinido. Sua importância para o presente estudo baseia-se não apenas no que ele fez, mas no que permitiu ou iniciou na arte. O tipo de pensamento que ele encorajou fez com que investigações em diversos meios de expressão e formas artísticas parecessem muito naturais, quase previsíveis [...] a abordagem liberal de Duchamp em relação aos materiais e às formas separou o objeto do interesse comercial, ao menos inicialmente, porque era a idéia o que importava. (RUSH, 2006, p. 15)

Conforme a instituição Itaú Cultural (2005), mesmo que o termo apropriação remeta às experiências realizadas nas primeiras décadas do século XX, sua incorporação ao vocabulário crítico se relaciona a artistas norte-americanos dos

¹³ O termo assemblage é incorporado às artes em 1953, cunhado pelo pintor e gravador francês Jean Dubuffet (1901-1985) para fazer referência a trabalhos que, segundo ele, "vão além das colagens". O princípio que orienta as assemblages são a "estética da acumulação": todo e qualquer tipo de material pode ser incorporado à obra de arte. O trabalho artístico visa romper definitivamente as fronteiras entre arte e vida cotidiana. Fonte: [://www.itaucultural.org.br](http://www.itaucultural.org.br)

anos 80. Como exemplo Sherrie Levine¹⁴, ao fotografar fotografias de outros autores, apresentando-as como se fossem suas, utiliza a fotografia como ferramenta de apropriação (CRIMP, 2005).

Entre as razões para o uso dos procedimentos de apropriação pode-se mencionar as considerações de Archer (2001). Segundo o autor, os artistas e teóricos atuais deixam de acreditar em uma sucessão linear da história da arte, embasada pela postura estética da arte moderna. Assim, muitos valores exaltados ao longo da história da arte como originalidade e a novidade, deixam de ser critérios importantes para a arte contemporânea. Aos artistas contemporâneos sobra a impressão de que tudo já foi feito na arte, em virtude do excesso de informações e da velocidade de sua circulação.

Para Couchot (2003), a arte, até o Cubismo, manifestava a tendência de representar o real. A partir desse movimento, no qual foram colocados objetos reais (bidimensionais) nas pinturas, o artista não mais tenciona representar o real, procurando, sim, apresentar o mundo, projetando-o sobre a tela. Dessa forma, o sistema representativo passa da representação para a apresentação.

Como exposto, a apropriação não se resume apenas à arte contemporânea, estando presente em diversos momentos na história da arte e também se vale da intenção do artista em ressignificar objetos e/ou imagens apropriadas, mostrando-as em um contexto artístico.

Assim como a arte possibilitou a apropriação de diferentes objetos, atualmente evidencia-se, não apenas na esfera artística, outro tipo de apropriação amplamente utilizado: a apropriação de imagens. No contexto contemporâneo, a utilização de imagens se proliferou e, ao contemplarmos ou fabricarmos imagens, acabamos sendo levados a empregá-las, decifrá-las e interpretá-las.

O homem sempre deixou vestígios de suas faculdades imaginativas sob a forma de desenhos nas pedras, dos tempos mais remotos do paleolítico à época moderna. O que distingue uma imagem da outra é o fato de permitirem uma observação mais ou menos direta e sofisticada da realidade e o de serem simulações numéricas.

Para Aumont (1993, p.260): “a imagem se define como um objeto produzido pela mão do homem, em um determinado dispositivo, e sempre para transmitir a seu

¹⁴Sherrie Levine: artista americana (1947). Vive e trabalha em Nova York, EUA. Figura central das questões que permeiam a apropriação na arte contemporânea.

espectador, sob a forma simbolizada, um discurso sobre o mundo real”. As imagens apresentam este poder de simbolizar o real ou um aspecto da realidade, mas também de produzir outras realidades através da arte sendo a apropriação um recurso para essa produção.

As imagens de síntese são produzidas em computador. Os programas informáticos cada vez mais potentes e sofisticados possibilitaram a criação de universos virtuais e a manipulação das imagens.

Segundo Santaella e Nöth:

As imagens se dividem em dois domínios: imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas [...] nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso ambiente visual. O segundo domínio é o imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais.[...] Ambos domínios não existem separados pois estão ligadas na sua gênese. (SANTAELLA e NÖTH, 2008, p.15)

Além de servir como banco de imagens, a internet pode ser considerada como um espaço expositivo no qual através de sites os artistas apresentam suas obras. Um exemplo de obra virtual é o projeto “Desertesejo” de Gilberto Prado¹⁵. Criado em 2000, trata-se de um ambiente interativo multiusuário, que explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha.

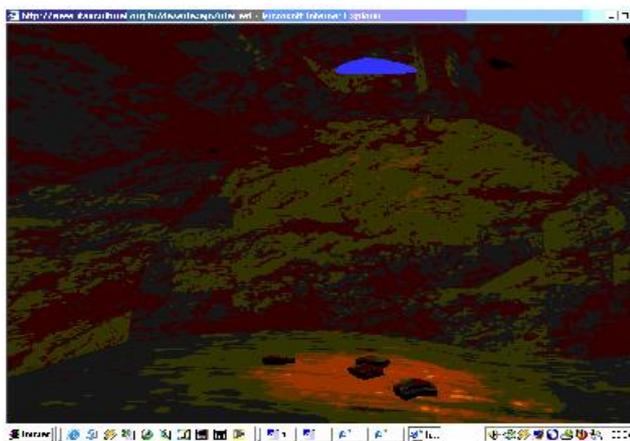


Figura 18 - Gilberto Prado, “Desertesejo”, 2000.

¹⁵ Artista multimídia. Doutor em Artes e Ciências da Arte pela Universidade de Paris I, Panthéon Sorbonne. Membro do Grupo Art-Réseaux, Paris.

Com a popularização da Internet, as dinâmicas da vida social sofreram uma série de transformações. Podemos observar que ela quebra o processo industrial de comunicação, pois, para a publicação, distribuição ou transmissão de informações nas redes telemáticas, já não são mais necessários equipamentos sofisticados. O conhecimento, que antes era passível de ser adquirido através de livros, jornais, fotografias, rádio, televisão, vídeo, entre outros, atualmente pode estar reunido em um circuito público de informações, sob a forma de arquivos e bancos de dados, que pode ser alimentado pelo sujeito comum. Essa forma mais democrática rompe a estrutura de comunicação unidirecional entre emissor-receptor. Conforme explica Christine Mello:

A relação hierárquica entre emissor e receptor se desfaz diante de possibilidades de comunicação bidirecionais, como ocorreu com o videotexto (nos anos 80) e com a internet (nos anos 90). [...] a idéia do bidirecional, ou aquilo que hoje podemos associar como uma forma de dialogismo na arte, como troca simbólica, como uma forma de ação em rede para o vídeo, que comporta a noção de compartilhamento e de interatividade. (MELLO, 2008, p. 51)

Para compreendermos as transformações ocasionadas por meio dessas novas tecnologias de comunicação no início do século XXI, é também necessário observarmos a ampliação que a Internet produz na noção de espaço na contemporaneidade. O espaço aí experimentado é o chamado espaço virtual ou ciberespaço. Nele é possível ampliar as formas de perceber e se relacionar com o mundo. O ciberespaço é analisado pelo teórico Pierre Lévy que define o termo virtual como uma potencialidade do real, ou seja, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual:

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência [...] virtual existe em potência, não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes [...] O real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: responde-lhe. (LÉVY, 1996, p. 15)

O autor acrescenta que o fato do virtual não pertencer a um lugar físico e freqüentar um espaço não designável, nenhum desses fatores impede a sua existência.

No ciberespaço, as infinitas conexões e o fluxo de informações estão em constante atualização, pois, a todo o momento, tudo muda, uma informação logo é substituída por outra, infinitamente e ininterruptamente. A informação na rede está em trânsito e é efêmera. Para Lévy: “a atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades” (LÉVY, 1996, p.15).

Inaugurando uma relação de trocas entre diferentes culturas, a Internet dá ao mundo contemporâneo um caráter multicultural. Com isso, o homem contemporâneo vive em constante contaminação de outras culturas que penetram no dia a dia de maneira quase natural, colocando-o em contato com o que está distante.

Assim, a internet possibilitou a apropriação de imagens que reaproveitam e reciclam os conteúdos encontrados nos bancos de dados, no sentido de colocá-los em circulação novamente, mas com novos sentidos e, por isso mesmo, de modo poético e crítico, para atribuir novas configurações e sequências entre os vídeos e as imagens *online*. Manovich ao apontar sobre quais imagens seriam apropriadas para as necessidades da sociedade informacional global conectada em rede, coloca:

Os sistemas complexos, a fácil disponibilidade de informações em tempo real vindas de novos alimentadores [...] tudo isso coloca uma nova pressão nos tipos de imagens que a cultura humana já desenvolveu e, definitivamente, requer o desenvolvimento de novos tipos. Não significa necessariamente inventar algo sem precedentes – em vez disso, parece ser produtivo apenas dar novas pernas a velhas imagens [...] expandir o que elas podem representar e como podem ser usadas. (MANOVICH, 2009 p. 407)

Para Couchot (2003) as imagens transferidas para o meio digital podem se modificar. No computador a imagem transforma-se em informação, e todas as informações podem ser manipuladas. A apropriação de imagens digitais permite a manipulação, recriação, mudando seu caráter original e transformando-a numa nova obra.

A Internet disponibilizou a apropriação de imagens em minha poética e trouxe questões relacionadas ao ambiente digital e seu uso no processo criativo como fonte de recursos imagéticos.

2.3 Diluindo / hibridando fronteiras entre resíduos urbanos e a pele

Os objetos com que convivemos e o lugar determinado pela sua função ficam armazenados em nossa memória através de nossa experiência. Assim aprendemos sobre os mesmos ao visualizá-los em seu ambiente natural. Quando há uma quebra ou um deslocamento desse objeto e sua função cria-se uma instabilidade, um estranhamento, pois a situação diferenciada entra em choque com o que sabemos daquele objeto. Essa situação nova nos provoca e força-nos a construir novos conhecimentos, buscando respostas para a inquietação que surge.

O curioso ou bizarro aparece quando não podemos associá-lo ao que conhecemos. Da mesma forma, as imagens também podem adquirir estranhamento. Para Avellar (2008):

Observa-se a intensificação de imagens estranhas em virtude das hibridações digitais. [...] Imagens nos são apresentadas sem a possibilidade de serem reconhecidas dentro de um padrão estabelecido, descapacitando-nos a classificá-las ou ainda rastreá-las em sua concepção [...] O estranho penetra na vida cotidiana através de todas as mídias, com suas imagens efêmeras e repletas de referências desconhecidas (AVELLAR , 2008, p.367)

A autora cita Bauman (2001) ao dizer que o estranho agora se encontra ao nosso lado, mas isso não nos incomoda, pois o contato é efêmero e rápido, sem estreitamento de relações.

O deslocamento do objeto cotidiano para o contexto artístico provoca este tipo de situação diferente e estranha assim como as imagens efêmeras e manipuladas digitalmente que perdem a referência. Essas proposições adotadas por inúmeros artistas estimulam novas percepções, abordagens e, às vezes, incertezas.

Em minha primeira proposta poética o manequim é deslocado de seu ambiente cotidiano, a vitrine, para um espaço expositivo onde parece não se enquadrar funcionalmente. Com as imagens a situação de estranhamento se repete, pois os registros fotográficos imagéticos dos resíduos (lixo) fazem parte do universo urbano, sendo que na obra aparecem como imagens fora de seu contexto, em outro local (espaço expositivo), já manipuladas digitalmente e projetadas sobre a superfície de madeira do manequim.

Esse estranhamento provocado pela apropriação do objeto e imagens em minha poética produz tensões, assumindo outros sentidos e significados que geram uma obra com características próprias que não estavam definidas. Apoiando-se nas descobertas de Duchamp, nas quais o pensamento é quem passa a classificar o material de acordo com a idéia. O objeto serve para refletir um conceito, estabelecendo ligação com os pensamentos e com as percepções.

Duchamp conseguiu transformar objetos em idéias e máquinas em símbolos. O lixo é um símbolo contemporâneo que se origina nas máquinas. O lixo é o sinal real da mecanização das nossas necessidades, resultante da chamada vida “civilizada”, já que efetivamente tornou-se testemunha das atividades humanas em sociedade. Marcel Duchamp não só desmistificou o objeto e os procedimentos artísticos que o envolvem, como também abriu espaço ao cotidiano coletivo.

O lixo espelha fielmente a sociedade atual, seu nível de industrialização e de desenvolvimento econômico. Nas sociedades pós-modernas, o lixo faz do consumo sua moeda corrente, fazendo com que os desejos e aspirações de hoje se convertam no lixo de amanhã.

Dessa forma, o lixo envolve-se com questões cruciais, contradizendo a sensação de estabilidade que o sistema tenta impor, tornando-se um puro instrumento de contestação, ao mesmo tempo em que se conjuga com o desenvolvimento e com as tecnologias; adquire, assim, capacidade de transfigurar-se em um perfeito objeto de investigação conceitual.

Andy Warhol foi um artista que se interessou pela estética do lixo. WARHOL (2007,p.388) relata: “Sempre gostei de trabalhar com refugos. Coisas que são descartadas (...) sempre pensei que possuem um grande potencial de diversão. É um trabalho de reciclagem. Sempre pensei que há mais humor nos refugos (...).”

A respeito da reciclagem dos refugos alheios, Warhol discorre:

Não quero dizer com isso que o gosto popular é ruim e que tudo aquilo que é descartado pelo mau gosto é bom: quero dizer que, provavelmente, os refugos são coisas feias mas que, se pudermos trabalhá-las um pouco e torná-las belas ou pelo menos interessantes, haverá muito menos desperdício. (...) A vida em Nova York fornece muitos incentivos para desejar o que os outros não querem: a querer todas as coisas descartadas. Há tanta gente com quem competir aqui que a única esperança de ter alguma coisa está em trocar os próprios gostos e desejar aquilo que os outros não querem: a desejar o que foi descartado. (WARHOL, 2007, p.418)

Ou seja, para Warhol a maneira de diferenciação entre as pessoas parte da possibilidade de trocar os gostos, desejar o que não é desejado pela sociedade: desejar o descartado. Voltar o olhar para onde ninguém mais olha, interessar-se pelo que é descartado, desprovido de função, mas que através da arte adquire o poder de transfigurar-se, ressignificar sua insignificância aparente. Material que pode despertar a sensibilização e reelaboração de conceitos conhecidos.

Já a pele é a materialização da sensibilização. Constitui o primeiro revestimento que o corpo traz naturalmente consigo. É sobre a pele que o ser humano, desde o início dos tempos, inscreve suas marcas, com o objetivo de construir sentidos para o seu ser e estar no mundo, em determinado contexto cultural.

Desde os primórdios, os sinais, as marcas e as cicatrizes na pele apresentam-se como um traço distintivo caracterizador da história de um sujeito. Os diferentes sentidos para a diversidade de significações com base em suas marcas corporais variam de cultura para cultura, época para época.

Embora a carne humana revestida pela pele seja o limite do corpo, os movimentos do mundo contemporâneo agregaram a ela outras funções que respondem à necessidade ou ao desejo de o ser humano manifestar sua subjetividade. Assim, as inserções e modificações no corpo passam a ser promulgadas como forma de expressão cada vez mais aceitas por nossa cultura.

Para o filósofo Michel Serres (2001) a pele traz e mostra a história, para ele a pele é o lugar onde se imprime a memória:

Nossa veste cutânea traz e expõe nossas lembranças, não as da espécie, como acontece com os tigres ou jaguares, mas as da pessoa, a cada um sua máscara, sua memória exteriorizada. Nós nos cobrimos de capas ou mantas por pudor ou vergonha de mostrar nosso passado, nossa passividade, para esconder nossa pele historiada, mensagem privativa, mensagem caótica, linguagem indivisível, demasiado desordenada para ser compreendida, e substituí-la pela impressão convencional ou cambiável das roupas, pela ordem simplificada do cosmético. (SERRES, 2001, p. 32)

Uma artista que trabalha com a pele e suas ressignificações é Rosângela Rennó. A série “Cicatriz” foi criada a partir de 1.800 fotografias de presidiários com suas tatuagens que Rennó resgatou no Museu Penitenciário do Carandiru. As fotografias foram tiradas por um médico psiquiatra, entre as décadas de 1910 e 40,

com o propósito de controle e vigilância da população carcerária. A artista poetiza sobre a experiência dos corpos enjaulados.

Rennó trabalha com o desperdício, a perda, apagamento ao recuperar fotografias descartadas e criar novas imagens por meio de manipulações. A artista descarta a pessoa que foi fotografada e ao mesmo tempo consome estas fotografias criando novas obras.

Na série *Cicatriz*, Rennó associa textos do *Arquivo Universal* às fotografias do Museu Penitenciário Paulista. São imagens de cicatrizes, tatuagens e coroas de cabelo. Essas marcas, vestígios seriam como uma forma de resistir ao anonimato, um movimento de resistência ao ato arbitrário de ser abandonado no meio de uma multidão. É uma tentativa de tornar-se distinguível, de projetar-se para fora do enquadramento de uma imagem que, juntamente com muitas outras, será entregue ao abandono e à deterioração, ou seja, ao lixo.

Em “Cicatriz”, a pele humana adquire conotação de resíduo, descarte por estar nas fotografias abandonadas. Na série, a pele humana é tratada metaforicamente como lixo, resíduo.

A pele dos indivíduos, até mesmo a pele metafórica dos resíduos do lixo, reveste as mais variadas formas. Curvas, angulosas, arredondadas ou intencionalmente planas. As texturas quentes, aveludadas, secas, estriadas ou frias - de objetos, nos conclamam ao toque ou ao abandono.

A superfície- pele dos resíduos também forma dinâmicas de material sensível, que são capturados e reordenados fornecendo elementos para construção de subjetividades na medida em que estas apresentam-se como produto da experiência coletiva e da vivência nos espaços urbanos. Os indivíduos recebem os resíduos acumulados do cotidiano e absorvem medos, crenças, desejos neles depositados.

Peter Pál Pelbart (2000) em seu texto acerca do trabalho imaterial, aponta a produção de imagens, informação, conhecimento e serviços como fluxos imateriais que afetam a subjetividade humana:

Mais do que afetar nossa subjetividade, os fluxos consumidos têm uma dimensão propriamente afetiva (...) O trabalho imaterial é trabalho afetivo no sentido em que seus produtos são intangíveis: um sentimento de tranquilidade, bem estar, satisfação, excitação, paixão - ou até mesmo a sensação de estar conectado ou pertencer a uma comunidade. Talvez isso é o que hoje mais se venda, ou se alardeie, ou se ofereça: efeitos afetivos que constituem, ao mesmo tempo, o conteúdo cultural da mercadoria. (PELBART, 2000. p.36)

Diante destas abordagens percebemos o tecido epitelial da cidade como possibilidade de sensações e afetos assim como a pele humana. Neste aspecto a pele dos resíduos apresenta-se também como um elemento vivo por propiciar diálogos com referenciais externos na construção de novas subjetividades.

A pele representada pelo couro bovino adquire característica de fronteira, área de transição do dentro e fora ,superfície permeável, além de superfície de projeção das imagens conclama ao toque e não ao abandono característico dos lixos, resíduos.

Sobre a relação de zonas de fronteiras, Certeau (1996) na *Invenção do cotidiano*, coloca:

Paradoxo da fronteira: criados por contatos, os pontos de diferenciação entre dois corpos são também pontos comuns. A junção e a disjunção são aí indissociáveis.(...) Problema teórico e prático: a quem pertence a fronteira? (CERTEAU, 1994, p.213)

Para o autor fronteiras são articulações, “um entre dois”- “um espaço entre dois”. Assim, a pele é uma área de transição entre o dentro e o fora, permeável, que produz a intermediação entre campos limítrofes.

A pele no corpo humano funciona como um campo de relações. Ela nos protege e também possibilita nossa comunicação com o mundo através do toque e da sensibilidade. Como superfície, a pele apresenta-se como a primeira camada, é a parte de exposição de um objeto. Como estrutura física, a pele apresenta poros, pêlos, manchas, rugas, depressões, tons diversos que refletem as marcas do tempo ou as intenções humanas. As marcas visuais em sua superfície tornam a pele sensível na sua aparência e nos sentidos que evoca.

Uma cicatriz, por exemplo, remete a uma ferida e está associada à dor, ao corte. Também destoa visualmente do restante da superfície da pele através de sua coloração e espessura. Essa superfície sensível também atua como identidade através das tatuagens desenhadas sobre a pele. Esses aspectos visuais da pele funcionam como diálogos, interfaces com o mundo e demonstram o caráter de proteção e permeabilidade ao qual a pele está exposta. A pele revela dados vitais sobre o corpo assim como as superfícies urbanas nos desvelam também aspectos até então escondidos da cidade.

A pele humana apresenta especificidades visuais e a superfície da cidade também. Suas visualidades características são formadas por diferentes ações que

mostram as marcas da relação do homem com a cidade. O lixo representa o descarte, a exclusão, o inútil que se encontra à ação do tempo, materializada através de corrosões, fissuras, danos devido à utilização e outros procedimentos químicos aos quais a matéria está sujeita. Estes sinais aparentes mostram o caráter sensível da superfície dos resíduos assim como uma pele marcada pelo tempo.

Como uma cicatriz na pele humana, o lixo também destoa da superfície urbana, e atrai o olhar para uma intervenção.

Por outro lado, segundo Manzini (1993, p. 202) “os objetos têm falado desde o paleolítico, expressando com os seus sinais, a realidade, o caráter, as referências culturais de um povo numa fase específica de sua história”. O autor acrescenta que “a medida que os materiais tem pele, a sua imagem, é, sem dúvida, a da pele, com toda gama de variações que ela permite”.

É a superfície dos materiais que mostra as marcas da transformação. Marcas do acaso, marcas estéticas ou ideológicas, vestígios do tempo que se materializam. As superfícies revelam a degradação que sofrem os objetos tornando-os, de certo modo, também componentes vivos do cenário social. Para Manzini (1993, p. 204) “as superfícies são o local onde se dá a transmissão de informações”. Através da cor, da textura conhecemos um objeto.

Assim, a pele e o lixo expressam seus sinais. Através da pele conhecemos a idade ou etnia de uma pessoa. Já o lixo demonstra as referências culturais de um povo, sendo mais que apenas um subproduto da sociedade atual. As corrosões, fissuras, rasgos são sinais da degradação sofrida e através delas, muitas vezes, os objetos são descartados. O lixo, diferentemente da pele humana, não apresenta possibilidade de papel de veículo da memória, a qual marca a passagem do tempo através de sua mudança.

As camadas urbanas aparentes funcionam como guias da cidade: sua condição econômica, seu grau de deteriorização bem como a liberdade de expressão dos habitantes, ou seja, como testemunhas da dinâmica social. Esses vestígios visuais produzem significados, sentidos, criam novas narrativas sociais estabelecidas por personagens anônimos. Ultrapassando as camadas superficiais da cidade, enxergamos além da superfície dos corpos e percebemos outros entrelaçamentos estéticos, simbólicos, ideológicos. É justamente nestes entrelaçamentos com o mundo que está a densidade que, junto à superfície, compõe os corpos e objetos.

Segundo Baudrillard (1995): “os homens da opulência não se encontram rodeados, como sempre acontecera, por outros homens, mas mais por objetos” (BAUDRILLARD, 1995, p. 15). O lixo urbano nada mais é do que uma série de objetos destituídos de sua função inicial, mas que podem apresentar perspectivas para a arte.

Para Archer (2001), a partir de Duchamp, o mundo artístico cresce num ritmo frenético com grande profusão de estilos, formas e práticas onde todos os materiais, até mesmo os fora do convencional como luz, ar, som, palavras, pessoas, vestimentas, podem constituir suportes para idéias artísticas.

O lixo é um símbolo contemporâneo que se origina nas máquinas. É o sinal real da mecanização das nossas necessidades, resultante da chamada vida “civilizada”, já que se tornou testemunha das atividades humanas em sociedade. Marcel Duchamp não só desmistificou o objeto e os procedimentos artísticos que o envolvem, como também abriu espaço ao cotidiano coletivo.

Arman¹⁶ e outros artistas neo-realistas já haviam percebido o potencial do lixo, do resíduo, da matéria enquanto materialidade plástica e mesmo simbólica da ação do ser humano, como retrato da cultura contemporânea individual. Arman fazia o que chamava de retratos - colocava em lixeiras circulares e transparentes todos os rejeitos, o lixo produzido dia a dia. Esses materiais retratavam e/ou representavam parte do indivíduo tal como uma fotografia.



Figura 19 - Arman. “Poubelle”, 1961. Resíduos em uma caixa de plástico.

¹⁶ Armand Pierre Fernandez: (1928-2005). Nasceu em Nice, França. Participou de diversas exposições individuais e coletivas.

Com isso, Arman expressava que o homem na atualidade, o produtor de lixo, não mais precisa ser representado por sua fisionomia, mas sim pelos próprios objetos que produz e descarta. Levando a problemática para o campo da presente pesquisa, podemos dizer que Arman cria uma imagem de fusão dos resíduos com o homem, ou seja, uma fusão das peles/superfícies na qual os rejeitos, frutos da ação do homem, representam-no enquanto indivíduo componente da sociedade.

O fotógrafo Manuel da Costa apresenta outra abordagem sobre os resíduos encontrados na cidade. Segundo Rey:

(...) Ele retorna de suas caminhadas carregando detritos urbanos, colhidos nas calçadas, ruas e parques da cidade (...) Para realizar sua coleta costuma carregar uma pinça e um saco plástico onde coleciona papéis jogados no chão, gravetos, folhas secas, sementes, grampos, penas (...) Ao chegar ao atelier, Manuel deposita os detritos rejeitados pela sociedade urbana os abandonados pela natureza em Caxias de tamanhos diferentes. Estas caixas, construídas por ele em papelão, possuem os bordos não colados, mas cuidadosamente amarrados por elástico. Então sacode-as e observa esta ordem provocada pelo acaso. Ao soltar o elástico para abri-las como uma flor e utilizá-las como fundo da fotografia, algumas vezes desloca um ou outro elemento buscando nexos na composição formada aleatoriamente. (REY, 2000)



Figura 20 - Manuel da Costa, "Nexo # 7", 2000. Fotografia digital.

Manuel da Costa¹⁷ na obra *Nexo* trabalha com o acaso e controle na superfície dos objetos. As superfícies de folhas secas que são elementos da natureza convivem com objetos industrializados como papéis de bala, clips, demonstrando uma interação, permeabilidade entre os elementos e conseqüentemente entre suas peles. Aqui, as peles dos resíduos sobrepõem-se criando montagens que sensibilizam nosso olhar e nos fazem perceber que também fazemos parte desses acúmulos que estão ao nosso redor. O artista deve ter um macro-olhar sobre estes pequenos vestígios do urbano que, muitas vezes, passam despercebidos diante de nós.

Outra referência é o artista Vik Muniz¹⁸. Através da apropriação dos resíduos urbanos, o artista cria montagens em grandes dimensões nas quais predomina o acúmulo dos resíduos, da sobreposição das superfícies. No documentário *Lixo Extraordinário*, Muniz trabalha em parceria com uma comunidade de catadores de lixo, o Jardim Gramacho no Rio de Janeiro. Estes forneciam ao artista os resíduos para utilizar em seus trabalhos. Visualmente, as texturas coloridas dialogam com figuras humanas compondo superfícies únicas. As peles aqui se tangenciam como fronteiras. Representam também a ligação com o aspecto suburbano, degradado da sociedade ao aliar a arte e o lixo com questões sociais.

O lixo, como elemento social, distanciado do campo artístico, envolve-se com questões cruciais, contradizendo a sensação de estabilidade que o sistema tenta impor, tornando-se um puro instrumento de contestação, ao mesmo tempo em que se conjuga com o desenvolvimento e com as tecnologias. Assim, o lixo adquire capacidade de transfigurar-se em um perfeito objeto de investigação conceitual também no campo artístico.

Os resíduos urbanos estão ligados ao consumo, ao gasto que para Canclini (1999, p. 77) define-se como “o conjunto de processos socioculturais nos quais se realizam a apropriação e os usos dos produtos”. Mas consumimos realmente por que precisamos ou apenas para satisfazer uma vontade um desejo? O consumo

¹⁷ Manuel da Costa: Nasceu em Porto Alegre, RS, 1956. Graduiu-se em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1984) e faz o curso de pós-graduação na mesma instituição (2006). Começou a trabalhar com fotografia na década de 70. Dedicou-se ao trabalho de expressão pessoal em fotografia, a pesquisas de novas tecnologias e ao ensino da fotografia.

¹⁸ Vicente José de Oliveira Muniz (São Paulo SP 1961). Fotógrafo, desenhista, pintor e gravador. Faz uso de técnicas diversas e emprega nas obras, com freqüência, materiais inusitados como açúcar, chocolate líquido, doce de leite, catchup, gel para cabelo, lixo e poeira. Fonte: <http://www.itaucultural.org.br>

está ligado ao descarte, na medida em que ao descartamos, o que achamos que não serve, consumimos novamente para depois descartar. É um processo cíclico que parece não se reverter e que aponta também para o descarte do homem de sua identidade em face ao consumo desenfreado.

Minha proposta vem ao encontro destas afirmações apontando a pele elemento de identificação no mundo contemporâneo. A subjetividade passa pela pele mostrando-se como elemento de diferenciação entre os indivíduos através de sua aparência. A pele que abordo em meu trabalho é reflexo da sociedade tecnológica dominada pelo consumo desenfreado que vem modificando os cenários urbanos com as acumulações de lixões e resíduos.

Para Bauman (2008) o consumo é uma característica e ocupação dos seres humanos, o consumismo é atributo da sociedade. O autor destaca que a desestabilidade das relações entre as pessoas e entre as pessoas e os objetos alterou profundamente a percepção de sentido do que se deseja, almeja ou se quer.

Entre as maneiras com que o consumidor enfrenta a insatisfação, a principal é descartar os objetos que a causam. A sociedade de consumidores desvaloriza a durabilidade, igualando “velho” a “defasado”, impróprio para continuar sendo utilizado e destinado à lata de lixo. É pela alta taxa de desperdício, e pela decrescente distância temporal entre o brotar e o murchar do desejo, que o fetichismo da subjetividade se mantém vivo e digno de crédito, apesar da interminável série de desapontamentos que ele causa. A sociedade de consumidores é impensável sem uma florescente indústria de remoção do lixo. Não se espera dos consumidores que jurem lealdade aos objetos que obtêm com a intenção de consumir. (BAUMAN, 2008,p. 31)

Bauman (2008) afirma que a felicidade desvincula-se da idéia de satisfação das necessidades e passa a ser associada a um volume e intensidade de desejos sempre crescentes, o que implica no uso imediato e na rápida substituição dos objetos destinados a satisfazê-la. Novas necessidades exigem novas mercadorias, que por sua vez exigem novas necessidades e desejos.

De certa forma o descartado, o lixo impulsiona o consumo. Assim, consumo e lixo são inseparáveis.

Sobre consumo e sociedade Villaça afirma que:

O consumo ajuda a construir identidades dentro da sociedade, e a aquisição de produtos se dá em função de algo que se busca, prevalecendo não apenas a sua aplicação, mas o seu sentido. O homem, historicamente,

estabelece relações subjetivas com os objetos, e as mercadorias se tornam parte integrante de sua comunicação com o mundo, compondo sua imagem. O consumo ajuda a ler as relações sociais(...).(VILLAÇA, 2008)

Essa dinâmica entre consumo, identidade e lixo caracteriza a sociedade moderna. A busca do homem por algo mais que complete sua existência, muitas vezes algum desejo imaterial, impulsiona o consumo. É como se o novo suprisse suas necessidades e o descartado levasse também suas inquietações, frustrações embora. O homem deposita essa renovação subjetiva nos objetos. O lixo das cidades é o material e em alguns casos, material artístico.

2.4 Hibridando fronteiras entre arte e tecnologia

A aproximação com o cotidiano tem um de seus expoentes o universo da artemídia que possibilitou aos artistas a exploração, criação, tratamento de imagens através de recursos tecnológicos como o computador. O vocábulo artemídia segundo Machado:

É a forma aportuguesada do inglês *media arts*, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão para propor alternativas qualitativas. (MACHADO, 2007,p.7)

No universo da artemídia que engloba os termos arte e tecnologia, poéticas digitais, encontram-se todas as poéticas artísticas que utilizam os recursos tecnológicos e suas possibilidades de misturas. São reflexos da quebra de categorias classificatórias e de fronteiras das linguagens artísticas que são características da arte contemporânea.

Com o uso da tecnologia na arte, as imagens sofrem uma transformação técnica, pois não são mais fixas, mas dinâmicas, instáveis. Elas estão abertas à manipulações, desvios, justaposições, recortes proporcionados através dos computadores com softwares de editoração de imagens. Criam assim novas alternativas ao fazer artístico onde o processo torna-se um campo rico de procedimentos criativos e onde a obra realmente acontece.

Com relação à introdução da tecnologia na arte, PLAZA afirma:

Os artistas tecnológicos estão mais interessados no processo de criação artística e de exploração estética do que na produção das obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e “abertas”, nas quais a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia. (PLAZA, 2002,p. 34-35)

Vivemos na era das máquinas onde setores da sociedade estão direta ou indiretamente dependentes dela. As máquinas substituíram muitas funções humanas ao automatizarem processos contribuindo pra o desenvolvimento da sociedade. Também no campo artístico, a tecnologia instiga artistas de um modo mais profundo, que para MACHADO (2007,p.14) coloca que “o que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, é manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada.”

O contexto da arte e tecnologia evidenciou também a questão relativa à reprodutibilidade digital. A falta de suporte físico do digital possibilitou a reprodução dos dados, as cópias de forma infinita caracterizando um processo contínuo de criação. Na tecnologia digital a definição de reprodução perde o sentido , pois não há cópia literal. O que se reproduz é a fórmula matemática da imagem através de seus pixels que são os códigos numéricos da imagem. Para Benjamin, “a obra de arte foi sempre suscetível de reprodução” (BENJAMIN in LIMA, 1990, p.210).

Com a litografia, as técnicas de reprodução tiveram um progresso decisivo pois propiciaram inicialmente o desenvolvimento para as artes gráficas que passou definitivamente a ilustrar o cotidiano, por isso se tornou íntima colaboradora da imprensa. A questão da reprodutibilidade (repetição de elementos, de materiais, de imagens, de processos e de poéticas¹⁹ pode estar presente na obra poética²⁰, ou fazer parte do processo criativo dessa obra, através de ações, materiais, procedimentos, técnicas, linguagens. Nesse momento se questiona a originalidade/autenticidade da obra. Em poucas décadas, nasce a fotografia e a idéia da velocidade de captação da imagem, o olho que capta mais rápido o

¹⁹ Segundo Cattani (2007), a poética abarca os processos criativos – instauração da obra, da vivência, das motivações do artista, seu estilo, sua personalidade. **Mestiçagens na Arte Contemporânea**. Porto Alegre: UFRGS,2008.

²⁰ Id., (2007, p.13) a poética seria “tudo o que constitui a obra em si mesma, a partir do momento da instauração.”

cotidiano que a mão no desenho. Benjamin cita Valéry (1934) ao prever que:

Assim como a água, o gás e a corrente elétrica vêm de longe às nossas satisfazer nossas necessidades, por meio de um esforço quase nulo, assim também seremos alimentados por imagens visuais e auditivas, nascendo e evanescendo ao mínimo gesto, quase a um sinal. (BENJAMIM IN LIMA 1990, p.211)

Com o século XX, as técnicas de reprodução atingiram um tal nível que estão agora em condições não só de se aplicarem a todas as obras de arte do passado e de modificarem seus modos de influência, como também de que elas próprias se imponham como formas originais de arte. Sob este ponto de vista, nada é mais revelador do que a maneira pela qual duas de suas diferentes manifestações – a reprodução da obra de arte e a arte cinematográfica – atuaram sobre as formas tradicionais de arte.

Benjamin discorre que a mais perfeita reprodução sempre falta alguma coisa: o *hic et nunc* da obra de arte, a unicidade de sua presença no próprio local onde ela se encontra.

Segundo LIMA (1990):

a noção de autenticidade não tem sentido para uma reprodução técnica ou não, pois a autenticidade escapa a toda reprodução que o desenvolvimento intensivo de certos procedimentos técnicos de reprodução permitiu estabelecer diferenciações e níveis na própria autenticidade. (LIMA apud BENJAMIN 1990, p.212)

Isto acontece por duas razões: primeiro porque a reprodução técnica é mais independente do original. Por exemplo a fotografia pode ressaltar aspectos do original que escapam ao olho e só podem ser captados pela câmera através de seus recursos. Em segundo lugar, a técnica pode conduzir à reprodução para situações nas quais o original jamais poderia se encontrar. Através da foto ou de um disco, ela permite aproximar a obra do espectador ou do ouvinte. Lechte coloca que :

a técnica de reprodução aproxima os objetos de arte de um público de massa, mais do que isso, desenvolve-se uma certa reversibilidade: a obra de arte conforme reproduzida leva à obra de arte projetada para reprodutibilidade. (LECHTE, 2002 p. 228)

Lima (1990) ao citar Benjamin, coloca que o que faz com que uma coisa seja autêntica é tudo o que ela contém de originariamente transmissível, desde sua duração material até seu poder de testemunho histórico. Com a reprodutibilidade técnica a autenticidade e o testemunho histórico de uma obra de arte são alterados.

Ao longo da história, junto com o modo de existência da humanidade, transforma-se seu modo de percepção, já que sua sensibilidade não depende apenas da natureza, mas também da história.

O autor aponta duas circunstâncias que provocaram o desaparecimento da aura, ambas relacionadas com o papel desempenhado pelas massas: elas exigem, de um lado, que as coisas se tornem, tanto humana quanto espacialmente mais próximas, de outro lado, acolhem as reproduções, tendem a depreciar o caráter daquilo que é dado apenas uma vez. Também observa que, dia a dia, impõe-se gradativamente a necessidade de assumir o domínio mais próximo possível do objeto através de sua imagem.

Para Lima apud Benjamin (1990) , o declínio de aura se apresenta em meio a uma série de transformações sociais, sendo assim, é uma resposta a um novo modo de perceber e de transmitir a realidade pelo homem que justifica-se pelo papel crescente desempenhado pelas massas na vida presente.

Para o teórico Didi-Huberman a reprodutibilidade técnica não afetou a perda da aura , pois para ele a aura está ligada à memória e a obra revela a memória que traz consigo, memória que continuará a ultrapassar outros presentes. O autor coloca que:

Diante de uma imagem tão recente, tão contemporânea como seja- o passado não cessa nunca de reconfigurar-se, posto que esta imagem só se torna pensável em uma construção da memória, quando não da obsessão. Enfim, diante de uma imagem, temos que (...) reconhecer o seguinte: que provavelmente ela nos sobreviverá, que diante dela somos elemento frágil, o elemento do passado, e que diante de nós ela é o elemento do futuro, o elemento da duração. A imagem tem mais de memória e mais de porvir que o ser que a olha. (DIDI –HUBERMAN, 2006,p.12)

Lechte (2002) discorre que para Benjamin o processo de reprodução mostra-se como revolucionário e cita como exemplo o fato de um negativo fotográfico permitir uma verdadeira multiplicidade de originais.

Assim, a reprodutibilidade da obra de arte marca o fim da teologia da arte, da sua percepção como objeto de devoção. Não se trata mais de questionar se a fotografia ou o cinema são arte, mas de reconhecer que esses meios técnicos alteraram sua própria natureza ao impor uma nova forma de fazer e de apreender a obra de arte.

Diante do contexto da arte e tecnologia, relacionados com minha poética, pontua-se também as tensões entre o objeto físico e a imagem . Estas tensões vêm a encontro do caráter híbrido explorado na contemporaneidade. Segundo Rey:

A instauração da obra pressupõe, em muitos casos, operações técnicas e teóricas bastante complexas, abrindo margem considerável a cruzamentos e hibridismos tanto de conhecimento quanto de procedimentos, tecnologias, matérias, materiais e objetos, algumas vezes inusitados. (REY, 2002, p.125)

Para Couchot (2003, p. 265): “a arte atual continua a se insurgir contra todo tipo de especificidade exclusiva e a se abrir a todas as técnicas, a todos os cruzamentos possíveis entre essas técnicas, e a todas as experiências estéticas”. Neste contexto entende-se que a arte parece direcionar-se cada vez mais para a hibridação entre seus componentes.

Segundo Santaella (2003) são vários os motivos para a hibridação acontecer:

São muitas as razões para esse fenômeno da hibridação, entre as quais devem estar incluídas as misturas de materiais, suportes e meios, disponíveis aos artistas e propiciadas pela sobreposição crescente e sincronização conseqüente das culturas artesanal, industrial-mecânica, industrial-eletrônica e teleinformática.(SANTAELLA, 2003, p.135)

As possibilidades de criação para os artistas são vastas cabendo a este a escolha do que melhor lhe convém para o uso em suas atribuições artísticas.

Neste contexto Burke (2003, p.2) coloca que “a globalização cultural envolve hibridização. Por mais que reajamos a ela, não conseguimos nos livrar da tendência global para a mistura e a hibridização”. O autor argumenta que o hibridismo cultural é característico em um período como o nosso marcado por encontros culturais cada vez mais freqüentes e intensos onde não existe uma fronteira cultural nítida ou firme entre os povos, mas, sim, um cruzamento cultural.

Este cruzamento verifica-se também na arte com as inúmeras manifestações híbridas. Segundo Santaella (2003):

Há muitas artes que são híbridas pela própria natureza: teatro, ópera, performance são as mais evidentes. Híbridas neste contexto, significa linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada. (SANTAELLA, 2003, p.135)

Para Couchot (2003, p. 20) “o substrato da arte é o cálculo automático e a tendência estética, o que chamei, desde o início dos anos 80 de hibridação”. Conforme o autor a evolução das tecnologias afetou não só o campo das artes como também toda a paisagem industrial. Com o surgimento das tecnologias analógicas e digitais (fotografia, computador) os procedimentos de construção artísticos ganham autonomia e novos depósitos de imagens e percepções, de comportamentos novos.

A pele/superfície criada pelas projeções em minha poética apresenta uma seqüência dinâmica e aleatória de imagens. Estas compõem com o manequim um jogo de cores e formas que traduzem a problemática do lixo urbano. A pele vem ao encontro dessas questões numa tentativa de capturar o descartável esse detrito que representa o lado obscuro, escondido da sociedade. Estas superfícies causam um estranhamento, mas também mostram uma possibilidade criativa através de elementos que passam muitas vezes despercebidos diante de nós.

Um artista que trabalha com as relações entre imagem e objeto é Christian Boltanski²¹. Em sua obra observa-se uma série de imagens fotográficas juntamente com outros objetos gerando um jogo de relações significantes.



Figura 21- Christian Boltanski. “Monumento”, 1988. Fotos, lâmpadas e latas.

²¹ Christian Boltanski: artista francês. Nasceu em Paris em 1944.

A instalação “Monumento” (1988) é composta de sete fotografias ampliadas, sete lâmpadas e latas corroídas. As fotografias ampliadas de sete jovens estão apoiadas sobre uma pilha de latas sem rótulos de biscoitos contendo pedaços de tecido. Estas latas estão corroídas como se marcadas pelo tempo que fazem alusão a relicários, recipientes de arquivo, e urnas funerárias. As fotografias em preto e branco lembram épocas passadas e estão fora de foco. Eles constituem uma analogia visual para a memória, desaparecendo ao longo do tempo. As luzes elétricas iluminam as sete faces, como velas, reforçando o efeito de um memorial, significando a perda e a lembrança.

O artista trabalha com imagens fotográficas e estas tecem relações com os objetos criando uma atmosfera que questiona a identidade, memória e morte. A instalação de Boltanski promove pontos de aproximação com minha poética considerando a relação entre imagem fotográfica e objeto e em meu trabalho a relação entre imagens projetada e o couro.

Ao recorrer ao uso de objetos juntamente com imagens, o artista amplia o campo de significações da imagem e também dos objetos. Novas associações aparecem através das tensões provocadas entre os elementos. Assim o couro ressignifica as imagens e estas o suporte. As imagens trazem novos potenciais expressivos para o couro seja através das cores, das formas, da temática e o couro possibilita outras significações para a imagem através de sua textura, cor, forma. Os elementos completam-se apesar de distintos criando uma atmosfera sensível.

A primeira impressão imagens e o couro no espaço expositivo causam um certo estranhamento pois afinal o que tem em comum imagens de resíduos projetadas e o couro bovino servindo de suporte? Mas é justamente este estranhamento que instiga o observador a buscar pontos de conexão. O couro simboliza a pele, o sensível. A ausência do corpo transformou a pele em superfície maleável, como um tecido. O lixo retorna ao espaço por meio das imagens-luz e reflete sobre elementos urbanos, banais que aglomerados nas cidades atingem proporções as vezes problemáticas. É o consumo e o descartado que retorna nas imagens luz. Como se as imagens manchassem a pele tornando-a assim um local que abriga estes resíduos. Porém não é um lugar qualquer, é uma pele que traz em sua memória sensações, marcas do tempo, vivências. Essa relação entre imagem e suporte apontam para a hibridação entre os meios promovendo novos ambientes perceptivos através da associação plástica e conceitual dos elementos.

3. CONSTRUINDO/DESLOCANDO FRONTEIRAS

Neste capítulo abordo os processos envolvendo a constituição das poéticas elaboradas na pesquisa. Primeiramente discorro sobre o trabalho “Imagens projetadas I” (2011), instalação com projeção de imagens e objeto, e conceitos referentes à poética como à paisagem urbana e à imagem fotográfica. Após apresento o processo criativo de “Híbridaimagem”, instalação apresentada por ocasião da defesa do presente estudo. Com relação a esta, abordo conceitos sobre videoinstalação e participação na arte contemporânea. Também embasando o trabalho, apresento exemplos de artistas que dialogam com minha poética a fim de tecer comparações ou diferenças que contribuem para a reflexão sobre o processo criativo.

3.1 Construindo fronteiras: “Imagens Projetadas I”

Em novembro de 2011 realizou-se a mostra coletiva Hibri [arte+design] do Grupo de pesquisa Arte e Design na Sala Claudio Carriconde na UFSM. O objetivo era construir propostas práticas híbridas. A mostra contou com a curadoria da professora Dra. Reinilda Minuzzi.

Na ocasião da exposição foi apresentada a intervenção²² “Imagens projetadas I” (2011). O trabalho consistia de imagens que eram projetadas sobre um pedaço de couro disposto verticalmente na frente de uma coluna.

²² Intervenção: procedimento sobre uma realidade preexistente, que possui características e configurações específicas, com o objetivo de retomar, alterar ou acrescentar novos usos, funções e propriedades e promover a apropriação da população daquele determinado espaço. O termo intervenção é também usado para qualificar o procedimento de promover interferências em imagens, fotografias, objetos ou obras de arte preexistentes. Intervenção, nesse caso, possui um sentido semelhante à apropriação, contribuição, manipulação, interferência. Colagens, assemblages, montagens, fotografias e desenhos são trabalhos que freqüentemente se valem desse tipo de procedimento.



Figura 22: Vista da exposição Hibri[arte+design] ,2011.Sala Claudio Carriconde, UFSM. Santa Maria-RS.

Primeiramente foram fotografados resíduos urbanos encontrados na cidade de Santa Maria. Os registros fotográficos em alta resolução retratam acumulações de resíduos como também elementos únicos.

O tratamento em software gráfico possibilitou as transparências nas imagens, em recortes, a fim de ajustar seu tamanho com o suporte e a sobreposição como diluição das fronteiras entre as mesmas.

Há um deslocamento de sentidos em referência ao fato da imagem poder ser redimensionada e serem alteradas suas proporções referentes ao registro original. Ocorre uma diluição das fronteiras na passagem do analógico para digital, do tridimensional para o bidimensional, onde as imagens tornam-se informações numerizadas que adquirem as propriedades de ressignificação através de procedimentos técnicos. Segundo Couchot (2003, p.157) “os materiais e as ferramentas da simulação não são mais aqueles do mundo real. O artista não trabalha mais com a matéria, nem com a energia, mas com símbolos”.



Figura 23 - Exemplo de registros realizados. Fotografia digital, 2011.

Couchot discorre que as imagens numéricas são “calculadas pelo computador e capazes de *interagir* (ou de dialogar) com aquele que as cria ou aquele que as olha”. (COUCHOT, 2003, p. 160). Numerizada, na tela do computador o artista tem a capacidade de alterar e transformar essa imagem que é extremamente maleável. Essa ação do artista com a imagem digital é definida pelo autor como “primeira interatividade” focada nas interações entre o ser humano e o computador pelo modelo reflexivo ou ação-reação. COUCHOT (2009, p.402)

As manipulações digitais utilizadas no processo de criação enriquecem e dinamizam as imagens e servem também para expressar determinadas expressões estéticas. As transparências diluem as imagens, sobrepondo também conceitos.

O tratamento de imagens para o trabalho em questão empregou recursos de transparências, sobreposições, duplicação e rebatimento do módulo (composição de imagem inicialmente definida). Com o rebatimento e duplicação obtiveram-se imagens geométricas, estruturadas e que possibilitavam visualizar a textura do couro e dos resíduos sobrepostos. Em outras imagens, porém, foram utilizados apenas recursos de transparência.

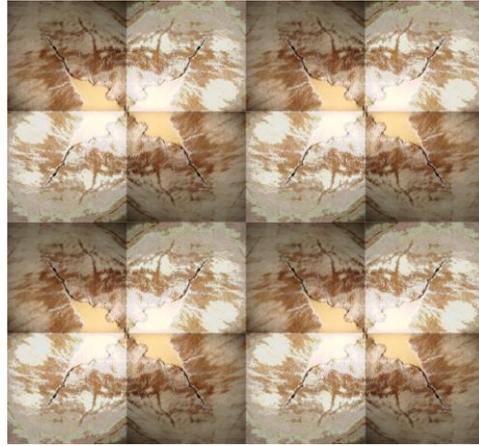


Figura 24 - Composição modular e tratamento digital a partir dos registros.

Nesse deslocar de sentidos e diluição de fronteiras que a imagem percorre no decorrer do processo, desde a captura por meio de câmeras e sua posterior digitalização, as imagens passam por transformações estéticas e sinestésicas de acordo com as possibilidades oferecidas pela tecnologia digital e com a intenção do artista.

A luz da projeção evidenciou as dobras e recortes do couro. O caráter luminoso operou transformações nas imagens e no suporte abrindo espaço para novas associações.



Figura 25 - "Imagens projetadas I", 2011. Projeção de imagens sobre couro. Dimensões variáveis. Sala Claudio Carriconde, UFSM, Santa Maria-RS.

Para Aumont (1993, p. 176-178) “(...) a imagem projetada só existe onde se encontra a máquina que pode projetá-la (...) traz consigo a própria luz e requer que se eliminem as outras fontes luminosas, que vêm enfraquecer a luz inerente da imagem”.

Diante do exposto, em Imagens projetadas I percebe-se muitas particularidades. O tempo (duração) e o movimento da imagem projetada são determinados pela sucessão dos slides; a hibridação ocasionou mudanças em ambos elementos fazendo emergir outras cores e formas decorrentes da sobreposição da imagem e suporte no momento da projeção; a atmosfera do espaço também modifica-se criando um efeito de penumbra devido ao caráter luminoso das imagens que funcionam como um foco visual mobilizando o olhar do espectador.

Embora estejam aderidas ao suporte as imagens-luz são livres pois nunca integram-se à superfície podendo ser projetadas em diferentes suportes e locais.

3.2 Deslocando fronteiras da paisagem urbana

A temática das imagens empregadas neste estudo está ligada à paisagem urbana nas quais os resíduos encontram-se como fragmentos urbanos.

Peixoto (2004) em Paisagens Urbanas fala sobre o processo de descoberta da cidade, o que ela contém e o que esconde em seus muros, lixeiras, esquinas, calçadas e coloca que a paisagem é “algo que se produz entre o olhar e o mundo, que não é simples representação, mas se dá à reprodução artística”. (PEIXOTO, 2004, p. 148). As cidades, além de servirem de habitat para as pessoas, são como janelas para onde o olhar se direciona captando detalhes muitas vezes inexpressivos no horizonte que proporcionam refletir sobre a condição do lugar onde estamos inseridos.

Sobre os detalhes da paisagem urbana e sua perspectiva com prédios e torres imponentes normalmente para onde voltamos nosso olhar, o autor pontua: “mas o que inverte a ordem e nos faz olhar para o chão? (PEIXOTO, 2004, p 156). Esta pergunta traduz muita de minha proposta artística. Ao fotografar o lixo direciono

meu olhar para estes resíduos esquecidos, que estão hierarquicamente na menor posição da paisagem urbana, amontoados em lixeiras e calçadas.

A respeito dos detalhes da paisagem urbana, o autor aponta que:

abstraídas do contexto urbano, as figuras parecem atemporais e sem localização(...) um outro tempo surge, sobrepondo-se ao presente(...) cenas esquecidas pelo tempo: parece que tudo vai ficar lá para sempre, em estado de suspensão.(PEIXOTO, 2004,p.162)

O lixo nos aponta esta sensação de esquecimento. A sua decomposição e degradação material exemplifica este aspecto. O tempo, muitas vezes, encarrega-se de dar algum destino para estes resíduos.

Reflexões a respeito da temática do lixo urbano vem encontro de algumas considerações feitas pelo teórico Augé (2007) a respeito do *não lugar*. A supermodernidade evidenciou “o espaço do *não lugar*” que “não cria nem identidade singular nem relação, mas sim solidão e similitude” (AUGÉ, 2007, p. 95). O autor acrescenta que “os não-lugares criam tensão solitária” (AUGÉ, 2007, p. 87), ou seja, criam lugares sem significações e memória. Ou seja, passamos tão rápido por estes *não-lugares* que não conseguimos vivenciá-los, observá-los, dar-se conta de que eles existem e estão presentes no entorno. São como “espaços vazios” que, para Bauman,

Os espaços vazios são antes de mais nada vazios de *significado*. Não que sejam sem significado porque são vazios: é porque não têm significado, nem se acredita que possam tê-lo, que são vistos como vazios (melhor seria dizer não-vistos). (BAUMAN, 2001, p. 120)

Por não prestarmos atenção aos resíduos urbanos, cada vez mais nos tornamos resistentes em vivenciar e observar os pequenos detalhes que os compõem, tornando-os realmente espaços não-vistos. Para Bauman (2001, p. 119) os não-lugares, são espaços vazios que “desencorajam a idéia de estabelecer-se” tornando a colonização ou domesticação do espaço quase impossível”, visto que os *não-lugares* servem somente para uma circulação rápida de pessoas e objetos e não para nos instalarmos. O lixo urbano é um fragmento urbano vazio de significado, como o que Augé denomina de *não-lugares*. Como visto anteriormente, *não-lugares* são “espaços” vazios ou não-vistos, eles não geram nenhuma relação com o

pedestre, a não ser um sentimento de repulsa, um afastamento. O observador/pedestre é repelido pois os *não-lugares* pedem visitantes temporários.

A paisagem urbana serviu de inspiração artística ao longo dos tempos. Na antiga Grécia estava relegada a um simples cenário nas representações pictóricas. A arte romana retratou as paisagens em murais, os mais conhecidos desse gênero são os afrescos de Pompéia, que serviam de decoração de salas em formato de painéis que imitavam mármore e fantásticas cenas arquitetônicas vistas através de “janelas”. Nessa época, a perspectiva ainda não era dominada pelos artistas romanos, vindo a desenvolver-se somente no Renascimento

Assim como nos murais de Pompéia, onde os artistas romanos tentaram criar arquiteturas fantásticas, mas foram limitados pela falta de perspectiva, no Renascimento outras formas urbanas (arquitetônicas) puderam ser retratadas nas artes.

Artistas abordam a realidade da paisagem urbana segunda sua visão. M. C. Escher²³ retrata pequenos detalhes da paisagem urbana, especialmente a arquitetura, que tornam-se grandiosas em suas gravuras. Na obra “Relatividade” (Figura 25) existem três planos, um agindo sobre o outro, sendo impossível o contato entre os seres que neles habitam. Seres esses que, talvez, ignorem a existência de outros semelhantes.

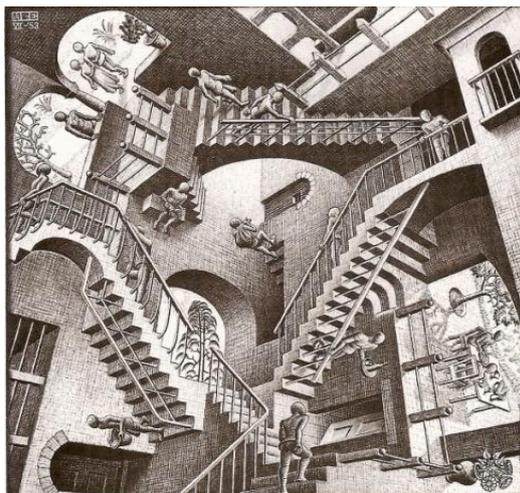


Figura 26 - M. C. Escher, "Relatividade", 1953. Gravura.

²³ Maurits Cornelis Escher : artista holandês (1898 -1972) . Além do trabalho como artista gráfico, ele desenvolveu livros ilustrados, tapeçarias, selos postais e murais.

Na contemporaneidade como bem pontua Augé (2007) prevalecem os *não lugares*, lugares de passagem que não prendem o olhar, e são, muitas vezes, insignificantes. Justamente nestes *não lugares* os artistas contemporâneos prendem o olhar, evidenciando-os em suas obras.

é nos objetos mais banais do mundo cotidiano que foi se aninhar o sublime das grandes paisagens (...) ter primeiro pressentido a energia contida naquilo que é “antiquado”, nas primeiras construções de ferro, nas primeiras fábricas, nas fotografias mais antigas, nos objetos que começam a cair em desuso. (PEIXOTO, 2009, p. 98-99)

Hoje parece que não possuímos mais tempo para contemplar as paisagens urbanas e parece que a cada dia elas se perdem mais nos emaranhados do espaço podendo modificar-se por completo de uma hora para outra. O prédio que estava no caminho não está mais lá, foi demolido, e outro erguido em seu lugar, assim como uma árvore que não está mais presente no caminho. Essas faltas são percebidas muitas vezes, tarde demais.

Nada mais comum para os habitantes da cidade que olhar a paisagem pelas janelas do carro, ônibus ou metrô, caminhar por entre calçadas, subir e descer escadas. No entanto, é justamente nesta absoluta banalidade que podem residir os instantes de paisagem. Minha prática artística é pautada nessas experiências perceptivas nestes instantes de paisagem, que, se apresentadas de maneira poética, ganham novos sentidos, nos fazem ver e rever novamente o que já havíamos visto tantas vezes na tentativa de sempre descobrir coisas novas, outros detalhes que passaram despercebidos pelos nossos olhos e que muitas vezes ao retornarmos não encontram-se mais lá.

O papel dos artistas contemporâneos frente à paisagem que está desaparecendo é retê-la, abrigar sua banalidade através da fotografia antes que desapareça do cenário urbano, demonstrando através de ações poéticas que esses elementos banais têm a capacidade de nos interpelar, chamar nossa atenção no imenso emaranhado urbano.

3.3 Deslocando fronteiras da imagem fotográfica e digital

A paisagem urbana é trabalhada por diversos artistas , principalmente através dos recursos fotográficos. A iluminação, enquadramento, angulação possibilitadas pela linguagem fotográfica retratam a paisagem urbana como elemento plástico e conceitual. Com isso, propõe ao olhar do observador uma relação com sua vivência, com sua experiência do dia-a-dia das ruas, das casas, das calçadas, enfim, nos espaços por onde transitamos cotidianamente como se fossem fragmentos de nossa memória.

Para Venturelli (2004) a relação da arte e tecnologia com a fotografia dura há mais de um século. Ao citar Régis Debray (1994) referindo-se a arqueologia do audiovisual, a autora afirma que esta relação começou com Platão e as sombras da caverna projetadas pelo fogo. A primeira câmara recebeu o nome de *Sténope* e foi criada na Antiguidade e consistia de uma caixa preta e um buraco de agulha. No século 17 foi criada a forma mecânica do audiovisual com projeção luminosa. A imagem animada apareceu com a invenção do *travelling* o qual fazia deslizar através de um trilho um carrinho com uma lanterna atrás de uma tela processo que ficou conhecido como *fantasmagories*. Porém foi por meio de uma invenção do artista plástico e cenógrafo Jacques Daguerreque (1787-1851),que uma imagem capturada do real foi fixada em uma suporte de metal contribuindo para o desenvolvimento de uma nova era .

Conforme Venturelli (2004) a nova era mecânica introduziu a automatização da imagem que começou em 1939 com o daguerreótipo e propiciou a transição das artes plásticas para a indústria visual. Outro aspecto importante, segundo a autora, foi a influência das imagens foto-jornalísticas para as artes plásticas e um exemplo é a obra *Guernica* de Picasso originada a partir de uma fotografia impressa no jornal *Ce Soir* de Paris.

A autora completa que historicamente, o médico Etienne-Jules Marey e o artista Eadweard Muybridge(1830-1904)²⁴ são considerados os pioneiros da fotografia instantânea. Em 1878, Muybridge trabalhou com a decomposição do movimento e concebeu um meio de representar o galope de um cavalo ao colocar

²⁴ Eadweard Muybridge: filósofo inglês conhecido por seus experimentos como o uso de múltiplas câmeras para captar movimentos.

doze aparelhos fotográficos alinhados pra disparar na hora da passagem do animal (Fig.28). Para Venturelli (2004p.26) “(...) a fotografia de imagens de movimento tornou-se a ilusão do movimento produzida mecanicamente. Nesse momento , a arte e a tecnologia começam a fundir-se”.

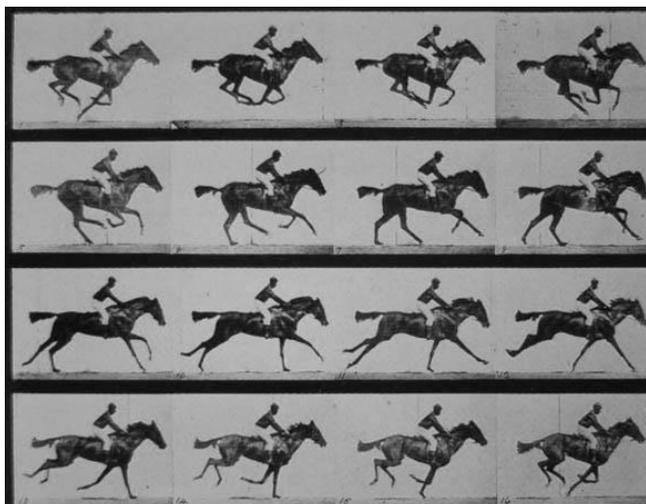


Figura 27 - Eadweard Muybridge, “Movimento de um cavalo a galope”. Sequência fotográfica, 1872.

A fotografia digital proporcionou os tratamentos nas imagens fotográficas através do processo de digitalização feito pelo *scanner*. As imagens no ambiente digital se transformam em informação, sendo possível manipular seu elemento constituinte mínimo *pixel*.

Soulages²⁵ (2007) em artigo para a revista ARS aponta a revolução da fotografia numérica pautada em um novo olhar através de três maneiras:

Primeiramente, quando fotografamos com uma máquina numérica, não olhamos mais a realidade, olhamos a máquina e sua tela; é uma mudança absolutamente decisiva na nossa relação com o mundo através da mediação que ela nos proporciona(...) o sujeito pode olhar a máquina não somente como portadora de imagens, mas como uma imagem(...) Temos uma nova possibilidade instalada: o homem não tem mais o olho colado no aparelho, podendo ter outra relação com a máquina e conseqüentemente com o próprio corpo(...) Enfim, o terceiro aspecto: a máquina numérica nos permite vê-la como local de estocagem de fotos. Posso ter um uso multipolar e multifuncional do aparelho; minha relação com ele muda, meus desejos e fantasias em relação a ela também; e isso já ao nível do olhar. Um novo funcionamento é disparado: olhar o aparelho (para) olhar a foto. (SOULAGES, 2007)

²⁵ François Soulages: Professor da Universidade de Paris 8 e do Instituto Nacional de História da Arte. É fundador e responsável pelo grupo internacional RETINA (Pesquisas Estéticas e Teóricas sobre as Imagens Novas e Antigas). Publicou *Esthétique de la photographie*, (2002) e *Dialogues sur l'art et la technologie* (2001).

A fotografia digital marcou uma verdadeira revolução para o campo artístico. Através dela os artistas foram desafiados a amplos recursos visuais advindos também da possibilidade de manipulação digital. A subjetividade do artista adquiriu amplas proporções possíveis de serem exploradas nos processos criativos.

A fotografia documental baseada na noção de representação se torna escassa devido às novas práticas e usos da imagem fotográfica na arte contemporânea. A fotografia digital fabrica “imagens de imagens” o que se constitui em um pontapé inicial para a passagem de uma fotografia-documento para a fotografia como material da arte contemporânea.

As fotografias dos resíduos urbanos, no caso desta proposta, apresentam o deslocamento, a diluição de fronteiras dos valores estéticos associados à representação bem como a multiplicidade de tempos, de espaços e de referências atualizadas na imagem.

Assim como a fotografia em ambiente numérico, a arte digital rompeu as fronteiras entre ciência e tecnologia proporcionando aos artistas transitarem por regiões conceituais híbridas, borrando as fronteiras entre a física, a estética, a engenharia, o design, a antropologia, a religião, a biologia, a comunicação, etc. A hibridação de materiais, técnicas e procedimentos atreladas ao aparato tecnológico influenciou o mundo artístico trazendo aos artistas inúmeras possibilidades de criação que desmistificaram as especificidades das linguagens artísticas.

Para COUCHOT (2003, p.266): “as práticas artísticas numéricas são atualmente as mais aptas a se hibridar às práticas artísticas preexistentes, são também as mais patas a reforçar a tendência à desespecificação que faz explodir os critérios clássicos da arte”.

Ou seja, com a arte digital, a hibridação tornou-se o foco dos processos artísticos e pode desenvolver-se, estruturar-se, criar seus alicerces práticos e teóricos.

Couchot complementa que na arte digital a hibridação ocorre:

[...] entre as próprias formas constituintes da imagem sempre em processo, entre dois estados possíveis - diamórficos, meta-estáveis, autogerados. Hibridação entre todas as imagens, inclusive as imagens óticas, a pintura, o desenho, [...]. Hibridação entre imagem e o objeto, a imagem e o sujeito, - a imagem interativa é o resultado da ação do observador sobre a imagem - ele se mantém na interface do real e do virtual, colocando-as mutuamente, em contato.”(COUCHOT, 1993, p.47)

Em minha poética os pedaços de couro e as imagens-luz seriam margens, limites que no momento da projeção se encontram, mas apenas tocam-se não misturam-se. São fronteiras por tratar-se de um limite que impede a junção, mas possibilita o contato. E qual a resposta, neste caso, para a pergunta do filósofo Certeu: “dos corpos em contato qual possui a fronteira que os distingue?” A fronteira está no meio deles, no breve momento em que entram em contato ou conforme Peixoto (2004, p. 376) “o espaço entre fronteiras, o lugar onde os limites das coisas quase se tocam”.

Isoladamente tratando-se da pele/ couro também adquire o sentido de fronteira, no caso, biológica por ser o limite do corpo. Seja o corpo humano ou animal, esta superfície celular, membrana, situa-se entre limites, separando o interior do exterior, promovendo o contato, conexão com o mundo como também protegendo o corpo sendo uma barreira contra agressões externas.

Espaço entre dois. Entre um ser vivo e o mundo. Membrana que transforma o volume do corpo em superfície.

A hibridação aparece na obra *Fronteiras Imagéticas* nos diversos processos de constituição. Primeiramente transformam o espaço tridimensional através da paisagem urbana retratada nos fragmentos de resíduos captada através de processo fotográfico digital) em espaço bidimensional através da digitalização da imagem que tornou-se numérica.

a passagem das técnicas analógicas- tais como a foto, o cinema e a videotelevisão –às técnicas numéricas é acompanhada por uma sucessão de rupturas radicais que afetam diretamente a percepção do espaço e do tempo”.(COUCHOT, 2003,p. 267)

A imagem digital também dilui as fronteiras do tempo. Segundo Couchot (2003, p.267): “a imagem numérica é ucrônica; ela rompe com o muro da tempo e nos projeta para fora-do-tempo.” O tempo na arte digital é permutável, pois desloca-se entre o tempo real, o tempo cronológico, o tempo virtual/digital. O tempo está no “*entre-tempos*” segundo CATTANI (2007 p. 27) ao referir-se ao conceito do entre criado por Deleuze(1983-1985), o qual faz relação com o intervalo, espaço entre os elementos, entre as coisas, entre si, fissuras, vãos que se estabelecem nas obras e nos processos artísticos.

A capacidade da imagem digital estar presente em qualquer tempo, simultaneamente ou não, aponta também para questões sobre o espaço.

Segundo Rush os artistas passaram a adotar uma nova maneira de visualizar o tempo:

A representação envolve claramente o espaço (o espaço ocupado pelo objeto representado e o espaço da própria pintura ou escultura; a disposição da imagem etc.) O tempo, todavia, é menos óbvio [...] Com a fotografia, os seres humanos começaram a participar da manipulação do tempo em si: capturando-o, reconfigurando-o e criando variações com intervalos de tempo, avanço rápido, câmara lenta, e todas aquelas outras frases relacionadas ao tempo, próprias da arte e da ciência da fotografia. (RUSH, 2003,p.6)

Para Rush (2006) os apontamentos do filósofo Henri Bergson (1859-1941) influenciaram a relação temporal entre artistas. Segundo Bergson, a realidade consistia de um fluxo e relacionava-se com o movimento do tempo e sua essência baseava-se na condição de ele ser passageiro.

A tecnologia propiciou além da manipulação das formas também a manipulação do tempo e do espaço. Que se justapõe, sobrepõe-se, criando outros tempos e espaço híbridos. Fronteiras entre tempo e espaço também diluem-se na medida em que dialogam num mesmo trabalho artístico.

Segundo AUMONT 1993 “a imagem se define como um objeto produzido pela mão do homem, em um determinado dispositivo, e sempre para transmitir a seu espectador, sob forma simbolizada, um discurso sobre o mundo real”. (AUMONT, 2006, p.260). Esta definição torna-se complexa no entendimento e interpretação principalmente na contemporaneidade com as diversas ferramentas tecnológicas disponíveis para a produção de imagens. Esta variedade de mecanismos interfere no discurso subjetivo de construção da imagem. Por exemplo a fotografia submetida a tratamentos digitais adquire novos sentidos que produzirão outros discursos que devam ser levados em conta.

Estes procedimentos de tratamento de imagens tornam os objetos ressignificados, através de alterações em elementos das imagens afim de ressaltar outros aspectos, evidenciar partes ocultas, reforçar peculiaridades da imagem entre outros. A imagem digital torna-se aberta para interferências, sobreposições, procedimentos que acarretam uma ressignificação e não apenas descaracterização.

As imagens, apoiadas pela tecnologia, estão ao nosso redor, fazem parte de nosso cotidiano. A facilidade de propagação das imagens no ambiente digital

fornece o livre acesso a diversos de imagens e torna tão rápida e instantânea a sua visualização que as vezes nem notamos sua presença e não refletimos sobre suas mensagens, o que realmente querem expor. Esteticamente as imagens que encontramos hoje na televisão, revistas, jornais e em outras mídias são bem elaboradas, atraentes do ponto de vista visual pois criam uma outra realidade facilitada pelos recursos tecnológicos.

As fronteiras da imagem desintegram-se no ambiente digital. A imagem torna-se frágil a ponto de adquirir outros sentidos. A esse respeito Rush esclarece:

O novo poder que a tecnologia digital confere à imagem a torna infinitamente maleável. Antigamente, a informação visual era estática no sentido de que a imagem, embora passível de edição em filme ou capaz de ser incorporada a outras em uma montagem, era fixa. Uma vez transferida para a linguagem digital no computador, pode-se modificar cada elemento da imagem. No computador a imagem se transforma em informação, e todas as informações podem ser manipuladas. (RUSH, 2006,p. 164)

Após fotografar os resíduos urbanos, as imagens são digitalizadas e tornam-se imagens numéricas, estas por sua vez, são manifestações visuais de um cálculo numérico efetuado por um software.

A evolução da imagem analógica para a digital representa segundo Couchot (1993) a passagem da representação para a simulação.

O sujeito não mais afronta o objeto em sua resistência de realidade, penetra-o em sua transparência visual, como entra no próprio interior da imagem. O espaço muda: virtual, pode assumir todas as dimensões possíveis, até dimensões não inteiras, fractais. Mesmo o tempo flui diferente; ou antes, não flui mais de maneira inelutável; sua origem é permanente “reinicializável”: não fornece mais acontecimentos prontos, mas eventualidades. Impõe-se uma outra visão do mundo. Emerge uma nova ordem visual. (COUCHOT,1993, p. 41)

Couchot (2003) coloca que as relações da arte com o real no ambiente digital encontram-se fragilizadas a partir do momento em que os artistas deixam de operar materiais físicos, brutos e passam a operar materiais simbólicos – a linguagem informática. As condições de criação também modificam-se não mais baseadas essencialmente na relação do artista do seu imaginário com o real, mas sim “por sua relação à simulação numérica do real, isto é, ao virtual, no qual os processos

computacionais se interpõe invisivelmente , formando interfaces entre o artista e o real. (COUCHOT 2003, p. 266)

Na arte digital as fronteiras também são numéricas, invisíveis e diluem a relação da arte com o real, a percepção visual, as condições criativas por parte do artista.

3.4 Construindo fronteiras: Imagens no espaço

A fim de explorar o espaço, os registros fotográficos foram projetados nas paredes da sala de exposição. A ambientação do espaço coloca as imagens em contato com a arquitetura do local a qual interfere na sua visualidade. Ao projetar as imagens sobre quinas e no chão, revela-se também o ambiente, suas particularidades como texturas e cores.

Conforme Tedesco (2005) para pensarmos as relações entre imagem fotográfica e espaço, deve-se levar em conta que o:

espaço fotográfico é resultado da articulação de quatro tipos de espaço: espaço referencial, o mundo; espaço representado, imagem do mundo; espaço da representação, a fotografia em sua materialidade e espaço topológico, pode-se dizer espaço da apresentação. (TEDESCO, 2005 p. 158)

Tedesco (2005) de acordo com Dubois (1993,p.212) chama de “*espaço topológico* o espaço referencial do sujeito que olha no momento em que examina uma foto e na relação que mantém com o espaço da mesma”.

O ângulo estabelecido entre a projeção e os planos do espaço (piso e paredes) origina distorções e mudanças na forma das imagens na medida do deslocamento do observador.

Trabalhar o deslocamento da imagem fotográfica no ambiente possibilita a ampliação e deformação da imagem como também sua resignificação através das interferências.

A artista brasileira Regina Silveira²⁶ trabalha com projeções de luz no espaço urbano. Segundo Tedesco (2005), o trabalho *Transit* (2001), trata da projeção de uma imagem de uma mosca azul em grandes dimensões e em movimento nas ruas de São Paulo. Caracteriza-se como uma intervenção urbana ao ser projetadas sobre fachadas de grandes edifícios.

Diferentemente de Regina Silveira que projeta luz e esta cria uma forma, em minha poética as projeções são imagens-luz e exploram o espaço ao seu redor ocasionando reflexões acerca de sua inserção neste espaço e relações entre imagem, observador e seu entorno. Outro espaço e tempo constituem-se no momento da projeção.

Ao projetar as imagens no espaço surgem outras geometrias ocasionadas pelas deformações através dos ângulos que o próprio espaço fornece.

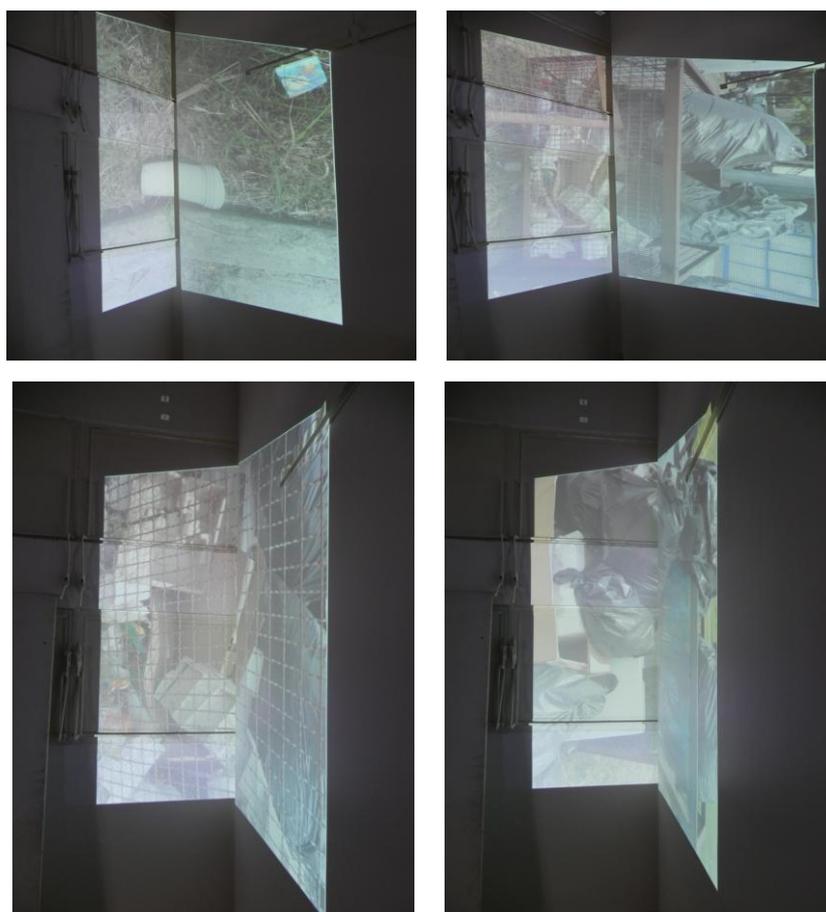


Figura 28 – Projeção de imagens nas paredes do espaço.
Fotografia digital, 2012.

²⁶ Regina Scalzilli Silveira (Porto Alegre RS 1939). Artista multimídia, gravadora, pintora, professora. .

A artista Regina Silveira também trabalha com a deformação dos planos. Segundo Rauscher (2005) a artista discute os códigos de representação e a natureza da ilusão espacial. A artista parte da apropriação de imagens de objetos comuns sobre os quais aplica sombras, deformando-as. Tem o espaço físico como campo privilegiado para suas instaurações gráficas através de planos colados, pintados ou adesivados no chão e paredes.



Figura 29 - Silveira, Regina, "On Absence: Office Furniture".
Tinta industrial, recortes de poliestireno, 350 x 700 cm, 1991.

Alguns pontos de conexão podem ser percebidos na poética de Regina Silveira e em meu trabalho de projeção no espaço: a investigação plástica do plano no espaço, o deslocamento da imagem fotográfica para o espaço, a ampliação e deformação das formas pela arquitetura do lugar.

Retornando à minha poética, o deslocamento da imagem desde sua captura no chão de calçadas, ruas até as paredes do espaço expositivo evidencia a maleabilidade da imagem digital, acarretando mudanças perceptivas de acordo com o suporte e espaço de projeção. O ambiente é um espaço que é luz e movimento ocasionado pela seqüência de projeções. Imagens que provocam outras espacialidades sendo que o lugar confere novos sentidos às projeções.

A imagem referente aos resíduos faz alusão para projetar-se para o lado externo, urbanos, sujo diferentemente do espaço branco e minimalista das salas de exposição. É como se a imagem não estivesse no seu lugar habitual, mas adere aos espaços ocasionando estas tensões perceptivas e refletindo também sobre o nosso próprio espaço. Nas projeções os objetos (resíduos) não tem espessura diferentemente de quando encontradas no ambiente real.

Projetadas nas paredes as imagens sofrem a interferência do material desta superfície, sua cor, texturas, bem como de elementos adjacentes (como exemplo, algumas marquises de janelas).

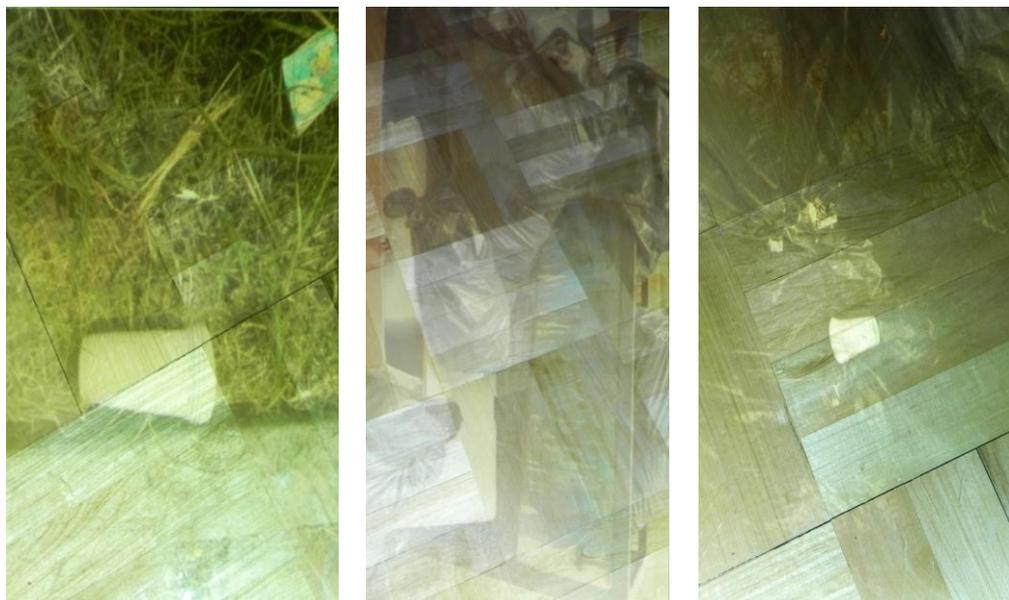


Figura 30 - Imagens projetadas no piso do espaço. Fotografia digital,2012

Ao projetar as imagens fotográficas no piso do espaço é como se os resíduos retornassem ao chão, lugar normalmente associado aos resíduos urbanos. As imagens adquirem novas interferências e a transparência destas permite na sobreposição, visualizar também o material do qual é feito o piso madeira interferindo na visualização. A sobreposição da imagem luz cria áreas mais claras e outras mais escuras, deformações. Ao percorrer a imagem o observador vai formando e deformando seus ângulos, sua perspectiva. Assim a imagem adapta-se ao olhar.

Essas projeções no ambiente serão utilizadas como material imagético para as próximas projeções. Posteriormente estas imagens serão recortadas e manipuladas digitalmente a fim de extrair o fundo e ajustar a opacidade e transparência para serem reprojetaadas sobre o couro. O objetivo é promover o contraste e enfatizar as diferenças entre as imagens. Foram feitas diversas projeções e ao final, depois de fotografadas, foram escolhidas para a posterior projeção.

Buscou-se ao utilizar estas imagens de resíduos em especial, neste contexto, seu potencial de intensificar a percepção da problemática urbana do lixo.

3.5 Construindo Fronteiras : “Hibridaimagem”

Após feitas as projeções e de posse dos registros fotográficos das mesmas, Hibridaimagem constitui-se de uma instalação com projeção de imagens sobre suporte (couro) pendurado em vigas com fios de nylon. O espaço disponibilizado para a exposição é a sala Claudio Carricone que já foi utilizada anteriormente em outras exposições. A sala na forma de um retângulo apresenta, no espaço central, duas colunas servindo de estrutura.

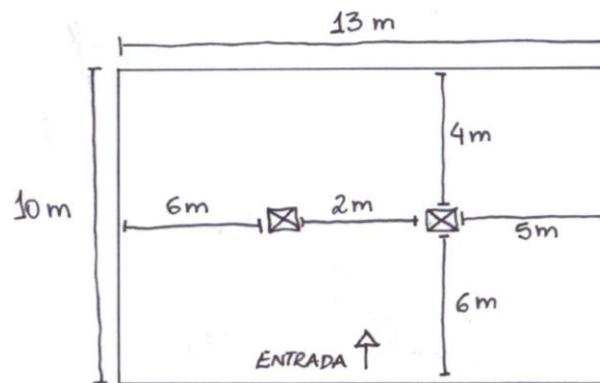


Figura 31 - Dimensões do espaço

Apresento algumas propostas para a execução da instalação Hibridaimagem:

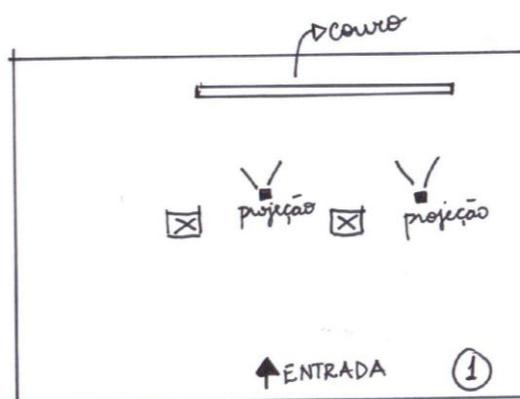


Figura 32 - esquema 1

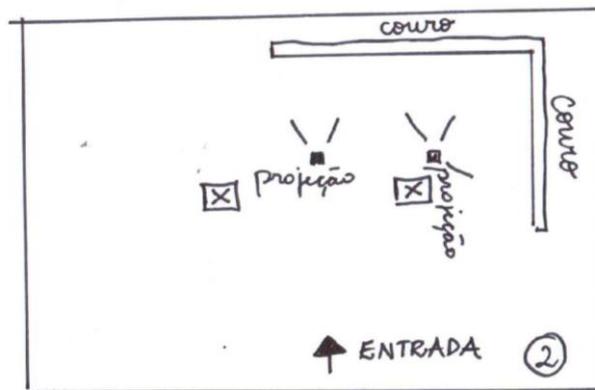


Figura 33 - esquema 2

No esquema um, peças de couro concentram-se na parede ao fundo da sala. Entre as duas colunas posiciona-se no chão, um projetor de imagens e, mais à direita do espaço, outro projetor de imagens.

O esquema dois ocuparia os espaços central e esquerdo da sala. Os pedaços de couro ocupam metade da parede ao fundo e metade da parede esquerda. Um projetor estaria no espaço entre as colunas e o outro, na mesma linha, porém mais à esquerda.

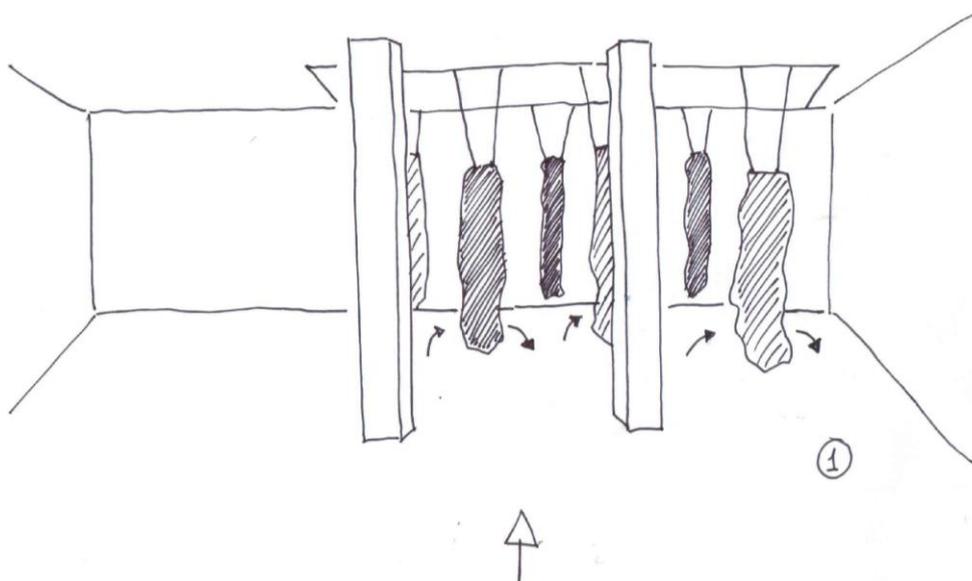


Figura 34- Visualização do esquema 1

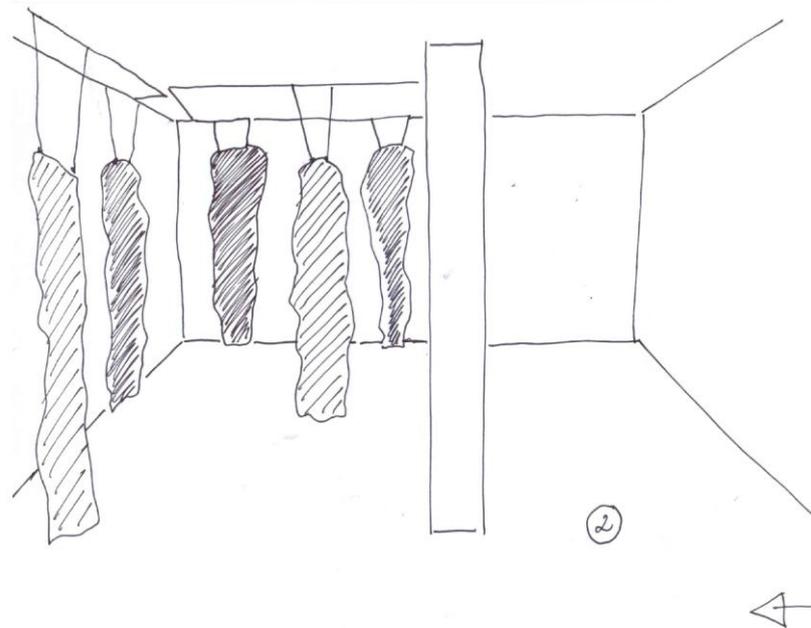


Figura 35 - Visualização do esquema 2

Os esquemas representam algumas opções pensadas para a realização da instalação “Híbridaimagem”. A premissa é de que os pedaços de couro fiquem suspensos através de fios de nylon e intercalados de forma que possibilitem a circulação das pessoas por entre os espaços vazios criados. Para as projeções serão utilizados três projetores multimídia dispostos frontalmente aos couros.

Expandir a imagem também para o espaço de circulação do observador promoveu a integração deste ao espaço, à imagem e ao suporte.

As imagens serão dimensionadas a fim de ajustar-se ao suporte estendido verticalmente. A distância do projetor será calculada para focalizar a imagem em no máximo três pedaços de couro, sendo que entre um pedaço e outro de couro, a imagem projetada transbordará para fora do suporte, ocasionando vazios os quais serão os espaços de circulação dos observadores. Essa dinâmica permitirá que o espectador sinta a imagem tocando também em sua pele, no momento em que se encontra passando por entre os pedaços de couro.

3.5.1 Diluindo fronteiras: considerações a respeito da participação na arte.

Com a arte contemporânea os processos de participação, envolvendo o espectador, alcançaram novas dimensões através do uso de aparatos tecnológicos nas poéticas. A participação envolve o espectador e o faz descobrir a obra tornando-o parte dela.

Giannetti (2006) ao citar Bakhtin discorre sobre a idéia de uma receptor ativo que participa no “acontecer da obra” (Giannetti, 2006,p.109). O processo de leitura e compreensão de uma obra não seria “uma simples tradução de uma linguagem alheia a ela própria, uma vez que a compreensão do leitor consiste em sua capacidade de completar a obra de forma ativa e criativa “(Ibidem,p. 109). Ao recorrer à Bakhtin, Giannetti afirma que ao aproximar-se da obra com sua visão de mundo, seu ponto de vista, o leitor , no processo de compreensão da obra, transforma este ato em “co-criatividade”. Portanto através de um processo interativo, a arte se abre ao receptor e se completa com sua co-criação.

Para MACHADO (1997,p. 146) : “a obra se realiza exclusivamente no ato de leitura e em cada um desses atos ela assume uma forma diferente”.

ARCHER (2001) discorre sobre as questões envolvidas entre autor e espectador: “Observar a arte não significa “consumi-la” passivamente, mas tornar-se parte de um mundo ao qual pertencem essa arte e esse espectador. Olhar não é um ato passivo; ele não faz que as coisas permaneçam imutáveis.” (ARCHER, 2001,p. 235).

Giannetti (2006) aponta que as obras participativas evidenciaram o acesso do observador com a experiência criativa numa dimensão não só mental ,“estética da recepção”, mas também “factual e explícita. (...) A arte participativa preocupa-se, primordialmente,com essa abertura da obra à intervenção do observador”.(GIANNETTI, 2006,p. 111) . Assim, o artista ao criar instalações nas suas diversas maneiras, deve não apenas pensar na projeção, vídeo, mas sim na instalação como um ambiente experimental físico e cognitivo ao visitante.

Em meu trabalho de instalação o receptor ao percorrer os espaços da instalação envolve-se mentalmente e fisicamente, pelo ato de percorrer o espaço, construindo relações entre a obra e sua visão de mundo. A cada deslocamento no

espaço novas sensações são ativadas criando uma rede de conexões que abriga o receptor fazendo-o parte da obra. Novas visualidades são propostas a partir das projeções e percepções a partir da aproximação do receptor com a obra. As projeções ao tocarem o couro e também a pele das pessoas que percorrem o local, criam novos espaços questionando também a comunicação humano-máquina.

Conforme SANTOS (2005,p. 34) : “as relações entre arte e tecnologia, no campo da visualidade, podem ser observadas já a partir da perspectiva geométrica”. A perspectiva convidada o receptor de certa forma, a adentrar na obra. Marcel Duchamp, com os *ready-mades*, rompeu com as especificidades das linguagens ao apropriar-se de materiais não-artísticos e deslocá-los para o espaço expositivo, onde a obra é o deslocamento do espectador. A autora cita a instalação *Etant donnés: 1º chute d’eau, 2º Le gaz d’ éclair* (1946-66) na qual “o artista nos convida a participar do espaço da obra para, de fato, desvendá-la”.(SANTOS, 2005, p. 35). No Brasil, Santos (2005) destaca a arte participativa na obra *Os Bichos* (1960) de Lígia Clark

que permite um processo de troca, de interferência mais direta do corpo do espectador participando, mexendo-se , envolvendo-se , inserindo-se na obra , pois proporcionam algum tipo de ação corporal lúdica, com uma atuação participativa.(SANTOS, 2005, p. 36)

Weibel (2009, p.91) aponta que: “a op art e arte cinética , realizadas por meios manuais e mecânicos , possuem atributos de dependência do observador, interatividade e virtualidade”. Na visão do autor esses movimentos instigavam à participação do receptor intervindo de forma mecânica e manual.

O artista Jesus Rafael Soto²⁷ (1923 - 2005) produziu com os meios analógicos, ambientes virtuais que mudavam com o espectador. Ambientes com efeitos cinéticos e ópticos foram construídos de modo semelhante por outros artistas entre eles Gianni Colombo²⁸ (1937-1993).

²⁷ JESUS RAFAEL SOTO (1923 - 2005) Nasceu em Bolívar; Venezuela. De 1970 até o início de 1990, seu trabalho apareceu em lugares como o Museu de Arte Moderna e do Museu Guggenheim.

²⁸ Gianni Colombo. Artista italiano nasceu em Milão . Um dos artista mais importantes artistas da Itália em experimentar a arte cinética e membro do Movimento Programmata Arte.

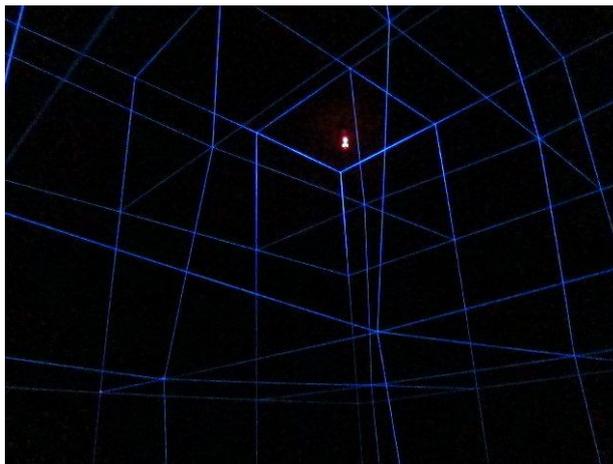


Figura 36 - Gianni Colombo “*Spazio Elastico*”, 1967.

Conforme Weibel (2009) as mudanças ópticas introduzidas pelo movimento do espectador na op art, interferindo manualmente ao apertar botões ou teclas, levaram ao começo da história da interatividade.

Para Guadagnini e Guasque (2009), o campo artístico sempre privilegiou o sentido da visão, mas a partir da década de 1960, dentro de um contexto de experimentações, outros sentidos como o tato, o olfato e o paladar também passaram a ser explorados pelas obras. Nesse contexto os quadros tridimensionalizaram-se e as esculturas deixaram os pedestais para ambientarem-se pelo espaço da galeria. Surgem os ambientes construídos no interior das galerias e museus. Desde então o termo instalação passa a ser incorporado ao vocabulário das artes visuais. Essa nova modalidade de produção artística insere a obra no espaço com o auxílio de materiais variados, a fim de construir ambientes ou cenas construção de um ambiente ou cena, cujo movimento é produzido pela relação entre os objetos, as construções, o ponto de vista e o corpo do observador. Para entendimento da obra é preciso percorrê-la, passar por entre as dobras e aberturas que ela constrói por meio da disposição dos elementos, cores. Evidencia-se a percepção como experiência ou atividade que ajuda na concepção da realidade descoberta.

Desde os anos 60, quando os artistas trouxeram o espectador para dentro da obra, os processos de envolvê-lo na construção da poética estão cada vez mais intensos. A interatividade passou a influenciar a criação, a partir da utilização de recursos tecnológicos, envolvendo no sistema aberto do trabalho a intervenção do interator ou até do ambiente. O artista passa atuar como um ativador de processos de comunicação; o objeto artístico não é mais valorizado e sim o processo poético, o diálogo, a troca que a obra-

dispositivo é capaz de proporcionar. O processo artístico é proposto pelo artista e para concretizá-lo é necessário a participação, a intervenção e o envolvimento do espectador, cujo termo pode ser agora substituído mais adequadamente por fruidor, participante ou interator. (GUADAGNINI & GUASQUE, 2009, p.2).

Dentro da arte contemporânea, muitos artistas utilizam equipamentos eletrônicos, recursos tecnológicos e sistemas de informática para realizar suas propostas artísticas. Esses ambientes pedem à interação do público e são definidos como instalações interativas as quais só tem sentido e existência com a participação do interator. Sem a interação os objetivos poéticos da obra não realizam-se e estão em estado potencial para serem revelados.

Domingues (1998) afirma que “com as videoinstalações, estamos diante da arte da participação, mas ainda em estado de contemplação”. Ao entrar no ambiente do espaço expositivo, o espectador participa em ações de descoberta do espaço, mas ainda não alterando a proposta do espaço. Neste momento outro conceito deve também ser pensado para dar conta da instalação: o conceito de representação passa para o de apresentação. Os materiais "in natura" e os dispositivos, entre os quais circulamos, nos colocam dentro da representação pela inserção do corpo no espaço. Em toda a arte da contemplação, a fruição se dá por atos interpretativos de natureza mental, por interpretações que variam conforme os condicionamentos histórico-culturais dos indivíduos, mas nunca se pode transformar o objeto artístico. A obra continua imutável, como um espaço fechado que conserva as características dadas pelo artista. As cores, formas e matérias estão fixas sobre um suporte. O confronto é visual ou ainda por relações com o ambiente em variáveis espaciais e temporais através de atividades motoras durante a descoberta da obra. O espectador pode agir no espaço, mas nada se altera na estrutura morfogenética de imagens e sons pela sua ação.

Segundo a autora é possível distinguir-se níveis participativos que passam da participação pela inclusão até a interação. A participação pode ser vista como inclusão ou incrustação, como o estar dentro. Mas esta situação é ampliada em seus graus de participação, chegando a seus níveis mais intensos, na interatividade propiciada pelas tecnologias digitais. Nos processos de participação envolvendo a tecnologia constata-se a diferença colocada pela passagem do analógico para o digital:

Com as tecnologias analógicas como o vídeo, a participação no espaço é somente pelos deslocamentos de ordem motora e por vezes de inclusão através de câmeras, microfones ou outro dispositivo de captura que nos permite aparecer em telas, emitir sons ou outra forma de participação. Isto porque a linguagem de vídeo ainda não oferece a possibilidade de se penetrar no espaço eletrônico. O participante de uma instalação com tecnologias analógicas, ainda contempla, assiste, mesmo que percorra o espaço, passe entre as telas eletrônicas. (DOMINGUES, 1998)

Já com as tecnologias numéricas da arte computadorizada, ou pelas possibilidades abertas pelos territórios digitais, a presença do corpo é percebida por dispositivos de captura (sonora, óptica, de toque, e os sinais emitidos pelo corpo) sendo capturados e traduzidos em paradigmas computacionais modificando os dados guardados em memórias. As redes de comunicação possibilitam ações à distância e o corpo ganha dimensões planetárias. Este tipo de interatividade propõe a troca e é programado para receber os estímulos externos sendo que o trabalho só existe a partir da intervenção do participante que recebe as respostas vividas a partir das máquinas. Nestas situações o artista é um ativador de processos de comunicação, e o espectador é um fruidor, pois é jogado para dentro da obra e estimulado a se relacionar com ela por experiências perceptivas ativas.

A artista Raquel Tasny Kogan²⁹ trabalha com projeções interativas e conforme escreve em seu site, a obra *Reflexões # 1*(2003) é composta de uma sala totalmente negra sendo o único foco de luz o da projeção que estende-se por toda a parede. As imagens projetam uma seqüência de números (1,2,3,4,etc...) através de um computador acoplado a dois projetores. No chão um espelho d'água onde a projeção é refletida. A interatividade da obra está no acionamento de sensores colocados na sala que regulam a rapidez dos movimentos da projeção (quanto mais pessoas tocarem os sensores mais rápido o movimento). Movimento este, aleatório, de queda e subida dos números. Criando assim um movimento contínuo, mas nunca repetido com o reflexo. Como se os números subissem de um espelho a outro, sucessivamente, já que a imagem que sobe é sempre aquela que estava refletida. Uma reflexão da reflexão (reflexão - a identidade de entrar em si, de sair de si, da

²⁹ Raquel Tasny Kogan : SãoPaulo (SP)1955. Artista mutimídia.

vivência e da distância). Refletir a imagem, refletir os outros e si mesmo, integrar o olhar externo.

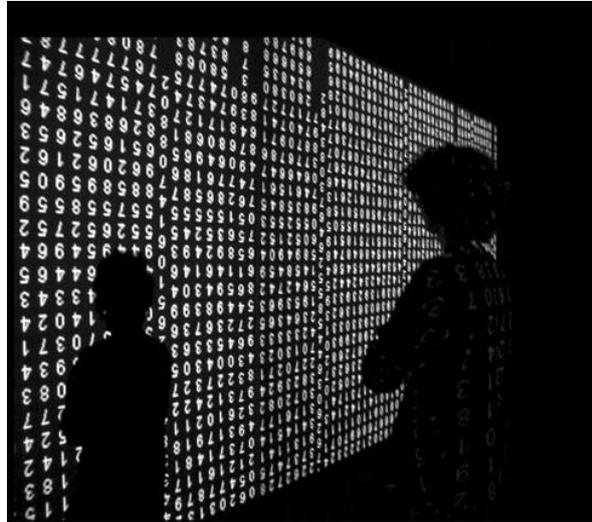


Figura 37 - KOGAN, Raquel. "Reflexões # 1", 2003. Instalação com projeção de imagens.

A interação no trabalho da artista ocorre no corpo do interator e depende de sua posição no espaço (quando sua sombra é projetada na parede e o trabalho em suas costas. E a interação com o teclado interativo onde é possível que o usuário modifique a rapidez dos movimentos dos números projetados. Sendo que qualquer pessoa que adentrar no espaço pode acionar os sensores e provocar mudanças nas imagens que são visualizadas por todos que estão no espaço.

Minha poética não apresenta sensores, dispositivos de interação. A interação não está tão explícita quanto no trabalho de Kogan. Demonstra-se como um convite para percorrer o espaço e ir criando novas visualidades a medida que as imagens se projetam também no observador. Retomando Domingues(1998), a participação em minha poética *Híbridaimagem* (2012) , se dá através da descoberta do ambiente pelo visitante ao percorrer os espaços. O olhar, o tocar e sentir despertam interpretações que ocorrem apenas mentalmente pois nunca se pode transformar o objeto artístico.

3.5.2 Diluindo fronteiras das videoinstalações

Uma das mais complexas linguagens da arte contemporânea é a videoinstalação que propiciou aos artistas trabalharem com múltiplas projeções estabelecendo relações com o espaço e muitas vezes com objetos.

Para Giannetti (2006) o campo das videoinstalações compreende as instalações com videoprojeção as quais apresentam caráter efêmero ou transitório. Por não serem concebidas como obras permanentes são adaptáveis a cada espaço.

Sobre a efemeridade das instalações Domingues (1998) aponta que a multiplicidade dos estímulos, nas instalações, está condicionada sempre à idéia de efemeridade e de fluxo imaterial das ondas luminosas das imagens e dos sons. O corpo, nas descobertas do espaço, está vivendo a relação de estabilidade dos suportes matéricos e a instabilidade e a efemeridade das informações eletrônicas. Efeitos próprios das tecnologias multimídia de processamento de imagens oferecem também retardos, congelamentos, mixagens, telas múltiplas, colorizações, ecos, reverberações entre outros efeitos próprios da multimídia. Um jogo que mistura o real e o virtual tecnológico promovendo ao espectador experiências deflagradas de sensações vividas em topografias fixas próprias do lugar e dos objetos que o constroem e sensações experienciadas nas topografias móveis das imagens e sons mutantes. Assim, existem topografias e *cronotopias*. Topografias ou lugares fixos que delimitam o espaço e *cronotopias* ou espaços topográficos que se fazem no tempo a partir dos dispositivos tecnológicos.

Trazendo estes conceitos para meu trabalho, mais especificamente à instalação *Híbridaimagem*, as experiências referentes ao real e ao virtual, como pontuou Domingues(1998), exemplificam-se como uma situação híbrida através dos suporte matérico (couro) e imagens projetadas sobre estes suportes. Os processos de intersemiose caracterizam-se por estas situações múltiplas decorrentes da contaminação entre suportes e imagens no espaço das instalações estabelecendo relações dialéticas entre o estável e o instável, material e imaterial, o fixo e o móvel, imutável e o mutável, que se somam ao mesmo tempo que diferenciam-se. O ambiente da instalação desloca o corpo para espaços plurais de percepções e visões.

O visitante ao percorrer o espaço da instalação entre objetos e imagens projetadas descobrindo o espaço é convidado a habitar a obra. Assim não assume mais uma atitude contemplativa, mas deve estabelecer relações que são estimuladas por elementos perceptivos diversos. Domingues (1998) enfatiza que o espectador vive um tempo estético num espaço tridimensional percorrido em tempo real. Ocorre uma inversão da espacialidade em temporalidade, “um estágio de estar entre o sonho e o real”.

Segundo RUSH (2006) a origem da videoinstalação está associada tanto à contestação às instituições (que dominavam as discussões artísticas dos anos 1960) quanto ao reconhecimento da arte como contexto. O autor destaca que a noção de videoinstalação está presente nos primeiros trabalhos de Jun Paik e de Wolf Vostell.

Para Mello:

trata-se de um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se desloca do epicentro da sua linguagem (o plano da imagem e do som em meio eletrônico), para gerar sentidos com o espaço arquitetônico, com os demais elementos que constituem esse espaço físico e com a ação participativa do público. Desse modo a videoinstalação é um dispositivo contaminado de linguagens, entre o vídeo, o ambiente e o corpo do visitante. (MELLO, 2008, p. 172)

As videoinstalações articulam dois conceitos o de tempo e do espaço. Para MELLO (2007, p.173): “uma dinâmica de arte temporal relativa à incrustação do tempo no código eletrônico para uma dinâmica de arte espacial relativa à disponibilização dos elementos sógnicos por todo o espaço físico”.

Venturelli (2004) aponta que as instalações multimídia desenvolveram-se a fim de integrar objetos e idéias num mesmo espaço. No Brasil, a autora cita como exemplo, a videoinstalação *Paragens* (1991) da artista Diana Domingues³⁰. Apresentada durante a 21ª Bienal Internacional de São Paulo a videoinstalação *Paragens* traduz-se como um lugar com gens de imagens composto por três instalações:

³⁰ Diana Galicchio Domingues (Paim Filho RS 1947): Artista multimídia, explora a criação com recursos computacionais e multimídia, com tratamento e geração de imagens, instalações interativas com dispositivos de aquisição e comunicação de dados em ambientes sensorizados, redes neurais, entre outros sistemas. Participa de importantes eventos internacionais (Isea, Artmedia, Ars Electronica, etc.). Em 1995, organizou, no Memorial da América Latina e no MAC/USP, a importante conferência-evento Arte no Século XXI: a Humanização das Tecnologias.

(...) um espaço de azul profundo estava repleto de dados feitos de múltiplas imagens: eletrônicas, fotográficas, projetadas e refletidas, que se refaziam pela ação do visitante do espaço. Num outro espaço , denominado *Clareira* , localizado no fundo escuro da sala, cenas do mundo natural alternavam-se em sete televisores que materializavam de forma efêmera o vazio. No ambiente *Olho*, a imagem de um lago estava diante de um fogo que ardia no meio da sala e se refletia numa mancha de óleo.No fundo da sala (...) um outro espaço, denominado *Janela* , composto por um televisor sugere um buraco luminoso e oferece cenas paradas como recortes de paisagens sem pós-produção eletrônica.(VENTURELLI, 2004,p. 50)

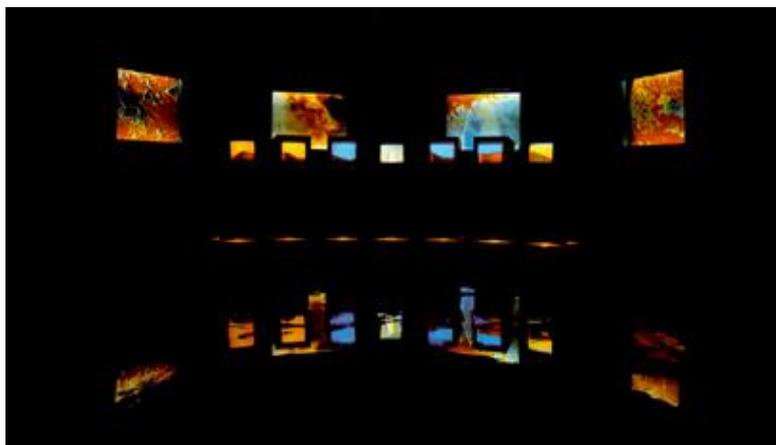


Figura 38 - Domingues, Diana. "Paragens",1991. Videoinstalação. 21ª Bienal Internacional de São Paulo – 1991

Segunda DOMINGUES (1991) *Paragens* remete à criação do mundo onde rios, vegetações, céu, sangue, terra, o corpo têm uma existência eletrônica. Tempos diversos e passagens formais de colorizações exacerbadas, dissoluções, texturizações, padrões em diferentes estados de desreferencialização contrastam com figuras mais facilmente reconhecíveis. As sete fitas não têm sentido quando vistas isoladamente pois somente pela soma das sete partes se têm a imagem de *Paragens*.

Hibridaimagem articula o espaço híbrido de materiais e percepções com referenciais cotidianos que dialogam através de projeções com suportes materiais orgânicos. A videoinstalação tornou possível o cruzamento de temáticas e suportes diferenciados produzindo tensões visuais e perceptivas que são descobertas pelo espectador ao deslocar-se pelo espaço.

Os elementos constituintes da proposta articulam-se num mesmo espaço criando um jogo de formas, cores, ocasionado pelas projeções . O couro/ pele é animado pelas imagens e estas são ressignificadas no momento do contato.

Os espaços entre os pedaços de couro permitem a circulação do espectador promovendo o encontro de seu corpo com as projeções gerando novas peles imagéticas.

Pele digital ou pele animal? A proposta traduz o encontro destas duas peles como se tecidas através de camadas. Peles que são limites e que questionam as fronteiras entre o homem e o animal.

Híbridaimagem representa uma quebra de fronteiras ao romper as especificidades das linguagens artísticas. O diálogo entre materiais, imagens e recursos tecnológicos em um mesmo espaço, faz da poética um lugar de ressignificações, descobertas que convidam o espectador desvendar seus espaços promovendo uma interação entre corpo e ambiente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo baseou-se nas poéticas visuais que são definidas pelo fazer onde o trabalho constrói-se a partir de uma série de procedimentos. A pesquisa em arte é embasada na Poiética onde a própria obra determina as estratégias investigativas do artista que através da observação e reflexão adquire ferramentas práticas e teóricas para o desenvolvimento da proposta. Com esta pesquisa apresentei reflexões que julguei necessárias em minha prática no decorrer do trabalho.

O estudo propiciou o trabalho prático e teórico a respeito das relações entre a arte e a tecnologia embasadas na hibridação de materiais e procedimentos. O objeto artístico desenvolvido define-se como híbrido pois associa imagens projetadas e suporte entre eles: manequim, pedaços de couro, paredes e piso de um espaço. A hibridação ocorreu também no momento da projeção instalada sobre o suporte, como imagem que adere à uma superfície.

O conceito de fronteira, deslocado para o universo artístico adquiriu conotações poéticas norteando o processo de desenvolvimento do trabalho. As considerações do filósofo CERTEAU (1994, p.213) sobre a fronteira como “um espaço entre dois”, um paradoxo, serviram de fundamentação teórica /conceitual para conectar os elementos entre si. Na proposta desta pesquisa, o conceito de fronteira foi associado ao couro/pele por representar o limite, a margem do corpo. O paradoxo estabeleceu-se no momento da projeção onde as imagens aderem ao limite (couro) porém não juntam-se à ele. A aderência possibilitou a comunicação, o diálogo e as trocas, na medida em que promoveu modificações nas cores, formas e também das percepções e tensões deflagradas pela associação.

A diluição de fronteiras na arte foi representada pelos processos de hibridação envolvendo a junção de diferentes materiais, de técnicas. Já a construção de fronteiras foi associada aos procedimentos práticos e reflexivos da feitura do trabalho.

Para a concepção das imagens partiu-se de procedimentos de captura, primeiramente com a apropriação de imagens disponibilizadas na Internet e posteriormente a captura por procedimento fotográfico. Após as imagens foram

digitalizadas e passaram por procedimentos operatórios como tratamento para posterior projeção.

A apropriação de objetos e imagens criou sobreposições de sentidos entre os elementos. O trabalho ao justapor componentes de diferentes origens, ressignificou as relações de espaço e de tempo ao comprimí-los numa mesma obra.

Ao recorrer ao uso de objetos juntamente com imagens, busquei a ampliação do campo de significações de ambos os elementos. Assim, as imagens potencializaram o aspecto expressivo do suporte e vice versa.

Com relação às imagens em ambiente digital foram tecidas considerações e reflexões acerca das novas alternativas proporcionadas ao fazer artístico. O processo criativo evidencia-se, no ambiente digital, pois está aberto a manipulações, desvios, justaposições proporcionadas pelos softwares de editoração de imagens. Através da manipulação pude evidenciar aspectos como a transparência nas imagens para trabalhar com a sobreposição dos elementos.

Porém a falta de suporte físico para a imagem acrescenta a problemática da reprodutibilidade questionando a originalidade da obra. São retomados reflexões sobre a reprodutibilidade e a perda da aura decorrentes da nova forma de fazer e de apreender a obra de arte na era digital.

As imagens projetadas não são simplesmente focos de luz incidindo sobre um anteparo, mas sim, imagens que retratam elementos da sociedade humana. Os resíduos configuraram-se como uma parte importante do trabalho pois trouxeram elementos que questionam os comportamentos sociais ao serem explorados na arte.

Ao utilizar a temática dos resíduos como fragmentos urbanos, discorro também sobre a paisagem urbana, seu processo de descoberta na arte relacionado à minha proposta artística.

Percebi que o lixo, resíduos em geral despertavam minha atenção, e fizeram voltar meu olhar para o chão das cidades, para o que é rejeitado, insignificante para a sociedade. Encontrou-se outra diluição de fronteiras culturais. O lixo envolve-se com questões cruciais, contradizendo a sensação de estabilidade que o sistema tenta impor, tornando-se um instrumento de contestação, ao mesmo tempo em que se conjuga com o desenvolvimento e com as tecnologias; adquire, assim, capacidade de transfigurar-se em um perfeito objeto de investigação conceitual e plástico.

Inicialmente o trabalho prático questionou alguns conceitos referentes à roupa por trazer como suporte um manequim. “Vista-se com Imagens” e “Imagens Vestíveis” representam esta etapa. A primeira obra utiliza imagem-luz sobre um manequim de madeira já a segunda proposta utiliza o recurso tecnológico da televisão, explorando assim outra ferramenta tecnológica. Através de exemplos de artistas que utilizaram estes recursos, pude constatar particularidades e reflexões que serviram como forma de compreensão do meu trabalho.

Já “Imagem-Pele” representou uma divisão no trabalho pois trouxe um outro suporte: pedaços de couro. O elemento orgânico abordou as relações entre natureza e arte na contemporaneidade. Sendo através de diferentes abordagens com poéticas tecnológicas ou biogenéticas, constatou-se que os artistas ao utilizarem recursos naturais como material e/ou temática para as criações, buscam novas associações entre arte e vida instigando novos pensamentos acerca da delicada relação do homem com a natureza.

“Imagens projetadas I” constituiu-se de uma intervenção de imagens-luz sobre suporte de couro. A luz da projeção evidenciou as dobras e recortes do couro e o caráter luminoso operou transformações nas imagens e no suporte abrindo para novas associações. A projeção apresentou-se como recurso de ampliação e deformação da imagem permitindo também as sobreposições. Neste trabalho, pude perceber transformações na atmosfera do espaço que criou um efeito de penumbra devido ao caráter luminoso das imagens que funcionam como um foco visual mobilizando o olhar do espectador.

Após, as imagens luz ocuparam o espaço sendo projetadas nas paredes, pisos de um ambiente. A dinâmica decorrente da associação entre arquitetura e imagens, evidenciou as interferências em ambos. Ao projetar as imagens fotográficas no piso do espaço os resíduos, de certa forma, retornaram ao chão e ao seu local de origem nas cidades. Ao percorrer a imagem pode-se constatar a deformação de seus ângulos, como se a perspectiva das imagens se adaptasse ao olhar.

“Híbridaimagem” última proposta, representa a junção de tudo o que foi explorado até aqui. O suporte se faz presente bem como as imagens no espaço. O uso de diversos suportes de couro disponibilizados no espaço estrategicamente proporcionam a participação do espectador ao percorrer os espaços entre os suportes promovendo sua integração e descoberta do espaço. Conceitos como

participação, imagem fotográfica são explorados com exemplos de artistas que se aproximam de minha proposta poética.

Cabe ressaltar que entre um trabalho e outro houve intervalos, justamente o tempo necessário para o distanciamento para a reflexão crítica. Este tempo mostrou-se como um processo de maturação que instaurou novos conhecimentos.

A presente pesquisa em poéticas visuais “PELE IMAGÉTICA: FRONTEIRAS HÍBRIDAS EM ARTE E TECNOLOGIA” proporcionou descobertas, constatações, tanto de ordem prática quanto teórica. As obras desenvolvidas, seus deslocamentos por entre suportes e conceitos nortearam discursos críticos que embasaram o referido estudo no contexto da arte contemporânea. Possibilitou verificar o amplo universo da arte e tecnologia tendo na hibridação a quebra de especificidades de linguagens e fronteiras permitindo a associação de elementos e ideias.

Assim considero que os objetivos foram alcançados e o trabalho finalizado em parte, pois apontou caminhos para investigações futuras. Portanto, esta pesquisa trouxe aspectos a serem aprofundados e que colocam o trabalho em um processo de constante descoberta.

REFERÊNCIAS

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea – uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 2005.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Tradução: Maria Lúcia Pereira. 7ªed. Campinas: Papirus, 1994.

AVELLAR, Suzana. O estranho tecnológico e a moda. In: Santaella, Lucia; Arantes, Priscila. (Orgs.). **Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.p.365-373.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa. Edições 70, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

_____. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: Lima, Luiz. Costa. (Org.). Teoria da cultura de massa. São Paulo: Paz e Terra, 1990. p.209-240.

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2008.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

_____. **Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade**. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do Cotidiano**:1. Artes de fazer. Petrópolis, Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1996.

CHALUMEAU, Jean Luc. **As Teorias da Arte, Filosofia, crítica e história da arte de Platão aos nossos dias**. Lisboa, Instituto Piaget, 1997.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da Fotografia à Realidade Virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

_____. . Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina – a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed 34,1993.

_____. .Automatização de técnicas – figurativas: rumo à imagem autônoma. In: DOMINGUES, Diana. (org.). **Arte, Ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

CRIMP, D. Apropriando-se da apropriação. In: CRIMP, D. **Sobre as ruínas do Museu**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. p.115-130.

DIDI – HUBERMAN, Georges. **Ante el tiempo**. Argentina: Adriana Hidalgo editora, 2006.

GIANETTI, Cláudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte:c/Arte, 2006.

GOMBRICH, Ernst H.. **A História da Arte** [tradução: Álvaro Cabral]. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

LECHTE, Jonh. **Cinquenta pensadores contemporâneos essenciais: do estruturalismo à pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

_____. **Hipermídia: o labirinto como metáfora.** In: DOMINGUES, Diana. (org.) A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

MANOVICH, Lev. **Abstração e Complexidade.** In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, Ciência e Tecnologia:** Passado, Presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009, p. 407- 421.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: Editora Senac, 2008.

PLAZA, Júlio. **Arte e interatividade: Autor-obra-recepção,** in Revista do Mestrado em Arte e Tecnologia da Universidade de Brasília, VIS, Brasília, v. 3, n.3, UnB, p. 29-42, 2001.

REY, Sandra. Cruzamentos impuros. Processos híbridos na arte contemporânea . In: GUZMÁN, Fernando; CORTES, Gloria; MARTINEZ, Juan Manoel (Orgs.) **Arte y crisis em Iberoamérica.** Segundas Jornadas de História Del Arte. Santiago: RIL Editores, 2004.

_____. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais. **Porto Arte,** Porto Alegre, V.7, n.13, p.81-95, 1996.

_____. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.) **O meio como ponto zero :** metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

_____. A instauração da imagem como dispositivo de ver através. **Porto Arte,** Porto Alegre, v.13, n.21, p. 33-51, 2004.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na arte Contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado:** Processos de Criação Artística. São Paulo: Annablume, 2004.

SANTAELLA, Lúcia & NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica e mídia.** São Paulo: Iluminuras, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Ed. Paulus, 2003.

SANTOS, Nara Cristina. Arte e Tecnologia: considerações sobre o percurso histórico. **Expressão**, Santa Maria, v. 09, n. 01, p. 34-42. 2005.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço, tempo, imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

VILLAÇA, Nízia & GÓES, Fred. **Em nome do corpo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

WEIBEL, Peter. É proibido não tocar: algumas observações sobre (partes esquecidas da) história da interatividade e da virtualidade. In: DOMINGUES, Diana(Org.). **Arte, Ciência e Tecnologia**: Passado, Presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009.

CATÁLOGOS

REY, Sandra. **Catálogo da exposição Nexos**, Manuel da Costa. II Prêmio Gaúcho de fotografia. Museu de arte do Rio Grande do Sul, 2000. Obs.: sem numeração de páginas.

BIBLIOGRAFIA DIGITAL

7^o BIENAL do MERCOSUL. **Paulo Bruscky**. Disponível em: <<http://www.bienalmercosul.art.br/7bienalmercosul/es/paulo-bruscky>>. Acesso em: 08 mar. 2011.

ARTE BLOGSPOT. **Nam June Paik**. Disponível em: <<http://arte-harte.blogspot.com/2010/04/nam-june-paik.html>>. Acesso em: 17 mar. 2011.

ASU ART MUSEUM. **Gary Hill Language Willing**. Disponível em: <<http://asuartmuseum.asu.edu/2003/hill/>>. Acesso em: 20 mar. 2011.

BARROS, Ana. **Luz da Luz**. Disponível em: <<http://www.revista.art.br/site-numero-07/trabalhos/3.htm.2007>>. Acesso em: 10 fev. 2012.

CORRÊA, Walmor. **Ondina**. Disponível em: <<http://www.walmorcorrea.com.br/tpl/obras2005-a1.htm>>. Acesso em: 11 jan. 2012.

DOMINGUES, Diana. As instalações multimídia como espaços de dados em sinestesia. 1998. In: FECHINE, Yvana; OLIVEIRA, Ana Claudia de (Orgs.). **Imagens Técnicas**. São Paulo: Hacker Editores, 1998. Disponível em: <http://bohr.ucs.br/livros_textos/textos_site_artecno/3_capitulo_livros/imagens_tecnicas_1998.rtf>. Acesso em: 05 jan. de 2012.

_____. **Paragens**, 1991. Disponível em: <http://artecno.ucs.br/proj_artisticos/instalacoes/inst_paragens_port.htm>. Acesso em: 05 jan. 2012.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL ARTES VISUAIS. **Ready-made**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=5370>. Acesso em: 20 mar. 2011.

FRANCO, Edgar. **Bioarte e Perspectivas Pós-humanas**. Disponível em: <http://arte.unb.br/7art/textos/Edgar_Franco.pdf. 2008>. Acesso em: 19 out. 2011.

GUADAGNANI, Silvia Regina & GUASQUE, Yara. **Instalações Interativas como Síntese dos Gêneros Artísticos**. Projeto de Pesquisa do CEART – UDESC. Disponível em: <<http://www.ceart.udesc.br/pesquisa/Plasticas/Silvia%20-%20AP.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

PASSOS, Carlos Sena. **ARTE MODERNA: Marcel Duchamp**. FAV UFG, 2009. Disponível em: <<http://artemodernafavufg.blogspot.com/2009/05/marcel-duchamp.html>>. Acesso em: 17 nov. 2011.

PRADO, Gilberto. **Desertesejo**. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/desertesejo>>. Acesso em: 18 mar. 2011.

RAUSCHER, Beatriz. **Imagens do corte: desdobramentos operatórios em imagens impressas e projetadas**, 2005. (Tese de doutorado). Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/7763>>. Acesso em: 12 abr. 2011.

REY, Sandra. **Do concreto ao sensível na obra de Fred Forest**. Sobre a Retrospectiva “Circuitos paralelos” no Paço das Artes/SP, 2006. Disponível em: <<http://www.webnetmuseum.org>>. Acesso em: 09 mar. 2011.

SANTAELLA, Lucia. O Campo Controverso da Bioarte – Arte e Ciência, in **Interatividade** – ItaúCultural, São Paulo. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/interatividades2003/paper/santaella.doc>>. Acesso em: 25 mai. 2011.

SOULAGES, François. A revolução paradigmática da fotografia numérica. **Revista ARS** (São Paulo) vol.5 no.9 São Paulo 2007. Tradução de Laurita Salles. Revisão técnica de Gilberto Prado. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202007000100008&script=sci_arttext>. Acesso em: 16 jan. de 2012.

TEDESCO, Elaine Athayde Alves. Porto Alegre, 24 de Setembro de 2008. **Revista Lugares Fundação Iberê Camargo**, 2008. Entrevista concedida à Fundação Iberê Camargo. Disponível em: < <http://www.iberecamargo.org.br/site/revista-lugares/revista-lugares-entrevistas-detalhe.aspx?id=1490>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

_____. **Um processo fotográfico em sobreposição no espaço urbano**, 2009. (Tese de doutorado). Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/17034>>. Acesso em: 28 jul. 2011.

VILLAÇA, Nízia. **Comunicação, corpo e consumo**, 2008. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14505-01.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2011.

ZIELINSKY, Mônica. **Os espaços reinventados na arte de Elaine Tedesco**, 2003. Disponível em: <http://www.comum.com/elainetedesco/pdfs/espacos_reinventados.pdf>. Acesso em: 17 out. 2011.

ANEXOS

ANEXO A- detalhes de pedaços de couro utilizados para projeção.



ANEXO B – Obra fronteiras Imagéticas, 2011. Fotografia digital manipulada impressa em vinil adesivo, com detalhes em couro bovino natural. Dimensões 30x30 cm.



ANEXO C – Imagens da instalação com projeção HIBRIDAIMAGEM, realizada no dia da defesa.

