

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

**INVENÇÃO DE PAISAGENS URBANAS:
ATUALIZAÇÕES DO PASSADO
POR MEIO DA ARTE DIGITAL**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Simone Melo da Rosa

**Santa Maria, RS, Brasil
2014**

**INVENÇÃO DE PAISAGENS URBANAS:
ATUALIZAÇÕES DO PASSADO
POR MEIO DA ARTE DIGITAL**

Simone Melo da Rosa

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração em 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 Andreia Machado Oliveira

**Santa Maria, RS, Brasil
2014**

**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**

**INVENÇÃO DE PAISAGENS URBANAS:
ATUALIZAÇÕES DO PASSADO
POR MEIO DA ARTE DIGITAL**

elaborada por
Simone Melo da Rosa

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

COMISSÃO EXAMINADORA:

Andreia Machado Oliveira, Dr^a
(Presidente/Orientadora)

Tania Mara Galli Fonseca, Dr^a (UFRGS)

Helga Correa, Dr^a (UFSM)

Santa Maria, 27 de maio de 2014.

RESUMO

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

INVENÇÃO DE PAISAGENS URBANAS: ATUALIZAÇÕES DO PASSADO POR MEIO DA ARTEDIGITAL

AUTORA: SIMONE MELO DA ROSA
ORIENTADORA: ANDREIA MACHADO OLIVEIRA
Data e Local da Defesa: Santa Maria, 27 de maio de 2014.

A presente pesquisa se utiliza da manipulação de imagens digitais para associar passado, presente e futuro; além de salientar a hibridação existente nas misturas arquitetônicas antigas com seu contexto urbano atual. A invenção de paisagens urbanas combina imagens de patrimônios culturais (fotografadas ou pintadas) com elementos da visualidade urbana, inferindo-se as suas lembranças, memórias e subjetivações; instigando à diversidade cotidiana e à aceleração do tempo. A criação poética produzida a partir desse contexto é um modo de sugerir possibilidades de interpretações diversas, alcançadas na desconstrução da paisagem urbana. O presente estudo trata-se de criações plásticas que foram se transformando, tal produção iniciou-se com gravuras digitais e sequências de imagens projetadas em instalações e concluiu com a criação de vídeos que misturam filmagens e imagens digitalizadas, na construção de paisagens inventadas. Posteriormente, tais paisagens são apresentadas em instalações, onde se sobrepõem parcialmente imagens na intenção de explorar “hibridações instantâneas”. Esse estudo possui dois principais conceitos operacionais: invenção, como produção de imagens; e hibridação, como processo de composição. As diversas buscas teóricas e práticas resultaram em “Invenções de Paisagens Urbanas”, espaços urbanos inventados que destacam determinadas arquiteturas antigas e salientam a diversidade, a indeterminação, a incerteza, a instabilidade e a hibridação da paisagem urbana que contém essas edificações, como forma de atualização do passado. Com essa poética visual é proposto outro modo de perceber e questionar acerca das edificações antigas da cidade.

Palavras-chave: Paisagem Urbana, Invenção, Hibridação, Arte Digital.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
LINHA DE PESQUISA ARTE E TECNOLOGIA
Santa Maria, 27 de maio de 2014

ABSTRACT
 Master's Dissertation
 Graduate Program in Visual Arts
 Federal University of Santa Maria

INVENTION OF URBAN LANDSCAPES : UPDATES MADE THE PAST
 THROUGH ARTEDIGITAL

AUTHOR : MELO ROSA SIMONE
 GUIDANCE : ANDREIA OLIVEIRA
 Date and Venue of Defense : Santa Maria , May 27, 2014 .

This research utilizes the manipulation of digital images to link past, present and future, besides pointing out the existing hybridization in ancient architectural blends with your existing urban context . The invention of urban landscapes combines images of cultural heritage (photographed or painted) with elements of urban visuality , inferring whether their memories , and memories subjectifications ; instigating the everyday diversity and acceleration has th. The poetic creation produced from this context is a way of suggesting possibilities for different interpretations , reached in the deconstruction of the urban landscape . This study tra -ering plastic creations that were becoming such production began with di - gitais prints and projected images sequences in plants and concluded with the creation of videos that mix footage and scanned images , in building invented landscapes . Later, such landscapes are presented in installations where partially overlapping images with the intention of exploring " instant hybridizations ." This study has two main operational concepts : invention as production of images , and hybridization , as the songwriting process . The various theoretical and practical pursuits resulted in " Inventions of Urban Landscapes " , invented urban spaces that highlight certain ancient architectures and highlight the diversity , indeterminacy , uncertainty , instability and hybridisation of the urban landscape that contains these buildings as a way to update the past. With this visual poetics proposed another way of perceiving and wondering about the old buildings in the city .

Keywords : Townscape Invention Hybridization , Digital Art .

FEDERAL UNIVERSITY OF SANTA MARIA
 GRADUATE COURSE IN VISUAL ARTS
 LINE ART RESEARCH AND TECHNOLOGY
 Santa Maria , May 27, 2014

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
1 INVENÇÃO DA PAISAGEM URBANA POR MEIO DA TECNOLOGIA: GRAVURAS DIGITAIS	16
1.1 Invenção de imagens	19
1.1.1 Imagens motoras e perceptivas: primeiras fases do ciclo de transformação da imagem	21
1.1.2 Imagens mentais e inventivas: atualização do passado e lembranças sugeridas	24
1.2 Paisagens Inventadas	26
1.2.1 Desconstrução do espaço: ambiguidades e múltiplas interpretações	28
1.2.2 A cidade na gravura digital: possibilidades plásticas.....	33
2 SEQUÊNCIA DE IMAGENS ESQUECIDAS DA CIDADE: PAISAGENS EM MOVIMENTO	48
2.1 Projeções de sequências de imagens	51
2.1.1 Arte e animação ou animação na arte	51
2.1.2 Sequências de imagens: recurso que sugere movimento	55
2.2 Vídeos que se inferem às mutações no tempo	58
2.2.1 Um olhar voltado à desconstrução do espaço	58
2.2.2 Cruzamentos de imagens atualizam tempos passados	62
3 PAISAGENS INVENTADAS: HIBRIDAÇÕES INSTANTÂNEAS EM INSTALAÇÕES	68
3.1 O Híbrido na invenção de paisagens	69
3.1.1 Reconfiguração de paisagens urbanas	70
3.1.2 Ambiguidades exploradas nas hibridações	79
3.2 Hibridação múltipla e instantânea	86
3.2.1 Diversas possibilidades de misturas	86
3.2.2 Instantaneidade das hibridações	88
CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	105

INTRODUÇÃO

Em 2012, ao ingressar no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria/RS/BR, existia a certeza de que o envolvimento com a arquitetura antiga iria continuar, como um prosseguimento das pesquisas pictóricas realizadas desde 1995, e com as gravuras digitais desde 2004, ambas motivadas pelo envolvimento com um grupo que almejava a valorização e preservação da arquitetura antiga local. Coordenado pelo arquiteto André Petry (professor da UFSM), este grupo realizava manifestações públicas pela preservação da Antiga Escola de Artes e Ofícios¹.

O uso da arquitetura antiga local como referência nas criações desta pesquisa e das que a antecede vem desde 1988, com o envolvimento como membro do grupo que almejava a preservação do patrimônio cultural² de Santa Maria, e buscava, principalmente, preservar a Antiga Escola de Artes e Ofícios (figura 1), fundada para funcionar como internato hoje, em suas carcaças, abriga instituições comerciais.



Figura 1: Antiga Escola de Artes e Ofícios, atual supermercado Carrefour, Santa Maria(passado e presente).
Fonte: Arquivo próprio

¹ A Antiga Escola de Artes e Ofícios é um prédio histórico situado na Avenida Rio Branco, esquina com a Rua Andradadas, em Santa Maria/RS. Foi inaugurada em 1922, inicialmente a cargo da Escola de Engenharia Parobé de Porto Alegre. Trata-se de uma escola que pertenceu à Cooperativa dos Empregados da Viação Férrea de Santa Maria/RS (fundada em 1913). Sua construção teve grande relevância para os filhos de trabalhadores da ferrovia, que tinham dificuldades para pagar escolas de ensino secundário (ensino médio da época). O prédio foi construído de modo eclético onde mistura o estilo neoclássico, *art nouveau* e alguns traços do barroco. Possui colunas ornamentais lisas com capitéis decorados, lembrando o estilo grego clássico. Também possuem porões habitáveis, detalhes rebuscados nas aberturas e imponentes vitrais.

² Patrimônios Culturais são edificações que se mesclam ao cotidiano, não só por sua essência física, como também pelas lembranças trazidas, que remetem a diferentes tempos. Cada época, muitas vezes, é caracterizada por sua comunicação visual urbana e trazer esta comunicação para as imagens criadas é marcar a época em que foi construída, pois a atualidade pode possuir marcas de tempo de outras épocas. Pensar de modo heterogêneo, sem hierarquia, é tratar o Patrimônio Cultural com uma preocupação política, refletindo sobre as diferenças e os contrastes, similar à concepção da cultura visual. Conforme argumenta Smith (2011), a tarefa política da cultura visual é a crítica. Patrimônio cultural não se restringe apenas a imóveis, mas, em uma concepção contemporânea, se estende a imóveis (particulares ou públicos), trechos urbanos e até ambientes naturais de importância paisagística, passando por imagens, mobiliário, utensílios e outros bens móveis.

Considera-se que Patrimônio Cultural é produzido e não é dado, e as edificações preservadas evidenciam o que alguns, no passado, determinaram o que deva ou não deva ser preservado, como identificador de uma determinada cultura. Paralelo a esses poderiam ser muitos outros, que foram destruídos, relegados ao esquecimento. Foram escolhas carregadas de interesses individuais e/ou coletivos. A partir do envolvimento com a identidade e a memória desses patrimônios pré-estabelecidos³, foram criadas minhas primeiras pinturas com essa temática, realizadas em frente a Antiga Escola de Artes e Ofícios como um manifesto para a sua preservação. Essas fachadas faziam parte das intervenções do grupo que atentavam a população para a importância histórica da arquitetura antiga local. Nessa época, em meio a preocupações de cunho político, já aparecia um embrião da invenção da paisagem e da busca por uma “percepção diferencial” como Simondon (2008) conceitua.

Essa Escola sobreviveu a diversos incêndios, o último e maior deixou sentimentos de perda e derrota, pois a esperança de preservação desapareceu, quando queimou a sua memória material (o material catalogado com fins de preservação). O incêndio também derreteu os imponentes vitrais da entrada. Esse sentimento de perda foi um marco que direcionou para a representação de fachadas antigas, evidenciando suas estruturas físicas como “carcaças vazias” sem memória, configurando em 1995 uma série chamada de “arquitetura pintalgada⁴”.

O incêndio da Antiga Escola de Artes e Ofícios levou a reflexão sobre a “alma” de diversos outros prédios antigos. Com isso, várias de minhas pinturas foram desenvolvidas, referenciando edificações antigas de diversas cidades. Em 2010, depois de um período morando fora de Santa Maria, ao voltar, foi retomado o envolvimento com a cidade e o processo de invenção de paisagens urbanas com referência a prédios históricos que atualizam o passado coletivo local, tanto por meio da pintura, quanto em gravuras digitais⁵. No início de 2012, ao ingressar no Pro-

³ A história de uma cultura é transmitida às gerações através de um ponto de vista, o qual desconsidera e o mesmo tempo condenada ao esquecimento tudo que acredita ser menos importante ou não aconselhável ser lembrado.

⁴ Série denominada pelo jornalista João Manuel Oliveira, em uma apresentação escrita para uma exposição individual em 1995.

⁵ Minhas primeiras gravuras digitais realizadas de 2004 a 2012 eram denominadas de “infogravuras”, para diferenciar das gravuras com matriz gravadas. A mudança na nomenclatura se deu após as pesquisas teóricas do mestrado, para adequar às terminologias da área. Deste modo, na presente pesquisa usarei sempre o termo gravura digital, mesmo tendo sido realizada antes de 2012.

grama de Pós-Graduação em Artes Visuais, paralelo às disciplinas teóricas cursadas, iniciaram-se minhas primeiras gravuras digitais com referência na Vila Belga⁶ (figura 2), as quais já possuíam atualizações do passado.



Figura 2: Vila Belga, bairro de Santa Maria, imagens do passado e do presente.
Fonte: Arquivo pessoal.

A Vila Belga, lugar preservado que remete a história do maior entroncamento de estradas de ferro de nosso Estado, instiga a pensar quantas chegadas e partidas definiram destinos, quantas histórias ali passaram. Santa Maria, no apogeu das ferrovias, foi um porto aberto no sentido cultural educativo.

Em seguida, a antiga residência do fundador da Universidade Federal local, a Casa Rosa (figura 3), passou a ser referência para criações de imagens para serem projetadas, destacando-se, posteriormente, dentre essas imagens algumas gravuras digitais (pois passaram a ser criadas com a intenção de serem apresentadas em projeções). A casa Rosa foi residência de uma notável autoridade da cidade, cuja posição social e política, a sua preservação expressa às posições sociais ocupadas pelos moradores da cidade. Diferente da Vila Belga que eram moradias derivada de uma política de coletivos laborais, a Casa Rosa, foi construída por esforços e custos de seu morador, sendo a sua residência a extensão de seu próprio prestígio político na comunidade local.

⁶ A Vila Belga é um bairro residencial da cidade de Santa Maria/RS. Foi construído em 1903 para abrigar os funcionários da Viação Férrea. Quem viveu nesse local, quando ainda a Viação estava ativada, relaciona a Vila Belga com a história da cidade. Atualmente, na memória da população, permanecem as histórias contadas e as informações sobre o seu processo de revitalização, preservação e restauração.



Figura 3: Residência do professor José Mariano da Rocha (fundador da UFSM), Santa Maria, imagens do passado e do presente.

Fonte: Arquivo pessoal

Nesse momento existia apenas a certeza do que fazer, não se sabia como, e, aos poucos, as casas dos antigos funcionários da viação foram redimensionadas por um olhar particular, com uma plasticidade tecida de cruzamentos de linguagens que sugeriam cruzamentos de tempos. Os cruzamentos de tempos conectam o passado com o presente, em movimentos rizomáticos, trazem o passado da memória vivida/lembrada e da memória contada/demarcada, deixando de lado a memória escondida, a memória não contada e/ou a memória não considerada.

Para inferir a essas relações rizomáticas nas gravuras digitais da Vila Belga misturaram-se, em um primeiro momento, fotografias da interpretação pictórica e fotografias da paisagem observada, continuação de um processo já desenvolvido anteriormente.

Com base nestas primeiras pesquisas foi realizada uma exposição⁷ com o título “Vila Belga: transfigurações do espaço urbano”. A partir da exposição observou-se o movimento que as imagens sugeriam, o qual esteve presente em todas as produções realizadas desde 1987. Passou-se então a dar ênfase ao movimento sugerido e a criar seqüências de imagens projetadas, apresentadas em instalações. E, posteriormente, a compor com imagens filmadas com seqüências de imagens digitalizadas (gravuras digitais e/ou pinturas), também apresentadas em instalações, com projeções em ambientes compostos por paredes irregulares, dando continuidade à desconstrução pretendida desde as primeiras misturas de linguagens na construção das gravuras digitais.

As mudanças ocorridas na pesquisa, em termos de linguagem e conceito, devem-se aos estudos teóricos das disciplinas cursadas e ao desenvolvimento de minha poética na criação de i-

⁷ Exposição realizada no Monet Plaza Arte, no Shopping Monet, em Santa Maria/RS/BR.

magens digitais, que levaram à observação do entorno das edificações antigas sob outra perspectiva: percebeu-se a mistura da arquitetura antiga com a diversidade e a pluralidade cotidiana como algo híbrido. Com isso, passou-se a considerar as edificações antigas não mais de modo isolado e recortado, mas inseridas em paisagens urbanas, o que levou a sua valorização não só como patrimônio cultural, mas como algo híbrido, inserido na visualidade da paisagem urbana. São edificações antigas que trazem fragmentos de lembranças do passado, ao mesmo tempo em que coexistem com a diversidade da paisagem urbana atual.

Em determinado momento percebeu-se que havia mudado não só a maneira de referir-se ao patrimônio cultural, inserido na paisagem urbana, mas também a linguagem usada, que passou de criações de imagens estáticas (gravuras digitais⁸) para sequências de imagens projetadas, sugerindo movimento, e finalizadas em vídeos (que sintetizam todo o processo). Desse modo, pode-se dizer que o presente estudo foi iniciado com gravuras digitais e encerrou com vídeos projetados em instalações. Os vídeos promovem misturas das gravuras com filmagens, enfatizando os cruzamentos dos diferentes tempos sugeridos na paisagem urbana por meio de edificações antigas híbridas ao seu contexto urbano. A Antiga Escola de Artes e Ofícios (escola da Viação Férrea) foi referência para a criação do primeiro vídeo, o qual mistura filmagens e imagens estáticas. A partir desse criou-se o último vídeo, “Invenção de paisagens: Vila Belga” utilizando as primeiras gravuras digitais da Vila Belga.

Assim como essa pesquisa caminhou sob diversas possibilidades de linguagens, ela também trilhou uma construção conceitual, que no início parecia obscura, mas que aos poucos foi-se compondo um modo particular de perceber a paisagem. Para tal construção foram utilizados, principalmente, os conceitos operacionais: invenção e hibridação.

Recorrer às imagens de prédios antigos para pensar o presente a partir de atualizações do passado foi uma das justificativas para essas criações, que exploram: i) a ligação entre o patrimônio cultural e a pluralidade urbana; ii) a valorização estética e temporal da arquitetura antiga local; iii) a hibridação dos contrastes entre elementos antigos e contemporâneos; v) a diversidade e

⁸ A gravura digital é uma técnica artística que cria e imprime imagens manipuladas no computador (imagens criadas a partir de códigos binários), pode-se comparar com a gravura tradicional e tecer algumas reflexões. O ato de gravar imagens é um ofício antigo, repetido por sucessivas gerações de artistas. Didi-Huberman (1997) percebe a gravura como um “rastros”: ato rudimentar, imemorial e anacrônico; marca, prova de que um artista ali esteve e fez-se promotor de incisões definitivas e irreversíveis. A arte eletrônica, por sua vez, é muito mais recente, tendo surgido no final do século XX. Por esse motivo, suas bases ainda não foram totalmente estabelecidas.

o tempo acelerado da vida cotidiana; vi) o espaço enquanto lugar de criação, em sua espacialidade bidimensional e tridimensional.

Com base nos conceitos citados acima foi construído o objetivo principal desta dissertação: realizar poéticas visuais a partir de determinadas edificações antigas da cidade de Santa Maria, de modo que promova a invenção de paisagens urbanas, atualize o passado, e intensifique a hibridação já existente na percepção da paisagem. Essas poéticas visuais foram criadas por meio de misturas de linguagens, utilização da tecnologia digital e hibridações instantâneas em projeções. Em vista disso, são mostradas, de outro modo, visualidades que se encontram na paisagem urbana e muitas vezes não são percebidas e/ou valorizadas. Imagens estáticas (gravuras digitais) e em movimento (projeções e vídeos) tornam-se parte de instalações que continuam um processo de hibridação existente desde a percepção da paisagem. Essas imagens exploram os híbridos que as constituem e se intensificam pelas experiências estéticas no meio digital, misturando diferentes linguagens e tecnologias. Foram criadas para inferir as mutações que ocorrem no passar dos tempos, na criação de imagens que se desconstroem, anulando ou ressurgindo, em analogia com seu contexto real, onde integram-se ou salientam-se na paisagem urbana, de acordo com a época ou a memória/conhecimento de quem observa (aspectos coletivos e/ou individuais).

As paisagens aqui criadas são invenções imagéticas, que produzem imagens motoras, bem como imagens perceptivas e afetivo-emotivas, fonte de percepções complexas, despertando cognições, afecções e emoções (Simondon, 2008).

O uso de edificações antigas de Santa Maria, como referência na invenção de paisagens urbanas, despertou percepções ao: i) atualizar o passado, ou despertar memórias existentes em determinada edificação antiga, evidenciando a convivência e o contraste de diferentes tempos; ii) explorar misturas de linguagens por meio da construção digital; iii) enfatizar o movimento que as imagens sugerem ao colocá-las em sequência, e sua conseqüente relação com a linguagem da animação; iv) explorar a paisagem urbana como algo híbrido que mistura a arquitetura antiga com a diversidade cotidiana em constante mutação; v) explorar a mistura de linguagens no uso de tecnologias híbridas; vi) construir uma hibridação instantânea que ocorre na sobreposição de imagens nas instalações.

A ideia de construir vídeos, que se inferem às mutações da paisagem urbana atual, surgiu progressivamente a partir das primeiras gravuras digitais. O resultado dessa aparente mudança de

foco inicial gerou a primeira instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa⁹” (apresentada na qualificação). Fotografias da Casa Rosa, sobrepostas e manipuladas, deram origem a três projeções de sequências de imagens digitais. Essas imagens quando colocadas lado a lado, com sobreposição de algumas partes, sugerem misturas inesperadas que caracterizam a imprevisibilidade das criações e as mutações dinâmicas da paisagem urbana atual.

A percepção da paisagem, a partir da mistura da arquitetura antiga com a diversidade e pluralidade cotidiana, concentram-se no entendimento das edificações antigas como algo hibridizado aos demais elementos da paisagem urbana de tal modo que a aplicação do conceito de hibridação apóia-se em quatro pontos: i) a hibridação dos patrimônios culturais com a diversidade da paisagem urbana, a qual existe na realidade cotidiana sem impor-se de modo hierárquico; ii) a hibridação que sobrepõem imagens em busca da invenção de paisagens, poéticas visuais que desconstruem a paisagem convencional, existindo enquanto mistura de diferentes linguagens e modos de expressão; iii) a hibridação das criações por meio da tecnologia digital a qual, por natureza, é híbrida; iv) a hibridação instantânea que ocorre na efemeridade das projeções na instalação artística.

Os prédios antigos existentes na Vila Belga também são associados à imaginação de outro espaço na criação de uma obra que hibridiza diferentes linguagens na invenção de paisagens urbanas. Ao sobrepor-se diferente residência desse bairro, em busca de uma desconstrução da realidade, está-se sobrepondo mais uma transformação na morfologia da Vila Belga, pois a primeira ocorreu (e ocorre) a partir da metamorfose realizada pelos diferentes moradores, em diferentes épocas, que foram aos poucos se afastando das suas características originais. Esse exemplo da Vila Belga serve para proporcionar um melhor entendimento do processo criativo, o qual situa-se no jogo entre: i) a construção (características originais) e desconfiguração da Vila Belga realizada ao longo dos tempos; ii) a desconstrução realizada na interpretação do espaço real e na invenção de espaços imaginários.

Para esse estudo foram escolhidas edificações antigas (e/ou conjunto de edificações antigas) ecléticas da cidade de Santa Maria. Para apresentar esta pesquisa dividiu-se em três momen-

⁹ A residência do professor José Mariano da Rocha infere parte da história da cidade, pois essa é uma das mais antigas residências. A Casa Rosa, como é conhecida, é uma edificação com linhas sinuosas que remetem à época da colonização brasileira e às influências européias; convive com prédios contemporâneos e juntos constituem a paisagem urbana local, em uma mistura acolhida como híbrida e interpretada por meio da invenção.

tos (capítulos): i) invenção da paisagem urbana por meio da tecnologia digital: gravuras digitais (demonstra o início da pesquisa tanto em suas linguagens, quanto em seus conceitos); ii) sequências de imagens esquecidas da cidade referem-se ao movimento da imagem e às mutações, da paisagem urbana, ocorridas no decorrer dos tempos; iii) vídeos que criam hibridações instantâneas em instalações.

O primeiro capítulo tem dois focos: a invenção da imagem conceituada por Simondon (2008) e a gravura digital¹⁰ linguagem utilizada isoladamente num primeiro momento, e misturada, posteriormente, nas construções de vídeos. O termo invenção foi tratado sob duas perspectivas: invenção de imagens e de paisagens. Com a invenção de imagens procurou-se demonstrar as quatro fases do ciclo da imagem conceituado por Simondon (2008). Já a invenção de paisagens traz um olhar voltado à desconstrução do espaço, propondo uma maneira de gerar ambiguidades, múltiplas interpretações, e exemplificando com diversos outros artistas; assim como volta-se para a relação com a cidade, explorada por meio da gravura digital, tanto em suas construções inicialmente com esse propósito, como nas gravuras destacadas após as construções de projeções e vídeos.

O segundo capítulo evidencia o movimento: i) sugerido pela construção formal das imagens desde as primeiras pinturas em 1987, com influências do futurismo; ii) explorado pela linguagem da animação; iii) conseguido pela projeção de sequências de imagens; iv) evidenciado pela desconstrução formal da paisagem inventada presente nos cruzamentos que atualizam tempos.

O terceiro capítulo trata dos vídeos criados com o mesmo intuito de hibridação das gravuras digitais e das projeções da primeira instalação (apresentada na qualificação). Refere-se à hibridação como um conceito operacional que está presente em todo o processo de invenção de paisagens e é explorado de diferentes modos: i) a percepção da paisagem urbana como um híbrido, na mistura das edificações antigas com a diversidade contemporânea; ii) a reconfiguração da paisagem por meio de misturas de linguagens; iii) o uso da tecnologia digital, linguagem híbrida em sua essência, explorada em sua diversidade de possibilidades e múltiplas de soluções.

¹⁰ A gravura digital não recebe essa nomenclatura somente pelo uso das tecnologias digitais gráficas. É mais do que uma forma de comunicação visual ou representação de informação que precisa ser explicada de forma dinâmica. Trata-se de uma linguagem das artes visuais, de uma maneira diferenciada, cuja produção poética existe “mediante combinação, mistura, alternativas de leitura, incompletude, latência, potencialidade, mediação, aleatoriedade e segmentação, entre outros aspectos”. (PLAZA e TAVARES, 1998, p. 33).

O conceito de imagem não equivale à mera representação mental voluntária de um estado de coisas, assim como não se trata da marca deixada por um objeto anteriormente percebido e não mais presente. Sendo assim, a imagem inventada, nesse estudo, vai se construindo em um processo voluntário e involuntário, como são o caso de todas as invenções de paisagens aqui apresentadas, tanto as gravuras digitais, quanto as sequências de imagens projetadas (utilizando imagens estáticas ou misturando com filmagem).

Essa poética diz respeito primordial à questão da memória e dos tempos cruzados, a de um tempo presente que passa ininterrupto e a de um tempo passado que permanece em fragmentos preservados (algumas edificações elencadas). Com isso salienta-se a coexistência de temporalidades contraídas nas edificações e os efeitos de suas produções sobre a subjetivação dos espectadores, enquanto habitantes da cidade em questão, ou mesmo instigando a pensar as cidades de um modo geral.

Não tem nome nem lugar: Repito a razão pela qual quis descrevê-la: das inúmeras cidades imagináveis, devem-se excluir aquelas em que os elementos se juntam sem um fio condutor, sem um código interno, uma perspectiva, um discurso. É uma cidade igual a um sonho: tudo o que pode ser imaginado pode ser sonhado, mas mesmo o mais inesperado dos sonhos é um quebra-cabeça que esconde um desejo, ou então o seu oposto, um medo. As cidades, como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor do seu discurso seja secreto, que as suas regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas, e que todas as coisas escondam uma outra coisa. (CALVINO, 1990, p.44).

**1 INVENÇÃO DA PAISAGEM URBANA POR MEIO DA TECNOLOGIA:
GRAVURAS DIGITAIS**



Figura 4: Gravura digital (impressão de imagem digital sobre papel), com referência na Vila Belga, 2012.
Fonte: www.simonemrosa.com

No âmbito desta pesquisa, interessa outro enfoque que não o da restauração e da revitalização dos patrimônios culturais preservados. Procura-se uma espécie de atualização de um passado que constrói o presente, a demonstração de que o passado traz suas marcas para o presente e os diferentes tempos convivem na construção de uma paisagem urbana híbrida.

O que se vê, já não é simplesmente o que se apresenta aos nossos olhos, pode-se perceber a presença de uma hibridação na paisagem urbana, pois esta pesquisa sugere um olhar que interpreta, sob a ótica das artes visuais, determinadas edificações antigas que sobreviveram na atualidade como um testemunho do passado e cúmplice do presente, existindo em uma companhia híbrida aos diversos elementos da diversidade urbana. Muitas pessoas passam indiferentes frente a essas arquiteturas do passado, sem extrair elogios ou mesmo interesse, sem mesmo demonstrar que sabem o que elas testemunham ou testemunharam, com isso questiona-se: i) como uma cidade convive com esses fragmentos de passado que coabitam com o presente? Será que as pessoas que transitam frente a essas edificações antigas percebem que existe um entrelaçamento de tempos? Como as pessoas percebem os prédios antigos que habitam a atualidade? Neste sentido, o problema de pesquisa investigado neste estudo teórico e na produção poética desenvolvida consiste nos questionamentos: como a criação de poéticas visuais na contemporaneidade pode despertar questionamentos acerca do que implica a existência e permanência de determinados prédios antigos na atualidade, nas paisagens urbanas? Como se constitui o espaço urbano habitado por múltiplas temporalidades?

As buscas desta pesquisa estão enraizadas no intuito de atribuir visibilidade a algumas edificações antigas da cidade de Santa Maria/RS/BR, com foco nas experiências locais, ou seja, foram escolhidas com interesse nos significados produzidos e relações locais. Essas antigas arquiteturas, que permanecem na atualidade, estão misturadas ao seu entorno e são vistas sob o regime dos olhares (ou não olhares) do público que convivem com o atual cotidiano da cidade. Ao desconstruir essas imagens, por meio de sobreposição e misturas de linguagens proporcionadas pela tecnologia digital, é viabilizado outro olhar diferente da história oficial da cidade¹¹. Pretende-se com essas poéticas visuais, sugerir, para quem convive com esses prédios em Santa Maria (ou em

¹¹ O que é considerado patrimônio é resultado de um conjunto de atos oriundos de autoridades transcendentais, que contribuíram para as narrativas oficiais, firmada em edificações suntuosas com influências estrangeiras. São prédios se destacam pela sua visibilidade suntuosa, são edificações isoladas que não demonstram a o discurso que elas representam e expressam, não trazem os outros aspectos históricos relacionados a essas visibilidades.

qualquer outra cidade com prédios semelhantes), que existem diferentes tempos que se cruzam na paisagem e que pode existir uma espécie de entrelaçamento, tramas que misturam o passado e o presente; que muitas coisas se desprenderam desta trama no passado e que o futuro depende da relação da memória do passado com o presente. A memória é construída/sugerida pelos fragmentos do passado que permanecem no presente, pelas edificações elencadas a permanecerem, a contarem a história oficial.

As edificações antigas que permanecem híbridas no contexto urbano atual fazem parte da memória social, uma memória moldada por autoridades políticas e culturais, uma memória fragmentada que apaga a sua própria gênese. A permanência de poucos prédios antigos em meio a pluralidade urbana oferece um resgate da história de modo desconexo, acabado e definitivo, devido a falta de ligações e contextualizações entre essas edificações. Com essa fragmentação apaga-se o processo, o resgate dos acontecimentos e discursos, desse modo a Vila Belga, a Casa Rosa e a Escola de Artes e Ofícios, são edifícios concretos de um tempo discursivo, mais do que as suas visibilidades antigas e suntuosas, apontam opiniões e ideias de quem construiu, viveu ou conviveu com elas no passado. Mas esse ideário se perde pelo seu isolamento e sua hibridização com a pluralidade do cotidiano.

Com esse estudo, pretende-se uma espécie de atualização e valorização das histórias vividas, desse ideário esquecido, sugerindo-se por meio de poéticas visuais, com a qual, em sua plasticidade, inúmeras possibilidades são permitidas, pois o que se vê já não é mais o que está diante de nossos olhos, mas na mente inventiva que propõem outras paisagens urbanas, nas quais tudo permite habitá-las. Nessas criações, as pessoas que habitam a cidade são vistas como símbolos de uma coletividade que interage com a paisagem urbana. Essa interação é apresentada como uma interpretação poética das visibilidades que se apresentam na paisagem observada, essas visualidades podem ser elementos estáticos ou em movimento, como por exemplo, os taxistas em frente à Antiga Escola de Artes e Ofícios, os funcionários de limpeza e os transeuntes que passam indiferentes frente a Casa Rosa e integrados às hibridações instantâneas, por meio de sobreposições na composição da imagem e nas projeções das instalações (figura 5).



Figura5: Gravuras digitais, referência a Casa Rosa e a Antiga Escola de Artes e Ofícios, Simone Rosa 2012 e 2013.
Fonte: www.simonemrosa.com

Por meio da Arte a história toma outra direção e apontam histórias de vidas minúsculas, como as dos taxistas, as das auxiliares de limpeza, as das pessoas em geral que passam indiferentes frente a estas edificações escolhidas para atualizarem o passado. Não se sabe se essas pessoas, presentes em ambas as composições, extrairiam elogios, comentários, críticas ou demonstrariam interesse pelos prédios em questão, pois não se sabe o grau de interação ou “hibridação” desses habitantes com a paisagem. Questiona-se como uma cidade convive com seu passado; como a história (des)constrói nossa concepção de cidade; como nós próprios vivemos com a história que nos constitui; em que profundidade adentramos nas temporalidades do espaço urbano, ou ficamos na superficialidade sem aderência, sem tomar conhecimento do que ali acontece. Esses diferentes aprofundamentos também sugerem cruzamentos, não frente a paisagem a partir do que é visto e sugerido, mas em alguns momentos, adentrando no seu interior na atualização de seu passado. Pode-se dizer que esses cruzamentos são similares aos procurados na construção digital das imagens criadas, onde camadas são sobrepostas e alguns pontos são modificados em sua estrutura, com cruzamentos perpendiculares.

Busca-se a valorização das marcas do passado, de um modo geral, propondo um olhar diferenciado e individualizado, nesse sentido, aponta-se um potencial inventivo sobre as paisagens urbanas, possibilidades criadas que dão visibilidade às paisagens já marcadas pelo tempo, apontam cruzamentos sob diversas perspectivas e evidenciam a liberdade de propor algo que descon-

trói a realidade observada, sem perder o reconhecimento que sugere questionamentos acerca da presença de determinados prédios antigos na atualidade, seja na cidade de Santa Maria ou em qualquer outro local.

1.1 Invenção de imagens

A invenção¹² de paisagens urbanas ocorreu inicialmente por meio de gravuras digitais impressas, com a mistura de pinturas e fotografias da realidade observada, atualizando-se o passado por meio de referências aos patrimônios culturais da cidade de Santa Maria. Desse modo, foi criada uma cidade subjetiva com misturas rizomáticas, cruzamentos de imagens que sugerem os cruzamentos de tempos.

A criação de possibilidades artísticas, em sua gama imaginativa, levou a refletir-se acerca da imagem sob o aspecto inventivo. Para isso foi buscado argumentos em Gilbert Simondon (2008), o qual não admite que alguém perceba sem, ao mesmo tempo, imaginar. Para ele, as obras de arte (e os objetos técnicos) são imagens que se opõe ao real, mas fundamentalmente realiza e concretiza o real, já que a invenção materializa objetos no meio externo (ápice do ciclo da imagem). De acordo com Simondon (2008), a imagem é dotada de autonomia e se impõe ao sujeito, muito mais do que se submete ao seu controle, pois possuem uma objetividade e autonomia em relação à consciência.

Qualquer imagem, ao ser exteriorizada, possibilita não apenas uma sensação de estranhamento, mas também uma promessa de invenção. Esse estranhamento pode estar ligado a sua autonomia, tendo em vista que, na composição plástica, cada imagem criada provoca uma ação que sugere uma reação, o que determina o surgimento de formas autônomas em uma consciência fixa (embora exista um planejamento) com resultados finais parcialmente inesperados. Essa “autonomia da imagem” relaciona-se a uma espécie de “exterioridade primitiva da imagem” em relação ao sujeito. Para entender melhor, Kastrup (2012, p.61) argumenta que a imagem “é como um intruso que invade a cena sem ser convidado, como uma espécie de aparição”, dotada de forças

¹² Segundo Simondon (2008) as obras de arte são invenções, assim como quase todos os objetos produzidos pelo homem também são, enquanto portadores de significações latentes. Ele ressalta a importância da arte como sistema de produção de compatibilidades e de ampliação de modos de aparição da realidade.

próprias. Independente de sua criação ser voluntária ou involuntária existe uma multiplicidade de conceitos de imagem, pois o termo imagem pode referir-se a uma série de fenômenos diferentes. Para esse estudo, optou-se pelo ponto de vista de Simondon (2008) que considera a imagem em seu ciclo: imagem motora¹³ (antecipação de um objeto), imagem perceptiva (responde a um chamado motor *a priori* constrói o objeto), imagem afetivo-emotiva (o objeto existe em imagens mentais em forma de lembranças e símbolos) e imagem inventiva (fase final do ciclo da imagem onde o objeto se concretiza). Uma pintura, uma fotografia ou mesmo as suas misturas (nas gravuras digitais) são exemplos de imagens inventivas; já as lembranças, instigadas nesse estudo, produzem imagens afetivo-emotivas (imagens mentais) que se concretizam em objetos artísticos nas imagens inventivas.

Damázio recusa a ideia de uma realidade absoluta que seria representada pelas imagens, argumenta que as imagens mentais não são armazenadas como coisas ou fotografias de coisas, explica que “imagens são construções momentâneas de padrões cognitivos já experimentados e frequentemente são passageiras, imprecisas e incompletas. As imagens não são cópias dos objetos, mas imagens de interações entre o organismo e os objetos” Damázio (2000 *apud* KASTRUP, 2012, p. 65).

A invenção de paisagens, nesta pesquisa, enfatiza as incoerências e ambiguidades na construção plástica, que ocorrem nas sobreposições de imagens e na desconstrução da realidade rumo a abstração, com as quais procura-se uma embriaguez visual, criação de uma realidade não convencional, pautada na invenção realizada por meio da transdução¹⁴ das imagens perceptivas para inventivas. Essas transduções exploram processos abertos e em construção que proporcionam uma autonomia para as imagens criadas, gerando possibilidades de “sair de si mesmo” como argumenta Kastrup (2012) e Simondon (2008), no ciclo da gênese da imagem, quando descreve a característica essencial da imagem. Kastrup (2012, p.63) complementa argumentando que “não é o sujeito que determina o movimento da imagem; a imagem possui um movimento que lhe é próprio”, pois, resulta de um processo de individuação (transformações constantes).

¹³ A imagem motora não é o simples movimento corporal, mas o esquema de ação espontâneo e regular, que antecipa o objeto. Ela exige um mínimo de constância e organização do movimento, pois é um primeiro elemento definidor da imagem, que ajuda a traçar os limites do conceito: enquanto forma individuada, a imagem traz consigo a organização e a regularidade (SIMONDON, 2008).

¹⁴ Transdução, na física, é a transformação de uma energia em uma energia de natureza diferente.

Simondon (2008) faz da imaginação e da percepção funções da imagem, que não a explicam, pois é a imagem, tomada em sua positividade e em seu dinamismo, que vai dar lugar a novas concepções sobre a imaginação, a percepção e a memória, a afetividade e o desejo. Ele apresenta uma teoria da imagem baseada na noção de invenção e, ao mesmo tempo, uma teoria da invenção com base na noção de imagem.

As transformações da imagem localizam-se na essência deste estudo, suas transfigurações correm em um “ciclo de transformação da imagem” demonstrado por Simondon (2008). Nesse processo imagens perceptivas tornam-se inventivas, em uma transformação que infere às imagens mentais e atualiza o passado, e que criam transfigurações poéticas e visualidades inventadas, diferenciadas da realidade observada inicialmente.

1.1.1 Imagens motoras e perceptivas: primeiras fases do ciclo de transformação da imagem

De acordo com Simondon (2008) a imaginação e a invenção são entendidas no contexto do ciclo da imagem marcado pelo seu caráter dinâmico, sendo a invenção a última fase desse ciclo. Ele propõe uma teoria pautada num ciclo de transformações da imagem e busca explicar como uma imagem motora dá lugar a uma imagem perceptiva e como essa dá lugar a uma imagem inventiva, em um processo contínuo de transdução em que cada fase da imagem altera as demais.

No caso desta pesquisa, as fotos e filmagens de determinados patrimônios culturais, da cidade de Santa Maria, geraram paisagens inventadas, possibilidades poéticas que ao serem misturadas com imagens de pinturas e manipulada digitalmente (ou mesmo só com manipulação digital da imagem, ou às vezes com sobreposição de desenho depois de impresso) geram invenções – poesias visuais. Foram diversos os modos de se inventar paisagens, de explorar a atualização do passado por meio de referências aos prédios antigos, de transformar as imagens perceptivas em inventivas. Todo o processo de criação envolve as quatro fases do ciclo da imagem, pois toda a invenção (criação) de imagens técnicas ou artísticas decorre de tal processo.

A **primeira fase do ciclo da imagem**, no contexto da “percepção diferencial” de Simondon (2008), relaciona-se à imagem motora que possibilita que a percepção seja precedida por meio dela. As antecipações do objeto condicionam a própria experiência da imagem, chamadas de imagens *a priori*. Ele demonstra como no início da vida é possível observar tendências motoras e comportamentos geneticamente programados, os quais possuem a peculiaridade de não se-

rem respostas a estímulos, pois não são desencadeados em função do reconhecimento de um objeto no meio. O objeto percebido surge em resposta a uma espécie de chamado motor primeiro. “No ciclo da imagem há uma primazia da motricidade em relação à sensorialidade, que corresponde a primazia da vida em relação à consciência” (KASTRUP, 2012, p.8).

“Imagem e percepção” é a **segunda fase do ciclo da imagem**. Diz respeito às imagens intraperceptivas e relacionam-se diretamente com a atividade perceptiva, mas não podem ser explicadas por ela, pois “é a percepção que deve ser explicada pela atividade endógena das imagens intraperceptivas” (KASTRUP, 2012, p. 08). Com isso, de acordo com Simondon (2008), não é certo afirmar que percebemos imagens, mas sim que percebemos por meio de imagens. O trabalho perceptivo de identificação de objetos supõe a presença de uma imagem que lhe é auxiliar, sem a qual a percepção não ocorreria. Kastrup (2012) acredita que toda imagem intraperceptiva é um conjunto de potencialidades perceptivas e complementa dizendo que “a percepção atua reduzindo os possíveis contidos nas imagens intraperceptivas” Kastrup (2012, p.66), destaca os dois tipos de percepção conceituados por Simondon: percepção intuitiva e percepção diferencial. A percepção intuitiva seria uma espécie de redução dos possíveis contidos nestas imagens, quando a atividade perceptiva deixa de ser intuitiva e torna-se diferencial¹⁵, sendo o índice da diferença entre o que já se sabe do objeto (características físicas) e aquilo que é efetivamente novo em relação a ele, que se torna importante para a percepção.

Considerando que a percepção humana é constituída por convenções motoras e simbólicas e a paisagem é percebida por meio dessa conformação. Oliveira (2010, p. 141) destaca que a paisagem muda conforme o olhar do observador e a paisagem na arte é uma produção artificial “construída por tecnologias do olhar, do andar, do desenhar, do fotografar”.

As teorias da *gestalt*¹⁶, inserida nessa artificialização da percepção humana, procuraram explicar a causa da atratividade. Com base nessas propriedades, os psicólogos *gestaltistas* sugeriram que em uma imagem não existe uma percepção de partes isoladas, mas estados de relacio-

¹⁵ Na percepção diferencial, a imagem é um sistema de possibilidades de estados de determinado objeto, e as informações contidas na imagem intervêm como elemento de decisão neste conjunto de possíveis (KASTRUP, 2012).

¹⁶ As teorias da *Gestalt* compreendem as teorias elaboradas por um grupo de psicólogos alemães, entre as décadas de 1920 a 1940, as quais tratam de princípios que fundamentam o funcionamento da percepção visual. Com base nessas descobertas foram formuladas teorias genéricas. Os estudiosos da *gestalt* avaliaram as capacidades operacionais do programa que existem em nossa mente, demonstrando as habilidades que o ser humano possui para reconhecer certos padrões.

namento. Esses estudiosos elencaram alguns padrões humanos de percepção, entre eles o fato de percebermos as formas como um conjunto, de agruparmos as formas quando se situam próximas entre si. O fato de percebermos o todo observado influencia na compreensão das paisagens inventadas, pois o que se percebe não são as coisas isoladas, mas o elo entre elas. Nesse contexto, os patrimônios culturais elencados são partes relacionadas, aos demais elementos do seu entorno, na percepção de sua unidade, referenciado por meio de suas imagens mentais (afetivo-emotivas).

As paisagens criadas, com referência nesses patrimônios culturais, não são territórios em si, mas a composição de territórios, com agenciamentos possíveis, ou seja, um lugar de imaginação poética que nos leva a “flutuar” (sugere flunar¹⁷ – conceito usado na construção dos vídeos), a deslocar-se da realidade observada, em uma percepção diferenciada. As paisagens inventadas possuem uma visão unilateral de uma realidade múltipla, recortam do todo o que interessa para quem a criou, por meio de um olhar individual e do registro de linguagens (desenho, pintura, fotografia ou filmagem), ao mesmo tempo em que propicia diferentes interpretações.

Na percepção¹⁸ é mobilizado o ser sensível, associativo, inteligente, imaginativo e criativo. Perceber é sinônimo de compreender e se dá através da condução das imagens projetadas na retina ocular, passando pelo sistema nervoso até o cérebro, produzindo significado e armazenado referências para conexões futuras. Nesse contexto as edificações antigas, em sua paisagem urbana, atualizam o passado sugerindo amarrações relacionadas às histórias contidas na cidade e às experiências individuais na fruição.

A percepção de uma imagem se fundamenta em um processo individual e ao mesmo tempo com influência do coletivo, social e cultural, a qual varia conforme o lugar. O processo de percepção é formado por muitos estímulos sensoriais que se complementam em uma estrutura integrada e dinâmica, na qual os elementos formais são percebidos sob o ponto de vista fisiológico, psicológico e cultural.

¹⁷ Caminhar sem destino certo.

¹⁸ Para chegar ao entendimento da percepção, não basta compreender o fenômeno da visão, pois se percebe as formas através dos cinco sentidos, usa-se o corpo, as mãos, o olfato, e a mente registra a sensação causada pelas diferentes texturas (percebidas visualmente ou sinestesticamente). Muitas vezes, basta olhar para compreender um tipo de textura similar a outro armazenado na memória. A visão não possui somente uma função fisiológica na interpretação de estímulos visuais, ela traz conteúdos emocionais e intelectuais, num processo dinâmico. O resultado do que percebe-se é a interação dessas formas (KASTRUP, 2012).

Ao referenciar a Vila Belga todo um ideário relacionado ao trabalho presente nas grandes companhias estrangeiras que vieram ao Brasil, às pessoas, às moradias e à posição hierárquica de cada funcionário, invade a construção plástica. Desse modo, nas criações com referência na Vila Belga, por exemplo, percebe-se progressivamente que: são casas, casas geminadas, casas geminadas ao lado da rua e associa-se a história da Vila Belga, remete-se ao cotidiano passado, onde os moradores estavam sempre alerta esperando o apito do trem (seja para marcar a hora, ou atender a alguma emergência). As luminárias e coqueiros também contribuem para essa apropriação da paisagem, aliado à multiplicidade de outras visualidades, embora esses elementos tenham sido colocados na atualidade, contribuem para montar o simulacro do passado.

1.1.2 Imagens mentais inventivas: atualização do passado e lembranças sugeridas

As duas últimas fases do ciclo de transdução da imagem, conceituado por Simondon (2008), envolvem a “imagem afetivo-emotiva” (relacionada a lembranças e símbolos) e a “imagem invenção” (última fase do ciclo). Nesse contexto, a imaginação e invenção estão envolvidas no que Simondon (2008) chama de “ciclo de gênese da imagem”. Para Kastrup (2012) a imagem mental sofre um processo de materialização na transdução para imagem inventiva, tornando-se uma obra de arte (ou objeto técnico - objetos reais), nesse processo a imagem por um lado obedece ao sujeito, por outro resiste. Ele explica que “é próprio da imagem se apresentar como uma força estranha à consciência subjetiva, não como um produto da vontade” Kastrup (2012, p. 62). Kastrup (2012) acredita que o sonho, a obsessão e o delírio são casos de uma transformação relativamente autônoma das imagens, as quais se modificam no sujeito, não conscientemente. Deste modo, o sujeito controlar a imagem indiretamente, vinculada à positividade da imagem conceituada por Simondon (2008), o qual se refere ao termo “organismo estranho” dotado de dinâmica própria, exterior ao sujeito, e que está vinculado às imagens mentais, idealizadas a partir de lembranças e símbolos.

Imagens mentais, relacionadas às lembranças de conteúdo afetivo, emotivo, ocupam o terceiro lugar do ciclo da imagem, ocorrem após a experiência perceptiva e tratam de um domínio psicológico das imagens mentais: pós-imagens, lembranças, sonhos, entre outros similares. Como “o processo de gênese é transdutivo, as fases anteriores à imagem mental são sua condição, formando o solo sobre o qual ela se desenvolve” (Kastrup, 2012, p. 66). A percepção não explica a

totalidade do ciclo da imagem, porém ela é necessária para a “compreensão da formação das imagens mentais” (Kastrup, 2012, p. 66), neste caso, especificamente, consiste em transformações de experiências perceptivas.

Kastrup (2012) diz que para Simondon a formação das imagens mentais, equivaleria a uma “decantação de experiências perceptivas” (p.67), explica que Simondon “pensa a formação da imagem mental em termos de *imprinting*, isso é desconsiderar que as experiências perceptivas possuem pesos emotivos diferentes” (Kastrup, 2012, p.67). Ele salienta ainda que a imagem mental (relacionada às lembranças) é situada e limitada, possuindo vontade própria. Neste contexto as lembranças e os símbolos dão sequência ao processo transdutivo, e formam a base para a invenção - quarta fase do ciclo da imagem, que trata da materialização de imagens. “A invenção é a materialização de imagens na forma de objetos separados ou obras com existência independente, que são transmissíveis e sujeitos à participação coletiva” (Kastrup, 2012, p.68).

A invenção de imagens artísticas ocorre por meio de transduções poéticas. Kastrup (2012) explica que o conceito de transdução indica que uma etapa ou fase do ciclo da imagem é o princípio de constituição da fase seguinte. De acordo com Kastrup (2012, p.61) para Simondon “uma lembrança, uma obra de arte, um objeto técnico, um movimento corporal, um romance, um desejo, um filme, uma expectativa, são todas imagens. Por outro lado, cada uma delas possui seu estatuto próprio, pois é uma fase distinta de um ciclo transdutivo”. Assim, as imagens dos prédios antigos, usados aqui como referência neste estudo, fazem parte do processo transdutivo na invenção de paisagens.

Simondon (2008, p.51) ressalta que a “proximidade da meta” e a “intensidade da motivação” são forças que concorrem para a criação de um “campo de gradientes” que interage com as imagens mentais, fixando a experiência passada em um momento. Kastrup (2012, p.69) explica que “combinação da força da meta com a experiência passada atrai e modula uma população de imagens, resultando em ações de exploração e manipulação que tornam mais fácil ou mais difícil a invenção”. A respeito da invenção de Simondon Kastrup (2012, p.69) diz que “não se faz apenas por associação de idéias passadas, mas remonta a condições dinâmicas mais amplas, envolvendo imagens motoras do presente, imagens-lembrança do passado e imagens antecipatórias do futuro”, em um processo de transdução envolvendo as imagens em todo o seu ciclo: imagens mo-

toras, relacionadas ao presente; imagens mentais, lembrança do passado; imagens antecipatórias, relativas ao futuro (KASTRUP, 2012).

Com isso, pode-se dizer que, ao inventar paisagens, com referência a edificações do passado, hibridiza-se elementos do cotidiano atual, ao mesmo tempo em que se refere a urbanidade passada e antecipa-se o futuro, por meio da imaginação, na sugestão de imagens caóticas e ambíguas que abrem para diversas interpretações/relações. Para Simondon “a imagem, mesmo a mental, é dotada de certa objetividade” (KASTRUP, 2012, p. 62).

A imagem como lembrança do passado também pode ser vista sob outro ponto de vista, quando Wanner (2010) fala do jogo de espelhos e associa à metáfora do duplo, na qual as pessoas acreditam que o espelho reflete a verdade, como símbolo de sabedoria e consciência. Nesse contexto a fotografia é vista como algo buscado no tempo passado (próximo ou distante), referindo-se a coisas anteriores; esta referência é vista, para o autor, como uma marca, um rastro, um índice de algo que existiu. Desse modo, o uso de fotografias nas invenções de paisagens contribui para atualizar o passado, na interpretação das poéticas visuais criadas, não só por serem registros de prédios antigos também existentes em um passado distante, mas também pela própria fotografia ser um registro de tempo passado próximo.

1.2 Paisagens Inventadas

Simondon (2008) diz que a imagem não é apenas inventada, mas é também inventiva, ou seja, ela possui uma inventividade intrínseca. A invenção ocorre quando é possível identificar uma ampliação da percepção. Nesse estudo, a arquitetura antiga local proporcionou uma ampliação da percepção, de forma indissociável entre a invenção e a realidade observada, o que evidencia a perspectiva do social e do urbano¹⁹ como territórios existenciais. Com isso, as paisagens in-

¹⁹ O urbano corresponde a uma forma e dispersão dos elementos da vida social: coisas, pessoas, signos. A cidade possui uma realidade espessa de sentidos relacionados aos seus habitantes. Pode dar lugar a imagem de uma imensa casa, “o lugar onde moro”, pode ser concebida como máquina produtora de subjetividade individual e coletiva, como território onde se cruzam questões econômicas, sociais, culturais... O provir da humanidade parece inseparável do devir urbano. Os corpos não estão na cidade, eles a habitam e são sustentados por ela, podendo-se mesmo falar de uma cidade subjetiva, guarida ou trincheira dos sujeitos/habitantes, espécie de morada, de universo de referência onde se constroem territórios existenciais. (FONSECA, in FONSECA e KIRST, 2003, p.256).

ventadas partem de imagens perceptivas para criar imagens inventadas, que sugerem a realidade existente.

De acordo com Cauquelin (2007) a representação de paisagens em determinadas épocas foi idealizada e reproduzida como um equivalente da natureza, de modo que influenciou nossas categorias cognitivas e espaciais de percepção. Segundo ela "vemos em perspectiva, vemos em quadros, não vemos nem podemos ver senão de acordo com as regras artificiais estabelecidas em um momento preciso, aquele no qual, com a perspectiva, nascem a questão da pintura e a da paisagem?" (CAUQUELIN, 2007, p. 79).

A razão julga aquilo que conhece, estabelecendo o que é possível ou verossímil (ou não), determina o que é falso e subjugou o desenho e a pintura, por determinado tempo, privilegiando certa coerência com a realidade observada. A representação de paisagens ilustra a realidade como se a imitasse, seguindo os ensinamentos de Vitruvius (arquiteto romano) havia declarado: "que a pintura devia permanecer aquilo que é, um conjunto de imagens; aconselha a não pintar o inverossímil (Cauquelin, 2007, p. 80). A perspectiva formaliza a realidade e faz dela uma imagem que será considerada similar ao real, sob essa ótica clássica Cauquelin (2007, p.81) salienta que existe "uma formalização do que devemos ver" como uma restrição na interpretação e inferências com a (e na) paisagem urbana representada, construindo, conforme a autora "filtros" (limitadores) para se observar as paisagens, permanecendo na relação entre realidade razoável e aparência desejada.

(...) emolduramos, fazemos da cidade paisagem pela janela que inter-
pomos entre sua forma e nós. Numerosos vedutes, uma esquina de rua,
uma janela, um balcão avançado, a perspectiva de uma avenida. O
prospecto aqui é permanente. A cidade participa da própria forma
perspectivista que produziu a paisagem. Ela é, por sua origem, nature-
za em forma de paisagem (...) a paisagem urbana é mais nitidamente
paisagem que a paisagem agreste e natural, sua construção é mais
marcada e mais constante. Ali tudo é moldura e enquadramento, jogos
de sombra e de luz, clareira de encruzilhadas e sendas tortuosas, ave-
nidas do olhar e desregramento dos sentidos. (CAUQUELIN, 2007, p.
149-150).

Cauquelin (2007) afirma que existe uma realidade absoluta que hipnotiza pelo fascínio do ilusionismo. Esse tipo de representação naturalista, usada principalmente pelos renascentistas, permaneceu até o início do Modernismo com Cézanne (1839 - 1906), o qual passou a ignorar as restrições de uma representação que simula a realidade e preocupa-se com a composição de ima-

gens perceptivas. O cubismo dá continuidade a análise da percepção, empreendida pelos impressionistas (no que diz respeito a cor), quando estuda o volume (influenciado por Cézanne). De acordo com Couchot (2003, p. 51) o movimento cubista foi o primeiro a romper com as leis da perspectiva praticada desde o renascimento, “o quadro cubista não remete mais, prioritariamente, a um modelo no qual o pintor interpreta com mais ou menos exatidão ou deformação as aparências”, assim, a função da representação da paisagem se distancia da imitação e se aproxima da invenção (conceituada por Simondon).

As paisagens aqui inventadas, sob o ponto de vista de Simondon (2008) se opõem à concepção de paisagem que imita a realidade observada, salienta as dessemelhanças e enfatiza as hibridações; buscas que ocorreram gradativamente até (e no) modernismo e, conforme Cauquelin (2007) está presente no contexto da arte contemporânea na “mescla de territórios”, “ausência de fronteiras” e nos novos meios que redefinem os conceitos de representação, ilusão e simulação.

1.2.1 Desconstrução do espaço: ambiguidades e múltiplas interpretações

A desconstrução da paisagem oblitera as formas e deixa transparecer às questões epistemológicas do próprio espaço, tomando-o como um suporte para ideias, mensagens, discursos, lutas e conflitos das populações que o habitaram.

As paisagens inventadas passam pela desconstrução espacial, por meio da sobreposição de planos, do contraste de luminosidades e de transparências possíveis com o uso da tecnologia digital. Mas também a desconstrução é conseguida por meio da **fragmentação e sobreposição**, que se observa nas obras da artista gaúcha Marília Bianchini, a qual realiza impressão a jato de tinta em papéis variados de uma mesma edificação (figura 6).



Figura 6: Impressão jato de tinta em papéis variados, Marília Bianchini, 2011.
Fonte: http://www.gestual.com.br/arq/expo_cv_marilia.htm

Letícia Lampert é outra artista que contribuiu como referência para esta pesquisa, ao se analisar sua série de hibridações de fotografias, denominada de **“(des)construção”** (figura 7) na qual mistura lugares distantes e distintos, hibridizando na construção de uma possibilidade arquitetônica ficcional.



Figura 7: “(des)construção”, fotografia de Letícia Lampert, 2011.
Fonte: <http://www.leticialampert.com.br/>

Bebeto Alves, em uma produção de 2013, a qual é concomitante a esta pesquisa, realiza uma poética que dialoga com o intuito de desconstrução e de referência a pluralidade e diversidade urbana (figura 8). As obras da série “Instruthuras” são impressões digitais, camadas de imagens que buscam uma integridade física, moral e espiritual do sujeito, são tentativas de (des)composição reflexiva e filosófica, sobre o que ele chama de “unidade humana”.



Figura 8: Impressão digital, série “Instruthuras” de Beбето Alves, 2013.
Fonte: fotografia cedida pelo artista

A desconstrução, que Beбето Alves chama de **(des)composição**, possui a mesma intenção poética desta pesquisa, ou seja: buscar a ambiguidade e o estranhamento do observador. Essa busca se intensifica quando impressa em suporte transparente e os diversos elementos do local fazem parte da percepção da obra (figura 9).



Figura 9: Impressão digital em acrílico (hibridação instantânea com as pessoas que circulam na exposição), série “Instruthuras” de Beбето Alves, 2013.
Fonte: fotografia cedida pelo artista

A transparência do acrílico permite uma “hibridação instantânea” com as pessoas que circulam na exposição (ideia aprofundada no último capítulo).

A artista gaúcha Ananda Kuhn, na série (des)formas urbanas, realiza obras a partir da observação dos diferentes valores formais presentes na paisagem urbana, em uma tentativa de tradução dessas informações através da linguagem do desenho, na qual a abstração da gestualidade gráfico-pictórica se contrapõe à geometrização de silhuetas oriundas de recortes fotográficos (figura 10). Relacionar essas diferentes impressões em um mesmo suporte gerou uma busca pela desconstrução da paisagem.



Figura 10: Monotipia de Ananda Kuhn, 2012.

Fonte: <http://desvenda.net/desvenda-na-chico-lisboa-artistas/ananda-kuhn-desformas-urbanas-2012/desformas-urbanas-ii-2/>

A saturação de elementos nas paisagens inventadas e a sobreposição de imagens oferecem ao espectador vários ângulos observáveis, elaborados como forma de desestruturar o ponto de vista único da pintura clássica (da representação baseada em pontos de fuga), referenciando alguns aspectos de desconstrução plástica que existiu na sobreposição de diferentes ângulos no cubismo, além das criações posteriores à “espaços impossíveis” de Maurits Cornelis Escher (1898-1972) criados no “período das metamorfoses” (figura 11).

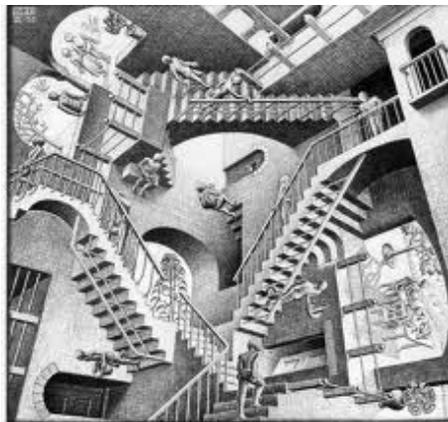


Figura 11: “Espaços impossíveis” de Maurits Cornelis Escher (1898-1972).

Fonte: <http://www.mcescher.com/>

Wanner (2010, p. 165) afirma que na desconstrução a “interpretação não é fechada e acredita-se que o signo não possui um significado imediato; não é uma coisa presente e sim um processo de presença e ausência que não pode ser considerado como uma verdade homogênea”. O conceito de desconstrução também pode se aproximar ao pensamento de Eco (1991), para quem a obra de arte é aberta e não comporta apenas uma interpretação. O autor ainda comenta sobre uma possível categoria de obras que são determinadas quanto à forma, mas indeterminadas quanto ao conteúdo, pois sua estrutura é composta por signos que evocam os mais diversos sentidos:

A poética da obra “aberta” tende, como diz Poussier, a promover no intérprete “atos de liberdade” consciente, pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, sem ser determinado por uma necessidade que lhe prescreva o modo definitivo de organização da obra fruída; (...) embora não se entregue inteiramente inacabada, exige uma resposta livre e inventiva, mesmo porque não poderá ser realmente compreendida se o intérprete não a reinventar num ato de congenialidade com o autor. (ECO, 1991, p. 41).

Tendo em vista que uma das características do conceito de desconstrução nas artes visuais é gerar ambiguidades e proporcionar pluralidade de interpretações, nesta produção poética o ato de congenialidade com o autor é possível devido às possibilidades diversas de interpretação que as imagens ambíguas sugerem. A desconstrução evidenciada nas imagens criadas neste estudo é acentuada por meio da transparência, sobreposição e negação dos preceitos da perspectiva.

A desconstrução parte de uma realidade existente, de algo configurado, como a presença no presente, de fragmentos do passado, de edificações antigas. As paisagens inventadas a partir das edificações antigas, tratam de espaços cristalizados na mistura híbrida de identificações antigas e suas visualidades contemporâneas. Santos (1994, p. 122) acredita que o espaço urbano “cristaliza os momentos anteriores e é o lugar de encontro entre esse passado e o futuro, mediante as relações sociais do presente que nele se realizam”. A Vila Belga, a Casa Rosa e a Antiga Escola de Artes e Ofícios são espaços cristalizados do passado que permaneceram na atualidade. Na medida em que ocorre o movimento de globalização, que tende a homogeneizar os espaços, a diferenciação e identificação, pelo contrário, intensifica-se, cada lugar possui marcas que lhe permitem construir suas subjetividades e essas cristalizações são algumas dessas marcas.

Embora tratem-se de espaços cristalizados que atualizam o passado, não interessa aqui a cidade como conceito geográfico. Busca-se aproximar das invenções poéticas e das “cidades imagináveis”. Nesse contexto, a Vila Belga é expressa demonstrando a instantaneidade dos encontros e dispersões dos seus elementos. A tecnologia digital permite salientar essa diversidade compositiva, com inúmeras possibilidades de composições com pequenas variações. Essas pequenas variações induziram a apresentação como sequências projetadas, que sugerem movimento, e não mais imagens impressas em gravuras digitais (figura 12).



Figura12:Gravuras digitais (sobreposições de fotografias e manipulação digital), com referência a Vila Belga, Simone Rosa 2012.

Fonte: www.simonemrosa.com

Embora a percepção de fragmentos da história local esteja presente em determinados patrimônios culturais, tornando a paisagem além de híbrida e mutante um espaço de atualização do passado, busca-se contar outras histórias que não a história oficial a respeito do vivido nestes locais. A desconstrução de paisagens urbanas, em suas invenções de paisagens, associa-se as “inúmeras cidades imagináveis” de Ítalo Calvino

(...) uma cidade igual a um sonho: tudo o que pode ser imaginado pode ser sonhado (...) os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor do seu discurso seja secreto, que as suas regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas, e que todas as coisas escondam uma outra coisa. (CALVINO, 1990, p. 44).

A invenção de paisagens permite sonhar, imaginar sem regras ou limites, pois a desconstrução delinea uma imagem próxima ao caos, com suas ambiguidades que engana e intriga, trazendo a tona o mistério desconhecido.

1.2.2 A cidade na gravura digital: possibilidades plásticas

Santa Maria é uma cidade conhecida por seu entroncamento ferroviário e a Vila Belga foi um bairro que abrigou os funcionários dessa ferrovia, desde a sua fundação, por isso a sua arquitetura carrega memórias que podem estar presentes na interpretação de algumas paisagens inventadas. As imagens da Vila Belga, fotografadas, ao misturarem-se com imagens de suas interpretações pictóricas, criam paisagens carregadas de sugestões interpretativas. Para a composição das paisagens inventadas a partir da Vila Belga, na mistura de suas visualidades atuais, sua interpretação pictórica e as lembranças sugeridas, foram misturadas tanto a imagem de uma pintura finalizada (figura 13) quanto de seu processo (figura 14), resultando em duas séries de gravuras digitais, as quais foram ambas manipuladas digitalmente e impressas.



Figura 13: Pintura, técnica mista sobre tela (acrílica e óleo), Simone Rosa, 2011.
Fonte: www.simonemrosa.com.br



Figura 14: Fotografia de um fragmento da pintura da série "Vila Belga" (acrílico sobre tela), 2012.
Fonte: Arquivo pessoal

Na primeira série utilizou-se, como fundo das misturas, a imagem de uma pintura inacabada (figura 14), na qual é representada uma sequência de casas da Vila Belga. A construção das gravuras digitais se deu por meio de sobreposições de fotografias desse bairro, explorando a transparência. Por associações reconhecemos a Vila Belga, principalmente pela sequência de casas similares. As cores usadas nessas gravuras remetem às casas antigas, para quem conheceu o local antes da restauração (figura 15).

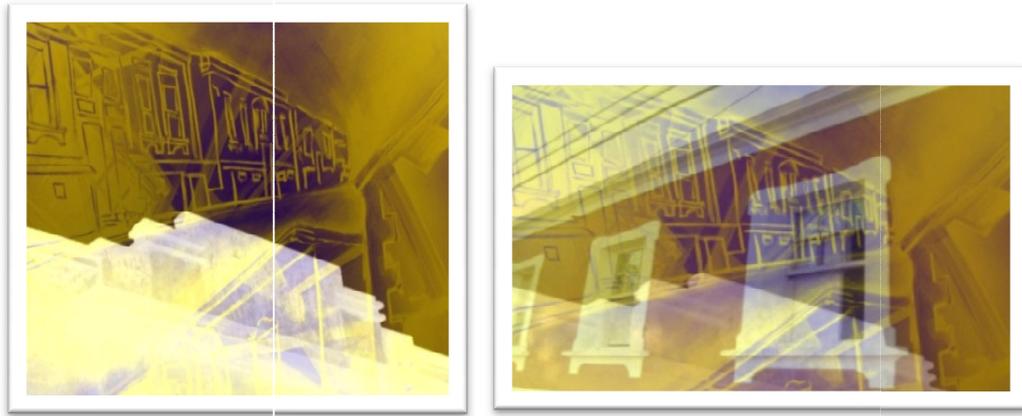


Figura 15: Gravuras digitais (sobreposições de fotografias da Vila Belga e manipulação da imagem digital), série: “Vila Belga: transfigurações do espaço urbano” exposta no Monet Plaza Arte, Simone Rosa 2012.

Fonte: www.simonemrosa.com

A pintura (figura 13), quando acabada, deu origem à outras gravuras digitais (figura 16). Essa pintura priorizou a sobreposição dos diferentes ângulos, como uma espécie de portal para outra realidade percebida, onde uma janela sobrepõe-se ao cruzamento de duas simulações de perspectivas antagônicas e arabescos que alçam vôo desejando libertar-se da sua existência. Essa interpretação pictórica foi mesclada com fotografias da Vila Belga, tiradas em um dos muitos dias percorridos no bairro em busca de respostas para as questões deste estudo, assim como a imagem certa para ser associada à pintura, com um cuidado para cada elemento, cada textura e luminosidade (que não podia ser excessiva para integrar melhor à pintura).

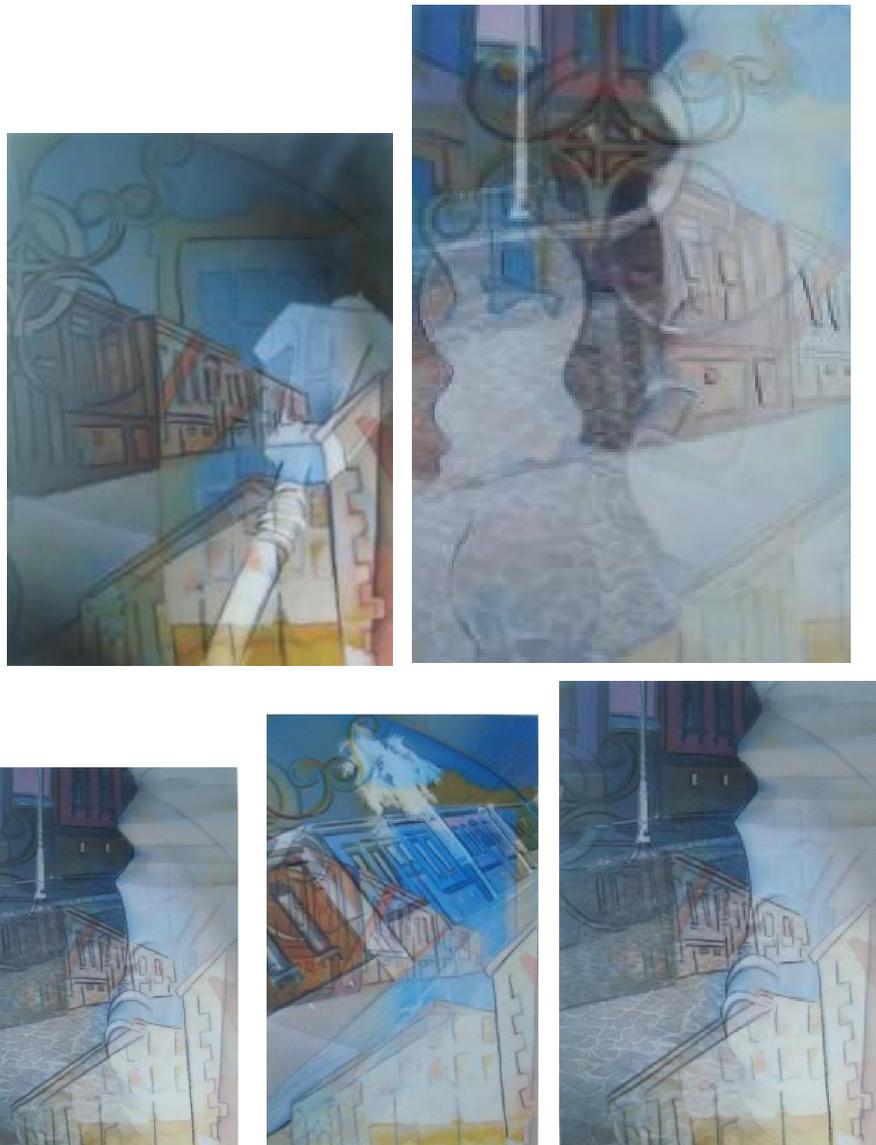


Figura 16: Gravuras digitais (impressão de imagem digital sobre papel), com referência na Vila Belga, série: “Vila Belga: transfigurações do espaço urbano” exposta no Monet Plaza Arte, Simone Rosa, 2012.

Fonte: www.simonemrosa.com

Durante esses passeios percebeu-se que, na Vila Belga, recentemente, no seu processo de restauração, acrescentaram-se luminárias que imitam as antigas, e calçamento novo. A pintura das casas foi refeitas, ficando algumas casas, sem pinturas, perdidas no meio do alegórico colorido. A partir desse processo de revitalização, as reformas nas fachadas não podem mais ser feitas, porém as alterações realizadas anteriormente (colocação de diferentes grades e abertura para instalação de ar condicionado) permaneceram, caracterizando as mutações da paisagem urbana e a

diversidade de elementos antagônicos que atestam o cruzamento de diferentes tempos, fato que é sugerido nas gravuras por meio de outros cruzamentos (figura 17).

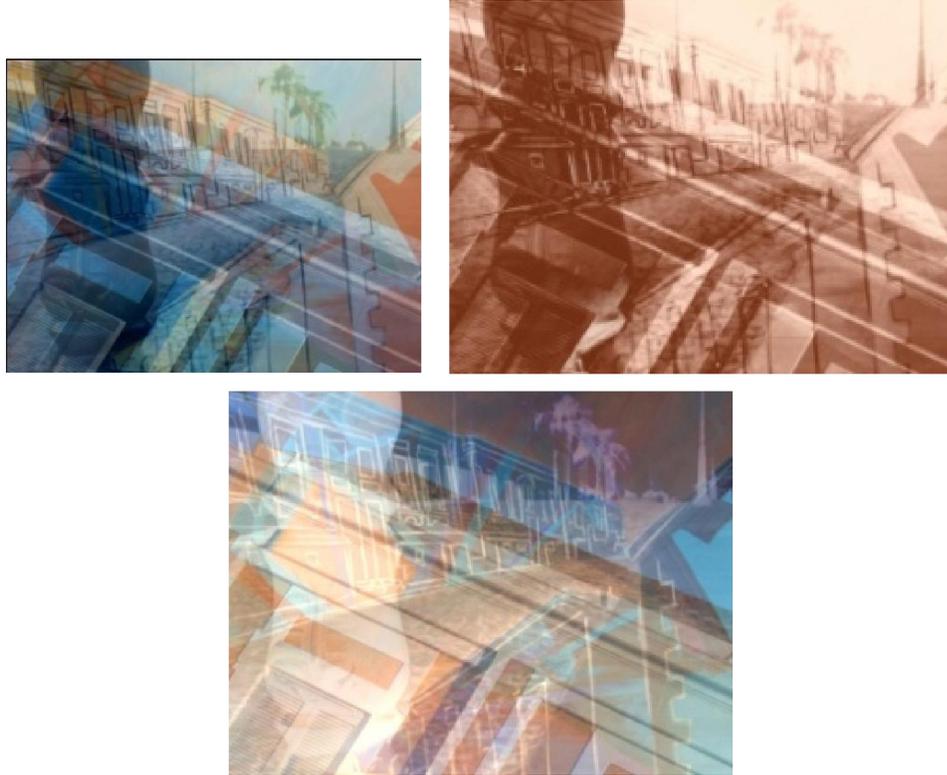


Figura 17: Gravuras digitais (impressão de imagem digital sobre papel), referência na Vila Belga, 2012.
Fonte: www.simonemrosa.com

Em um segundo momento deste estudo, tomou-se como referência a Casa Rosa, para a continuidade das invenções de paisagens (figura 18). Diferente das gravuras da Vila Belga, que surgiram inicialmente como imagens estáticas impressas e depois passaram a compor os vídeos de uma instalação, as imagens inventadas com referência na Casa Rosa foram criadas para compor sequências de projeções apresentadas em forma de instalação. A partir da apreciação dessas criações elencaram-se algumas imagens para serem impressas em papel, tornando-as, assim, gravuras digitais, migrando do meio digital para a presença física.



Figura 18: Gravura digital ou *Frames* da sequência de imagens digitalizadas, projetada na intervenção “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, Simone Rosa, 2013.
Fonte: www.simonemrosa.com

Por meio da manipulação digital de imagens dessa residência, fotografias tiradas, as quais consideram a paisagem como um todo e fogem das angulações convencionais²⁰, foram editadas com desenhos digitais, na busca de uma desconstrução e composição de paisagens inventadas, que se referem a diversidade de informações visuais do cotidiano urbano. São muitas as informações que se misturam instantaneamente na mente de quem observa a Casa Rosa. Os registros fotográficos envolveram a Galeria do Comércio e inclui as fachadas das lojas, as pessoas que trabalham na limpeza todas as manhãs e alguns transeuntes.

Ao trazer para as obras lembranças e alusões, ou suscitar indiferenças das pessoas que convivem com os prédios aqui referidos, nestes entremeios não enunciados, vislumbra-se fragmentos da paisagem urbana que estão em silêncio e quando enunciados, passam a ser testemunhos de uma história paralela, acontecida e atuante, mas anônima e perdida. Transeuntes, lembranças e histórias contadas fazem parte da construção de paisagens inventadas, na transformação de imagens e fatos percebidos em invenções de realidades paralelas.

A transformação de imagens perceptivas em inventivas ocorreu com várias referências (várias induções motoras), entre elas na criação de gravuras digitais com referência no Chafariz da Praça²¹ (figura 19) realizadas por meio da mistura de diversas fotografias do chafariz e de fotografia de uma pintura (figura 20) e com inserção de desenho gráfico manual depois de impresso, num jogo entre o analógico e o digital (figura 21).

²⁰ O fato de evitar o enquadramento (*cadrage*) tradicional associa-se ao desenquadramento salientado por Bonitzer (1985) de *décadrage*, um efeito que só é possível sobre a base da transformação, reinterpretação da fotografia e do cinema. Bonitzer associa a *décadrage* a todo o pensamento que busca um novo modelo de sujeito e de consciência.

²¹ A Praça Saldanha Marinho no município de Santa Maria/RS, chamada de Praça da Matriz no início do século 20, em homenagem ao engenheiro Joaquim Saldanha Marinho Filho, da Inspetoria Geral de Terras e Colonização.



Figura 19: Praça Saldanha Marinho situada na cidade de Santa Maria/RS/BR
Fonte: Arquivo próprio



Figura 20: Pintura com referência na Praça Saldanha Marinho situada na cidade de Santa Maria/RS/BR
Fonte: www.simonemrosa.com



Figura 21: Gravuras digitais (impressão de imagem digital sobre papel), com referência no Chafariz da Praça principal da cidade de Santa Maria/RS/BR, 2012.
Fonte: www.simonemrosa.com

As gravuras digitais, dessa série, além de explorarem as possibilidades da manipulação digital, sua plasticidade também é tecida de cruzamentos das linguagens analógica e digital, onde a gravura ganha outro enfoque, pelo simples fato de alterar o meio de expressão, durante o processo de criação.

As gravuras digitais da Vila Belga e as imagens criadas a partir da Casa Rosa para serem projetadas em instalações enfatizam, não só os prédios históricos, como também a diversidade dos elementos que o circundam. As composições com a Casa Rosa salientam essa diversidade, pois foram criadas imagens da casa compostas juntamente com carros, transeuntes e elementos de comunicação visual urbana. Em algumas imagens elencadas para a impressão como gravura digital, pode-se observar que a catedral, que se avista ao fundo na realidade observada/fotografada, vem para frente na paisagem inventada, em uma desconstrução da realidade (figura 22).

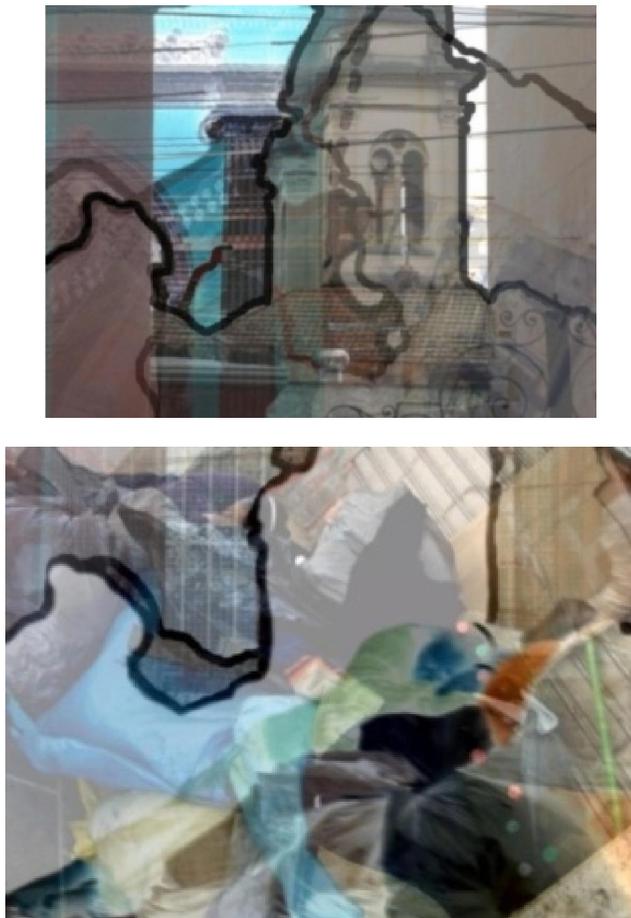


Figura 22: Gravura digital ou *Frams* da sequência de uma imagem projetada na instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, Simone Rosa, 2012.

Fonte: www.simonemrosa.com

A tecnologia digital possibilitou diferentes cruzamentos, onde as lembranças, o mistério, o descaso, a banalidade, o desconhecimento e a valorização podem ser inferidas. Nessas misturas e

sobreposições uma moradora de rua contrastou com a silhueta da igreja, como uma denúncia ao descaso com a sua condição.

A gravura digital é uma técnica artística que cria e imprime imagens manipuladas no computador. Pode-se comparar com a gravura tradicional e tecer algumas reflexões, pois o ato de gravar imagens é um ofício antigo, repetido por sucessivas gerações de artistas. Didi-Huberman (1997) percebe a gravura como um “rastros”: i) ato rudimentar, imemorial e anacrônico; ii) marca, a prova de que um artista ali esteve e fez-se promotor de incisões definitivas e irreversíveis. A arte e tecnologia, por sua vez, é muito mais recente, tendo surgido no final do século XX. Por esse motivo, suas bases ainda não foram totalmente estabelecidas.

As gravuras digitais são geradas por meio de imagens digitais e Timm *in* Fonseca e Kirst (2003, p. 172) as determinam como “expressões plásticas de equações matemáticas modulares”, com isso multiplica-se as possibilidades de intertextualidade e citações.

As imagens fotografadas (realidades observadas ou telas pintadas) são matéria-prima para as ações criativas manipulatórias em níveis digitais, na criação de composições plásticas múltiplas ou únicas, dependendo da intenção do artista, fato que insere a questão de originalidade da obra. As imagens impressas de composições plásticas criadas no computador, com auxílio de *softwares* de manipulação de imagens, possuem uma imagem-matriz digital que permite: i) imprimir ilimitadas cópias²²; ii) recompor ilimitadas vezes a mesma imagem; iii) imprimir²³ em uma diversidade de suportes planos ou não.

As técnicas preservadas do passado constituem a sustentação para novas experiências em tecnologias digitais. Os próprios comandos para manipulação de imagens digitais imitam a realidade técnica da pintura, do desenho e da gravura.

A profusão de possibilidades da tecnologia digital leva a um deslumbramento com o desconhecido e ao mesmo tempo um estranhamento trazido pelas novas descobertas. Talvez isso ocorra devido à ausência da manualidade, considerando que o público, para apreciar uma gravura, gosta de diferenciar os procedimentos técnicos dos variados tipos de gravuras. Assim, do ponto

²² Embora seja comunicado o limite não existe como provar que o arquivo foi destruído, assim como é invalidada a matriz de uma gravura.

²³ No caso desse estudo, impressão a ultravioleta em polietileno de três milímetros.

de vista de uma aproximação com a gravura tradicional, o espectador provavelmente encontrará dificuldades para a apreciação de obras de arte cujas formas de realização lhe são desconhecidas.

Rush (2006) faz lembrar que uma das percepções características da arte do século XX era a persistente tendência para questionar a longa tradição da pintura como meio privilegiado de representação. Afirmar um posicionamento da gravura digital, como arte eletrônica, na atualidade, significa repensar a função da arte em todos os seus aspectos, pois a gravura digital quando busca o seu lugar na contemporaneidade se insere em uma preocupação como prática artística.

O computador cria e modifica a composição plástica, ampliando suas possibilidades de transformação e metamorfose. As imagens das gravuras digitais, diferentes das gravuras tradicionais²⁴, são síntese de *pixels* que permitem um processo de interação de linguagem sobre linguagem, forma sobre forma, criando o que Plaza e Tavares (1998) definem como “poéticas numéricas”, códigos numéricos que contribuem para hibridar diferentes linguagens e criar diferentes possibilidades em poéticas visuais.

As imagens digitais são como um mosaico ordenado de pontos, onde o *pixel* é um permutador entre imagem e número, um metameio que, segundo Couchot (2003), lançam à figuração numa lógica em ruptura com a lógica subjacente à imagem gerada até então pelos procedimentos óticos, pois está sempre em movimento de auto geração e hibridação. Em alguns momentos misturou-se linguagens analógicas e digitais e em outros explorou-se somente as possibilidades das construções binárias, como é o caso das misturas de linguagens das gravuras digitais da Vila Belga realizou-se outras baseadas somente em fotografias e manipulações digitais (figura 23).

²⁴ Pode-se dizer que nas gravuras tradicionais os sentidos poéticos estão nas manifestações físicas perceptíveis dos materiais e da manualidade, se instalam no universo dos sentidos, assim como nos conhecimentos do fazer artístico, acumulados, herdados e apropriados durante séculos. Assim, envolve questões sensoriais, que aponta o poético como uma consequência da proximidade e entendimento do espectador com a obra. E, se fosse encerrada a argumentação poética neste ponto não existiria poesia nas gravuras digitais (ou demais manifestações da arte eletrônica impressa). Porém, as gravuras digitais, com suas matrizes baseadas em construções binárias, possuem outro aspecto da poética, existente também nas gravuras, o qual desde muito tempo também são vistos como um fenômeno do ser, a manifestação no ser humano de um vir a ser, de uma ideia.



Figura 23: Gravuras digitais (sobreposições de fotografias da Vila Belga e manipulação digital), Simone Rosa 2012.
Fonte: www.simonemrosa.com

Os prédios antigos de diferentes ruas da Vila Belga são sobrepostos na criação de uma obra que hibridiza fotografias digitais na invenção de paisagens urbanas, criando espaços que habitam a imaginação. As fachadas de edificações arquitetônicas antigas foram superfícies protetoras da privacidade de indivíduo existentes em épocas passadas, hoje, carcaças vazias de memórias, abrigam outras individualidades. Neste contexto, o computador contribui para a invenção de paisagens criadas como ícones da desordem e da diversidade urbana, que inclui as edificações antigas. Sobreposições re-configuram a paisagem, criando metáforas da pluralidade, da mutação e da descaracterização em comparação com o passado.

As gravuras digitais da Antiga Escola de Artes e Ofícios, assim como as gravuras da Casa Rosa, foram retiradas das construções dos vídeos feitos para a instalação, para serem impressas. Nessas gravuras ocorre a hibridação de fotografias de interpretações pictóricas com fotografias da realidade observada, por meio da sobreposição, onde o recurso da transparência permite a mistura visual das imagens (figura24 e 25).



Figura 24: Gravuras digitais (sobreposições de fotografias da realidade observada com imagens de pinturas), referência a Antiga Escola de Artes e Ofícios, Simone Rosa 2012.
Fonte: www.simonemrosa.com

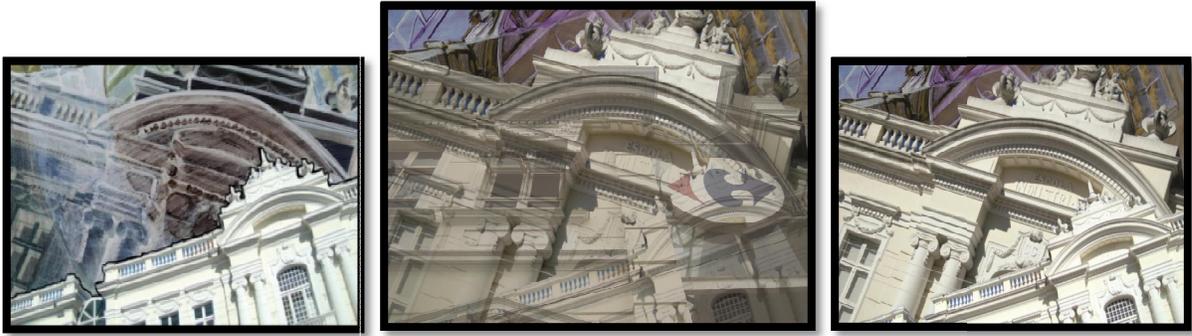


Figura 25: Gravuras digitais (sobreposições de fotografias da realidade observada com imagens de pinturas), referência a Antiga Escola de Artes e Ofícios, Simone Rosa 2012.
 Fonte: www.simonemrosa.com

Pensar, hibridar, construir e reconstruir paisagens inventadas por meio da remodelagem que a tecnologia digital proporciona, reafirma a metamorfose constante da paisagem urbana, assim como a pluralidade de possibilidades. A tecnologia digital tem a capacidade de alterar a natureza dos elementos constituintes da imagem. E essas transformações quando associadas às “poéticas numéricas” podem ser vistas, como algo que proporciona “sentir o desconhecido”, que leva a outro universo, onde o espectador conhece outros mundos e sensações. Entretanto, sob esse ponto de vista, gravura digital também não se enquadra totalmente na poética da arte e tecnologia, tendo em vista que o que é poético na arte eletrônica é a possibilidade de se expressar de uma forma nova com uma comunicabilidade não-linear, que proporciona a troca, a possibilidade de criar obras a partir de processos colaborativos.

2 SEQUÊNCIA DE IMAGENS ESQUECIDAS DA CIDADE: PAISAGENS EM MOVIMENTO

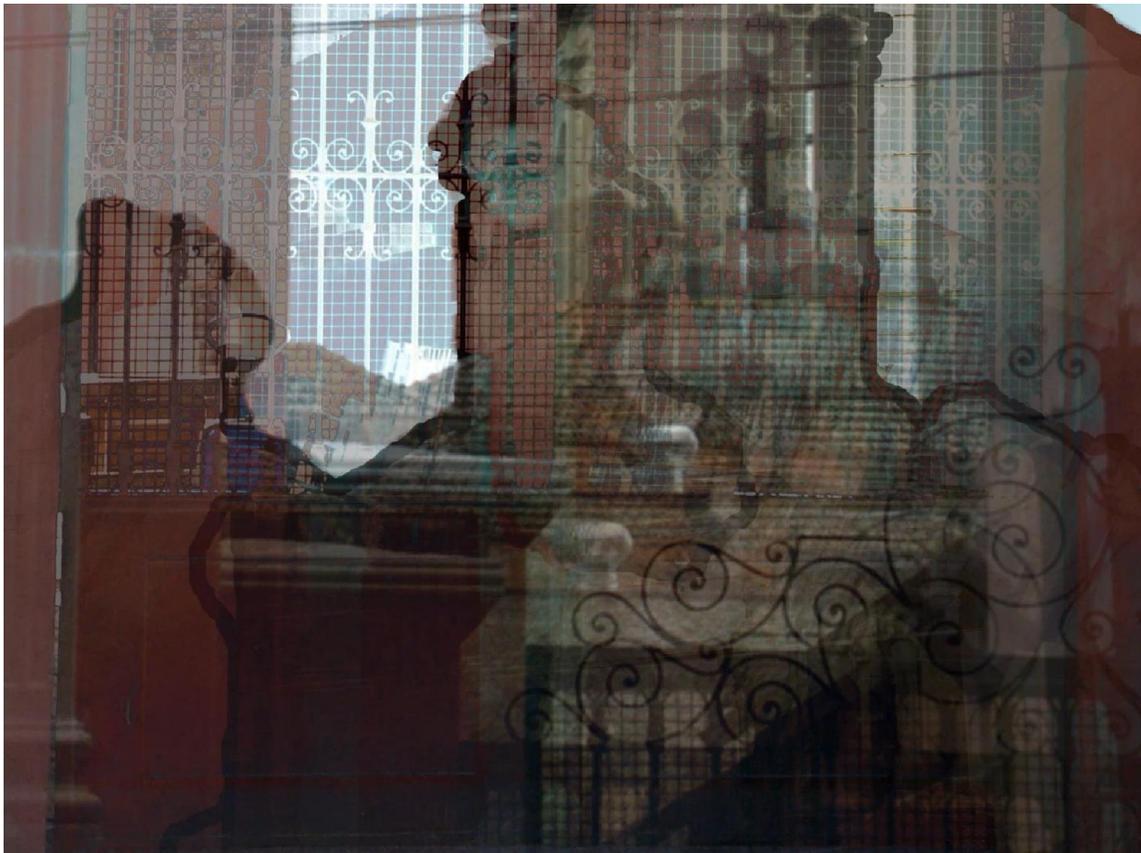


Figura 26: Gravura digital ou *Frames* da sequência de imagens digitalizadas, projetada na intervenção “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, Simone Rosa, 2013.
Fonte: www.simonemrosa.com

Pretende-se aqui tratar das sequências de imagens projetadas e/ou dos vídeos criados a partir dos prédios antigos, como imagens esquecidas da cidade, que necessitam de outro olhar, de outra visibilidade no contexto urbano. A sugestão de imagens em movimento, nesta poética, decorre de dois fatores: o movimento decorrente da própria dinâmica da cidade e o movimento sugerido pelas gravuras digitais realizadas anteriormente. A paisagem urbana está sempre em movimento, em constantes transformações e a invenção de paisagens que sugerem o movimento (tanto pela pura sequência de imagem ou pela mistura de sequências de imagens com filmagens) se refere a essas constantes mutações, além de salientar o movimento sugerido nas imagens das primeiras gravuras digitais expostas no Monet Plaza Arte, no Shopping Monet, em Santa Maria, com o título “Vila Belga: transfigurações do espaço urbano” (figura 27).



Figura 27: Exposição no Monet Plaza Arte, no Shopping Monet, em Santa Maria, RS, com o título “Vila Belga: transfigurações do espaço urbano”, Simone Rosa 2012.

Fonte: arquivo pessoal

Ao verificar-se os cruzamentos de linguagens e a sobreposição de elementos em ângulos diferenciados, percebeu-se que essas gravuras digitais sugeriam um movimento da imagem, por meio da repetição dos elementos compositivos e do dinamismo de seu ritmo. Pode-se dizer que a criação poética, produzida para esse estudo, tem influência do futurismo, em especial, de Umberto Boccioni²⁵ (1882 - 1916), pintor e escultor italiano. Embora as suas esculturas sejam um marco do movimento futurista e da cultura do modernismo europeia, foi escolhida a pintura *The street Enters the House* de 1911, para demarcar a influência futurista na desconstrução, com destaque na sobreposição dos prédios ao fundo, principalmente na lateral direita (figura 28).

²⁵ Publicou diversos textos sobre a estética Futurista, destaca-se o livro *Pittura Scultura Futuriste*, que concentra todo o ideário artístico do movimento, escrito em 1914.



Figura 28: Pintura “*The street Enters the House*” de 1911, Umberto Boccioni (1882 - 1916).
Fonte: Sprengel – Museum, Hanover.

Após a referida exposição, decidiu-se explorar o movimento sugerido nas primeiras produções para este estudo (assim como presente em todas as pinturas realizadas desde 1987). Resolveu-se, para isso, “animá-las”, usar alguns recursos da animação na construção de projeções e vídeos. Desse modo, em busca da sugestão de movimento, as criações de composições criadas com os prédios históricos e o seu entorno, na invenção de paisagens, passaram da gravura digital (gravuras impressas, com referência na Vila Belga) para sequências de imagens projetadas, criadas com pequenas variações explorando a simulação do movimento (projeções na primeira instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”). Posteriormente foram finalizados dois vídeos (“Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de artes e Ofícios” e “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”), onde ambos podem ser apresentados em instalações com a projeção de três vídeos parcialmente sobrepostos (explorando a hibridação instantânea) ou apresentado a projeção de um só vídeo em um cenário com paredes irregulares (explorando a continuidade da desconstrução), com isso explora-se as transfigurações poéticas das visualidades inventadas em contraste com a realidade observada, permitindo imaginações e estranhamentos próprio do “ciclo da transformação da imagem” estudado por Simondon (2008).

A sugestão de movimento com ou sem mistura de filmagens, levou a reflexão acerca da animação, embora não seja essa a intenção das imagens projetadas, tal estudo contribui para se pensar o desdobramento da gravura digital para as imagens em movimento.

2.1 Projeções de sequências de imagens

A representação do movimento, na história da imagem, iniciou por meio de sequências de imagens com pequenas alterações, para serem vistas com certa rapidez, o que posteriormente determinou a criação de alguns aparelhos. A fotografia contribuiu para o aprimoramento da animação, passando de sequências de imagens estáticas para filmagem. Processo similar foi buscado nas criações de estudo nessa pesquisa: gravura digital (imagem estática), sequências de imagens estáticas projetadas (vista com rapidez) e filmagens (desconstruídas por meio de cruzamentos de filmagens a sobreposição de imagens estáticas).

2.1.1 Arte e animação ou animação na arte

A animação é o movimento da imagem ou a ilusão desse movimento, e pode ocorrer com a passagem rápida de imagens criadas, de uma determinada maneira, para dar ilusão de movimento. Pode-se dizer que a mais antiga animação foi feita pelos homens das cavernas (figura 29), conforme argumenta Lucena Junior (2002) ao comentar sobre os desenhos de animais com mais patas do que a realidade, ela acredita que estariam tentando demonstrar o movimento, pois ao passar uma tocha, rapidamente, sugeriria movimento.



Figura 29: Um javali com oito pernas representando movimento numa pintura pré-histórica em uma gruta na Espanha (cerca de 30 mil anos).
Fonte: LUCENA JUNIOR (2002, p. 29)

Tempos depois, foi achada em uma parede de uma caverna do Egito, uma espécie de história em quadrinhos, que era constituída por imagens de lutadores explorando posições que iludiam quanto a percepção do movimento, além de ser um demonstrativo de técnicas de luta. Ou ainda, de acordo com Williams (2002), no Egito Antigo em 1.600a.C. o Faraó Rameses II construiu um templo para a deusa Isis, onde havia 110 colunas e em cada uma tinha uma figura pintada da deusa Isis, que mudava de posição progressivamente, sugerindo para quem passasse a cavalo ou rapidamente pelas colunas, movimento da imagem da deusa Isis (figura 30).

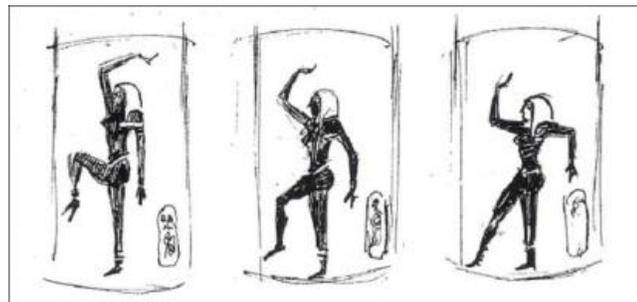


Figura 30: Ilustração representando as colunas do templo feitas para a deusa Isis (aproximadamente em 1.600a.C)
 Fonte: WILLIAMS (2002, p.12)

Williams (2002) salienta que mais tarde, aproximadamente entre os séculos V e VI a.C., os gregos e os romanos decoravam suas cerâmicas com imagens que representavam estágios sucessivos de determinado movimento humano (figura 31). Assim, quando o pote era girado poderia criar a sensação de movimento.

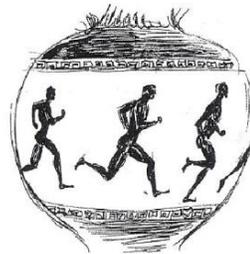


Figura 31: Ilustração representando uma cerâmica grega, onde possuía figuras de estágios diferentes da ação de movimento.

Fonte: WILLIAMS (2002, p.12)

Observa-se ao longo da História da Arte que inúmeras outras ilusões de movimento foram realizadas, algumas se detinham apenas na sugestão de movimento e outras se aproximavam da narrativa, próximo à história em quadrinhos. Dentre essas, destaca-se no início do século XIX, na arte moderna o quadro “Nu descendo uma escada” de Marcel Duchamp (1887 – 1968), que representou a ação retratada por imagens sobrepostas (figura 32) ou mesmo o “*Dinamismo di un cane al guinzaglio*”(figura 33) de Giacomo Balla (1871 – 1958).



Figura 32: “Nu descendo uma escada” (1912 – 1916), Marcel Duchamp.
Fonte: <http://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/18/marcel-duchamp/>



Figura 33: *Dinamismo di un cane al guinzaglio* (1912), Giacomo Balla.
Fonte: <http://6bfuturismo.blogspot.com.br/>

A história da animação está centrada na evolução técnica e nas implicações artísticas decorrentes. Pode-se dizer que tem a sua evolução desde a pré-história, existindo desse modo bem

antes da evolução da tecnologia digital, no envolvimento do artista com os aspectos técnicos e expressivos. Desse modo, o princípio da animação vem de muito tempo, desde as sugestões de movimento na representação da imagem. Assim, a animação não está estritamente ligada a técnicas de animação (3D, 2D ou *stop motion*²⁶) nem mesmo a *softwares*, pois, relaciona-se aos processos cerebrais e a percepção do movimento na relação tempo/espço.

Artistas e cientistas realizaram diversos estudos na intenção de sugerir movimento na representação das imagens da vida real. O homem descobriu inventos que inicialmente não eram veiculados à animação, mas que foram de extrema importância. O principal foi a **fotografia**, concretizada em 1816, que contribuiu nesse processo revelando o que os olhos humanos não conseguiam registrar, com isso foi possível pesquisar a complexidade envolvida na mecânica da locomoção física. Em 1880 Eadweard Muybridge²⁷ (1830 – 1904) fotografou pessoas e animais em movimento, sendo sua pesquisa bastante reconhecida e identificada pela sequência de um cavalo correndo, realizada por meio de 24 (vinte e quatro) câmeras instaladas ao longo de uma pista de corrida (figura 34).

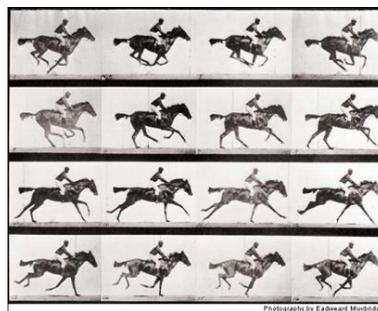


Figura 34: Estudo com um cavalo galopando realizado em 1880 por Eadweard Muybridge.
Fonte: Time & Life Pictures/Getty Images

²⁶ *Stop motion* é uma técnica de animação composta quadro a quadro, usando como recurso uma máquina de filmar, uma máquina fotográfica ou um computador. Utilizam-se modelos reais em diversos materiais, o mais comum é a massa de modelar. Alguns podem conter sistemas de juntas mecânico, com mecanismos de articulações complexos. Para cada segundo de filme são necessários aproximadamente 24 quadros (*frames*). Os modelos são movimentados e fotografados, e montados de modo a criar a impressão de movimento.

²⁷ Fotógrafo britânico que realizou experimentos que ficaram para a história da fotografia (e das ciências). Com o intuito de captar o movimento, fotografava várias imagens de um mesmo objeto com dezenas de câmeras, de diversos ângulos, inovador para a época, desenvolveu conceitos fundamentais para o cinema e o *stop motion* (animação que utiliza centenas de fotografias, quadro a quadro). Suas fotografias revelaram o movimento dos corpos de pessoas e animais (fotografou sequências de cavalos, pássaros, cachorros, homens e mulheres). As fotos constataram que estes ficam com as quatro patas fora do chão enquanto correm.

Logo depois do descobrimento da fotografia outra peça chave para a criação de animações foi o **cinema**, quando se conseguiu projetar fotografias de maneira contínua numa tela, o que determinou uma linguagem própria, que direcionou um seguimento da arte para consumo industrial. Lucena Junior (2001) argumenta que o universo plástico do cinema no passado ficou restrito às imagens capturadas da realidade (encenadas). “A união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema superou essa limitação através do cinema de animação, que podia fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme”. (LUCENA JUNIOR, 2001, p. 18).

A animação é uma arte que, a exemplo do desenho/pintura, conta com diversas técnicas de produção, não se limita a um artefato específico para condução de seu propósito expressivo; sua história se concentra basicamente no século XX, o que facilita o traçado de todo o percurso; é uma arte que depende de tecnologia elaborada; conta com recursos de manipulação dos elementos de sintaxe visual no nível do desenho/pintura; é uma arte multimídia. (LUNENA JUNIOR, 2001, p. 23).

A história da animação vem desde as primeiras representações da imagem em movimento e relaciona-se ao surgimento de diferentes invenções criadas ao longo dos tempos, principalmente a “lanterna mágica” criada por Athanasis Kircher em 1645 - caixa que projetava *slides* pintados em lâminas de vidro, usada como entretenimento (Lucena Junior, 2002).

A arte e a animação caminharam juntas no decorrer da história da imagem²⁸ em uma mútua colaboração, o que torna natural o uso de recursos e linguagem da animação na arte e vice-versa. A partir disso buscou-se referências na animação para construir sequências de imagens com sugestão de movimento, em um primeiro momento, e depois a própria construção de vídeos.

2.1.2 Sequências de imagens: recurso que sugere movimento

Nesta pesquisa, a criação de sequências de imagens projetadas foi um recurso utilizado para sugerir movimento e ao mesmo tempo salientar diferentes conjuntos de cenas nas paisagens urbanas inventadas. Em um primeiro momento foi criado uma projeção de sequências de imagens, explorando somente a manipulação digital de fotografias da Casa Rosa. Essa projeção rece-

²⁸ De acordo com o ponto de vista de Belting (2006) a história da imagem é mais abrangente, pois trata da imagem além das realizadas de acordo com o conceito de arte ocidental.

beu ajustes em sua formatação, de modo que gerou três versões com acelerações de tempos diferentes (figuras 35, 36 e 37).



Figura 35: *Qr Code* da primeira projeção da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, Simone Rosa, 2013; com referência na Casa Rosa, antiga residência do fundador da Universidade Federal de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=O_Hk8-pLpB0



Figura 36: *Qr Code* da segunda projeção da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, Simone Rosa, 2013; com referência na Casa Rosa, antiga residência do fundador da Universidade Federal de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=EuHnjtcKBfo>



Figura 37: *Qr Code* da terceira projeção da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, Simone Rosa, 2013; com referência na Casa Rosa, antiga residência do fundador da Universidade Federal de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=9cO4jiGssrQ>

A Casa Rosa, situada bem no centro da cidade, rodeada de visualidades diversas, possui um “silêncio misterioso” em seus porões e um jardim que encanta as crianças, por lembrar as florestas dos contos de fadas. Quando criança uma vez perguntei a minha mãe se “era ali a floresta dos contos de fada dos livrinhos”. Esse mistério e encanto que inspiraram a criação dessa primeira instalação, propondo uma “ternura poética” contrastada com a realidade do local: imagens que simbolizam mistério e fantasia, como o porão e o jardim são hibridizados com elementos contrastantes da diversidade do cotidiano (figura 38).

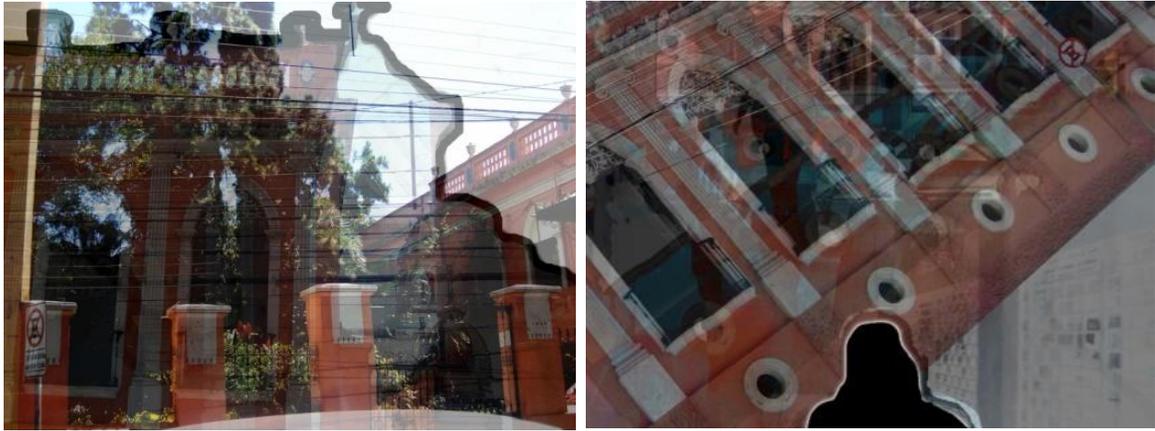


Figura 38: *Frames* da sequência de imagens digitalizadas, projetada na intervenção “Invenções de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, Simone Rosa, 2013.
Fonte: www.simonemrosa.com

Na construção da primeira sequência de imagens digitalizadas denominada de “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, as pessoas destacadas são: o varredor que limpa a galeria todas as manhãs; a moradora de rua que dorme ao lado todas as noites; os transeuntes que passam indiferentes aos fragmentos de passado que essa residência possa atualizar.

2.2 Vídeos que se inferem às mutações no tempo

Em um primeiro momento deste estudo foram criadas gravuras digitais que se referem a diversidade de elementos que se hibridizam na contemporaneidade (junto as edificações antigas). Numa segunda fase, na criação de sequências de imagens projetadas, foi explorado o movimento, como maneira de referir-se às mutações ocorridas no decorrer dos tempos. Em uma terceira e última etapa deste estudo foram criados vídeos que sobrepõem filmagens e as sequências de imagens, como uma maneira de inferir-se às mutações formais e aos cruzamentos de tempos ocorridos na paisagem urbana.

As invenções poéticas desta dissertação utilizam-se do tempo da magia (conceituado por Flusser) para se referir ao tempo intemporal (visto por Castells), por meio de imagens inventadas (referido por Simondon) que atualizam o passado pela referência à edificações antigas que remetem a lembranças. O tempo é destacado aqui em seus cruzamentos e em suas demonstrações de metamorfose, por meio de vídeos apresentados em instalações.

2.2.1 Um olhar voltado a desconstrução do espaço

A transformação do espaço no tempo sob o paradigma da tecnologia, delineado pelas práticas sociais, é um dos fundamentos da nova sociedade, a qual constrói um novo conceito - tempo intemporal, que é a forma dominante emergente do tempo social na sociedade em rede. A mente da atualidade nega o tempo cronológico em favor de um novo “sistema temporal” ligado ao desenvolvimento das tecnologias e da comunicação. A fuga do culto ao relógio (tempo cronológico) é facilitada pelas novas tecnologias da informação e embutida na estrutura da sociedade em rede, ocorrendo sobreposições de fatos em forma de rizoma (Castells, 1999).

Sobreposto ao tempo cronológico tem-se o tempo intemporal e o tempo da magia, os quais são semelhantes ao tempo circular e estabelecem relações significativas e específicas. Tempos diferentes do linear, no qual o nascer do sol é a causa do canto do galo; no circular, o canto do galo dá significado ao nascer do sol, e este dá significado ao canto do galo. No tempo da magia, um elemento explica o outro e este explica o primeiro, em movimentos circulares, com isso o significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis. (Flusser, 1985).

A Casa Rosa, despercebida por alguns, pode ser depositória de memórias coletivas e individuais, possui significados no tempo da magia, relações com a história da cidade e lembranças da construção de uma Universidade Federal local, a partir de vivências singulares. Assim como essa casa, outros prédios antigos carregam lembrança e histórias que referem-se ao tempo vivido (não cronológico, mas intemporal) e denotam pertencimentos, pois cria-se continuamente novas paisagens urbanas ou as modifica-se, na produção contínua de espaços, deixando para trás alguns espaços e suas histórias.

Em uma constante produção de espaços, as edificações antigas que permanecem na atualidade demarcam um lugar, e referi-las significa entender o que acontece no espaço onde se vive, pois o espaço construído resulta da história das pessoas e dos grupos que nele vivem, resgatando a questão da identidade como múltipla e sua dimensão de pertencimento.

O espaço cristaliza momentos anteriores em espaços construídos pela história das pessoas e dos grupos que nela vivem, criam vínculos afetivos que ligam as pessoas ao lugar, às paisagens. Nenhum lugar é neutro, é repleto de história e decodificá-lo envolve a compreensão de seus processos no sentido da sua produção (Callai *in* Castrogiovani, 2002).

Essa busca pela “decodificação do espaço” pode ocorrer de vários modos. Colocar retratos em fachadas de prédios antigos pode ser uma maneira de registrar uma identificação com o local, como na obra do artista português Alexandre Farto. A maneira como esse artista retrata essas faces nos prédios, de certo modo, relaciona-se a essa produção poética, pois ele usa explosivos para criar retratos em paredes de prédios antigos de Lisboa e de outras cidades da Europa (figura 39), retira camadas para a construção da forma, oposto a essa pesquisa, que sobrepõe camadas. Primeiro marca com spray e depois começa a “escavar” seus retratos, utilizando explosivos



Figura 39: Retrato de pessoas anônimas feito com explosivos, Alexandre Farto, 2011.

Fonte: <http://www.alexandrefarto.com/>

Alexandre Farto “escava” para romper as sobreposições de camadas, que simbolizam as mutações em diferentes épocas, ocorrido sem analogia aos anseios sociais. Nesse estudo enfatiza-se as sobreposições, que refere-se de outro modo a mesma “base cultural que foi perdendo a nitidez ao passar de geração em geração”, como argumenta o autor.

De geração em geração as mutações ocorrem, principalmente, porque a morfologia de um prédio antigo não atende mais as necessidades e as preferências das associações humanas atuais, sua existência vincula-se mais a lembranças. Pelbart (1998, p.15) descreve essa relação, por meio da combinação de pares, quando “o real entra em relação com o imaginário, o físico com o mental, o objetivo com o subjetivo, o atual com o virtual. Mas de tal maneira que esses pares tornam-se indiscerníveis, embora não sejam indistintos”.

Por meio de imagens que remetem à lembrança atualiza-se fragmentos do passado, partes desconexas de sua história cronológica, pois “não passa de uma atualização (presente) de uma virtualidade (lembrança pura) como passado, portanto ela representa um presente que foi, mas não o passado ‘em si’, o em si do passado” (PELBART, 1998, p. 15).

O comportamento mutável e dinâmico dos atores sociais é considerado relevante na requalificação do espaço que configura a paisagem urbana. Os prédios construídos, no decorrer dos tempos, demonstram essa requalificação como resultado de um comportamento social. Assim, a arquitetura urbana é um reflexo da associação entre as pessoas e não existe sem a memória (Gomes, 2006).

“A cidade não pode, pois, ser concebida como uma forma que produz simplesmente pela contiguidade das moradias ou pelo simples adensamento de população; ela é, antes de qualquer coisa, um tipo de associação entre as pessoas, associação esta que é uma forma física e um conteúdo”. (Idem, 2006, p. 19). Para Santos (1994), uma cidade é o conjunto da sua forma física (onde a arquitetura está incluída) e o seu conteúdo é proveniente das intenções de uso das pessoas nos espaços construídos.

Na construção das imagens deste estudo, são destacadas as formas persistentes no tempo. A cidade é uma forma necessária à associação humana e suas mudanças morfológicas são condições para que se transforme, formando um todo complexo. Santos (1988, p. 98) afirma que “cada lugar combina variáveis de tempos diferentes” e a convivência da arquitetura antiga com a contemporânea é um exemplo disso. As imagens da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios” demonstram essa relação. A Antiga Escola hoje abriga um hipermercado e a relação com clientes hoje é diferente da relação de pertencimento existente entre alunos e professores com a escola no passado. Da mesma forma, também é diferente da relação existente entre esse patrimônio cultural e os taxistas que estacionam em frente ao prédio. Um possível desapego, desconhecimento e desinteresse por parte das pessoas que convivem atualmente com esse prédio antigo é referido nas sobreposições que constroem as imagens que compõem os vídeos da instalação.

Uma paisagem urbana pode demonstrar diferentes momentos do desenvolvimento de determinada sociedade, sendo resultado de uma acumulação de tempos. Para cada lugar, cada porção de espaço, tem-se uma paisagem que se altera continuamente a fim de acompanhar as transformações sociais da cidade. Atualizar e interpretar esse passado, demonstrar a mistura existente com o presente, referir-se a um cotidiano que carrega fragmentos de memória, faz parte do processo criativo deste estudo e insere-se no conceito de lugar. Compreender o lugar significa entender o que acontece no espaço onde se vive, para além de suas condições naturais ou humanas. O

espaço construído resulta da história das pessoas e dos grupos que nele vivem, implica em uma questão de pertencimento, assim como ativa os vínculos afetivos que ligam as pessoas ao lugar. Nenhum lugar é neutro, o conjunto de características que formam a feição de um determinado espaço constitui uma identificação com o local (Castrogiovani, 2002).

A cidade é feita das relações entre as medidas de seu espaço e os acontecimentos de passados atualizados e absorvidos por recordações sem narrativas explícitas. Calvino (1990, p. 14) descreve essa característica das cidades, quando afirma que “a cidade não conta o seu passado, ela o contém como as linhas da mão”. Assim, em cada lugar existem escritos do passado, símbolos e memórias em um processo tautológico, pois “a cidade é redundante: repete-se para fixar alguma imagem na mente. (...) A memória é redundante: repete os símbolos para que a cidade comece a existir”. (CALVINO, 1990, p.23).

Não pretende-se aqui contar histórias da cidade, apenas compor com seus símbolos e memórias, dando continuidade à redundância que ela já apresenta. As paisagens urbanas inventadas, além de fazerem parte da memória individual, tratam da cidade e demarcam espaços e territórios pontuais. Com isso é proposto outro modo de tratar a arquitetura antiga, em uma perspectiva voltada à pluralidade, à impureza, à diferença e à diversidade urbana atual. Assim, questiona-se como são percebidas as edificações antigas que permanecem no contexto urbano das cidades.

2.2.2 Cruzamentos de imagens atualizam tempos passados

Simondon (2008) não admite que alguém perceba sem imaginar, nesse contexto a imaginação associa-se à memória e à lembrança que se tem ou se ouvir falar dos referidos prédios históricos. A paisagem inventada intensifica a hibridação existente entre os patrimônios culturais e a diversidade urbana, deixando de ser um local onde se desenrolam ações cotidianas para ser tratado como um espaço no qual se percebe o cruzamento de temporalidades que atravessam o cotidiano da cidade, um espaço que permite o afloramento de lembranças, memórias. Por tratar-se de lugar de passagem, de memórias e de fluxos, fragmentos de suas imagens são sobrepostos, com um desprendimento similar ao sonho. Bergson (1979, p. XIII) comenta sobre a memória verdadeira, a qual “recupera o próprio passado, sem intenção utilitária. Para evocar desse modo o pas-

sado, sob a forma de imagens, é necessário, todavia, abstrair-se da ação presente, é preciso atribuir valor ao inútil, é preciso querer sonhar”.

Ao inferir-se às memórias ao compor imagens, coletadas e interpretadas, das edificações antigas a obra está interagindo com as lembranças, os sentimentos, os sonhos, as intimidades e com os silêncios, até então velados, de qualquer pessoa da cidade. A desconstruir a paisagem (em seu aspecto formal e histórico) coloca-se à disposição outra narrativa histórica, sem pretensões historicistas, mas com intenção de remexer na memória social da cidade, nas histórias e fatos que podem já estar apagados.

A arte tem o poder de reconstituir um tempo perdido, um passado sem intenção utilitária, no qual os eventos finitos são trazidos à tona; são lembranças que o artista traz para o presente, rupturas da continuidade temporal que incluem o tempo como passagem, em que o passado pode ser convocado como recordação, pois está situado no presente (Otte, 1996).

Didi-Hubermann (1998) diz que não é apenas o sujeito que olha e que define o que é visto; as coisas do mundo, o mundo possui *perceptos* (fazem parte do mundo das artes) próprios que funcionam como flechas na visão, instigando percepções que podem nos tornar testemunha de um tempo que nunca vivemos. Ele argumenta que memória não é um instrumento que serve para reconhecer o passado, trata-se do meio vivido. Aproximar-se do passado é como fazer escavações. Os “teores de coisas” são simples estratos que só revelam o propósito da escavação. Ao se referir à memória como processo arqueológico, ele afirma que o desenterrar de um torso modifica a própria terra, trazendo a história de sua sedimentação. Fala sobre o termo “rememoração” como conceito de tempo, enfoca o conceito de devir da memória, trata a obra como revelação dos diferentes tipos de presente, visto que “sempre, diante da imagem, estamos diante de tempos (...) olhá-la significa desejar, esperar, estar diante do tempo”. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.9).

A relação estabelecida entre tempos, memória e devir está vinculada à teoria do olhar de Didi-Huberman (1998), que dá ênfase ao papel desenvolvido pela memória e a ela atribui camadas de tempos existentes na obra. Uma vez capacitada para dialogar com os diversos tempos, a memória vê a imagem além de uma mera imitação, mas como um intervalo traduzido de forma visível, ou seja, como uma linha de fratura entre as coisas. Sobre esse diálogo, o autor nos informa que, para produzir uma imagem dialética (dupla distância dos sentidos sensoriais e significantes), o passado deve ser convocado; por conseguinte é preciso aceitar o choque de uma memória,

recusando-se a se submeter ou retornar ao passado. Se o “agora” passa a ser uma valorização de um passado atualizado, na teoria desse autor o termo “rememorar” é uma forma de atualizar o passado (similar a intenção desse estudo).

A imagem dialética torna-se imagem condensada – coloca-nos diante dela com uma dupla distância: eclosão e destruição; ela é a interpretação crítica do passado e do presente e só é síntese na condição de imaginá-la como um cristal (separado da rocha, mas puro em sua estrutura). Já o pensamento dialético, de acordo com o mesmo autor, apreenderá o conflito (mesmo no solo aberto e no objeto exumado) e não mais buscará reproduzir o passado. A imagem originariamente dialética, crítica para Didi-Huberman (1998), pede para ser reconhecida e é inacabada e sempre aberta. Ele afirma que precisamos reconhecer o movimento dialético em toda a sua dimensão “crítica” de crise e sintoma (turbilhão que agita o curso do rio). Trata-se de imagens que constroem, pois “uma imagem que critica nossa maneira de vê-la, na medida em que, ao nos olhar, ela nos obriga a olhá-la verdadeiramente” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 175).

As obras de arte inventam formas novas para responder as formas dialéticas e cada vez modifica as regras de sua própria ordem discursiva. A imagem dialética é vista como forma e transformação - conhecimento e crítica do conhecimento. Não é somente imagem mental ou “reificada” (transformada de conceitos abstratos, em realidades concretas) ela mostra o motor dialético da criação como conhecimento e do conhecimento como criação, oferece uma superação do dilema da crença e da tautologia, uma negação e uma superação ao mesmo tempo, uma síntese “não tautológica” que torna a se fechar em nenhuma auto-legitimação ou certeza de si. A imagem dialética permanece aberta e inquieta – sempre em movimento, tendendo para o infinito (Didi-Huberman, 1998).

As paisagens urbanas de Santa Maria possuem construções antigas que permanecem na atualidade demarcando lembranças, lugares e histórias. As edificações do passado, consideradas patrimônio cultural, são elementos repositórios da memória da cidade e convivem de forma híbrida com a realidade do cotidiano. Com isso, foram criadas imagens de memória e de crítica, paisagens urbanas que não reproduzem o passado, imagens dialéticas que oferecem uma superação do patrimônio cultural tradicional, as quais não se fecham em nenhuma legitimação ou enaltecimento. São hibridações insólitas que permanecem abertas, possibilitando infinitas interpretações e questionamentos.

Bergson (1999) afirma que o presente não é concebível senão em sua coexistência com o passado e futuro. Os bens, que constituem os elementos formadores dos prédios antigos são repositórios da memória, permitem que o passado interaja com o presente, transmitindo conhecimento e formando subjetividades que constroem um presente e refletem a cerca de um futuro – caótico, plural e híbrido.

As paisagens urbanas, vistas como espaços de pertencimento e memória, são interpretadas na atualidade, através da construção poética que salienta a hibridação das edificações antigas e com contexto contemporâneo que as interage, resultando em cruzamento de tempos, onde o antigo e o contemporâneo se entrelaçam. Nessa configuração onde o passado e o presente se sobrepõem compõe-se um espaço urbano inventado que nos convidam a despertar para questões de pertencimento, impureza, pluralidade, hibridação e caos visual. Interpretar uma paisagem sob esses pontos de vistas pode ser uma possibilidade de ir além do observável, do que está anunciado no espaço. Nessa perspectiva, Santos (1988, p. 62) enfatiza que “nossa tarefa é a de ultrapassar a paisagem como aspecto, para chegar ao seu significado”.

Os presentes que se retratam, desmentem, apagam, substituem, recriam, bifurcam e retornam tanto na realidade como na invenção de paisagens, traduzem-se em imagens que refletem sobre o movimento e os cruzamentos do tempo, saem do tempo cronológico para misturar as marcas de sua temporalidade em paisagens híbridas, que atualizam o passado. A mistura de imagens cria paisagens que podem, pelo reconhecimento de algumas imagens (referências a edificações antigas), atualizarem o passado e o registro fotográfico (tanto da paisagem referida, quanto de suas interpretações pictóricas) foi o meio escolhido para essas misturas.

Conforme Flusser (1985, p.22) “fotografias são onipresentes”, imagens imóveis e mudas que podem ser infinitamente reproduzidas. Essa multiplicidade é algo presente na invenção de paisagens, de modo explícito ou não, e a mistura de imagens provoca uma ambiguidade e proliferação de elementos que, além de caracterizar a hibridação, refere-se a multiplicidade da visualidade contemporânea. Com isso, atualiza-se o passado, salienta-se a reprodutividade e a efemeridade (pois, enquanto gravura digital pode ser infinitamente reproduzida e enquanto imagem projetada pode ser sobreposta e transformada instantaneamente).

Num primeiro momento desse estudo foi explorada a fotografia, em suas possibilidades de desconstrução, fase em que já apresentavam cruzamentos de imagens que sugeriam atualizações

do passado. Porém, esses cruzamentos foram explorados com mais intensidade nas duas últimas instalações, para as quais foram criados vídeos que acrescentam cruzamentos de filmagens ao processo já realizado.

A segunda proposta de instalação, com a utilização de vídeos, mistura filmagens da Antiga Escola de Artes e Ofícios com imagens estáticas de sua interpretação (como gravuras digitais e pinturas). Para construir três formatações diferentes, projetadas lado a lado na instalação (com sobreposições que exploram uma hibridação instantânea e imprevista) foi alterado a formatação da sequência. O primeiro vídeo inicia com uma filmagem que em determinado momento mistura-se com imagens estáticas (figura 40); o segundo vídeo (figura 41) sobrepõe o primeiro; e o terceiro vídeo (figura 42) é a inversão do primeiro.



Figura 40: *Qr Code* do primeiro vídeo da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Escola de Artes e Ofícios”; Simone Rosa, 2013 – 2014; com referência na antiga escola Hugo Taylor, escola modelo criada para os funcionários da Viação Férrea em Santa Maria/RS/BR.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=aH-UnbGVLkw>



Figura 41: *Qr Code* do segundo vídeo da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Escola de Artes e Ofícios”; Simone Rosa, 2013 – 2014; com referência na antiga escola Hugo Taylor, escola modelo criada para os funcionários da Viação Férrea em Santa Maria/RS/BR.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=iKmiu67gbbU>



Figura 42: *Qr Code* do terceiro vídeo da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Escola de Artes e Ofícios”; Simone Rosa, 2013 – 2014; com referência na antiga escola Hugo Taylor, escola modelo criada para os funcionários da Viação Férrea em Santa Maria/RS/BR.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=aW20c3IYGIO>

O segundo vídeo pode ser apresentado isoladamente, tendo em vista que concentra em sua construção todos os focos pretendidos, evidenciando a desconstrução do modo desejado, pois possui um entrelaçamento de quatro camadas de imagens. Inicia com uma filmagem com movimentos pendulares, para caracterizar o movimento do relógio antigo, uma caminhada (um “flanar”) da lateral do prédio até a entrada principal e o local da ausência dos vitrais (derretidos no incêndio), retornando até a porta onde existe uma pausa para adentrar ao mundo da invenção da paisagem urbana. A partir desse ponto imagens de gravuras digitais, pinturas e detalhes do prédio são manipuladas, imagens se entrelaçam realçando diferentes cruzamentos, que ora evidenciam o prédio, ora apresentam as hibridações com os transeuntes e os taxistas. Nessas misturas destaca-se três pontos: i) a escuridão das imagens, com referência ao incêndio ocorrido; ii) imagens bem claras, simbolizando o ressurgimento do prédio com outra configuração; iii) anúncios de promoções destacados em meio ao corpo do prédio, representado em branco como símbolo de pureza, demonstram a descaracterização do prédio e a hibridização com a nova realidade urbana.

Em um terceiro e último momento voltou-se para o local que foram referências para as primeiras gravuras digitais e realizou-se um último vídeo. Para a sua construção também se inverteu a sequência e misturaram-se dois vídeos, para criar três versões para serem projetadas na instalação (figuras 43, 44 e 45).



Figura 43: *Qr Code* do primeiro vídeo da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”; Simone Rosa, 2012 – 2014; com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=X5Ec9bF2uaA>



Figura 44: *Qr Code* do segundo vídeo da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”; Simone Rosa, 2012 – 2014; com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=uqzjjyq46X0>



Figura 45: *Qr Code* do terceiro vídeo da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”; Simone Rosa, 2012 – 2014; com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=eLAJS42SvUY>

Da gravura digital às imagens que sugerem movimento, sequências projetadas em instalações são uma intermediação para a posterior criação de vídeos, os quais misturam as primeiras imagens estáticas (impressas como gravura digital) e filmagens. Paisagens em movimento foram sempre a meta das invenções, iniciou com a sua sugestão, passou por sequências de imagens projetadas e chegou ao uso de filmagens, porém sem perder a referência inicial: desconstrução da paisagem, transformação da imagem baseadas em transfigurações, como apontado por Simondon (2008) no “ciclo de transformação de imagens”. Com isso, criaram-se novas possibilidades que só a arte possibilita.

**3 PAISAGENS INVENTADAS:
HIBRIDAÇÕES INSTANTÂNEAS
EM INSTALAÇÕES**

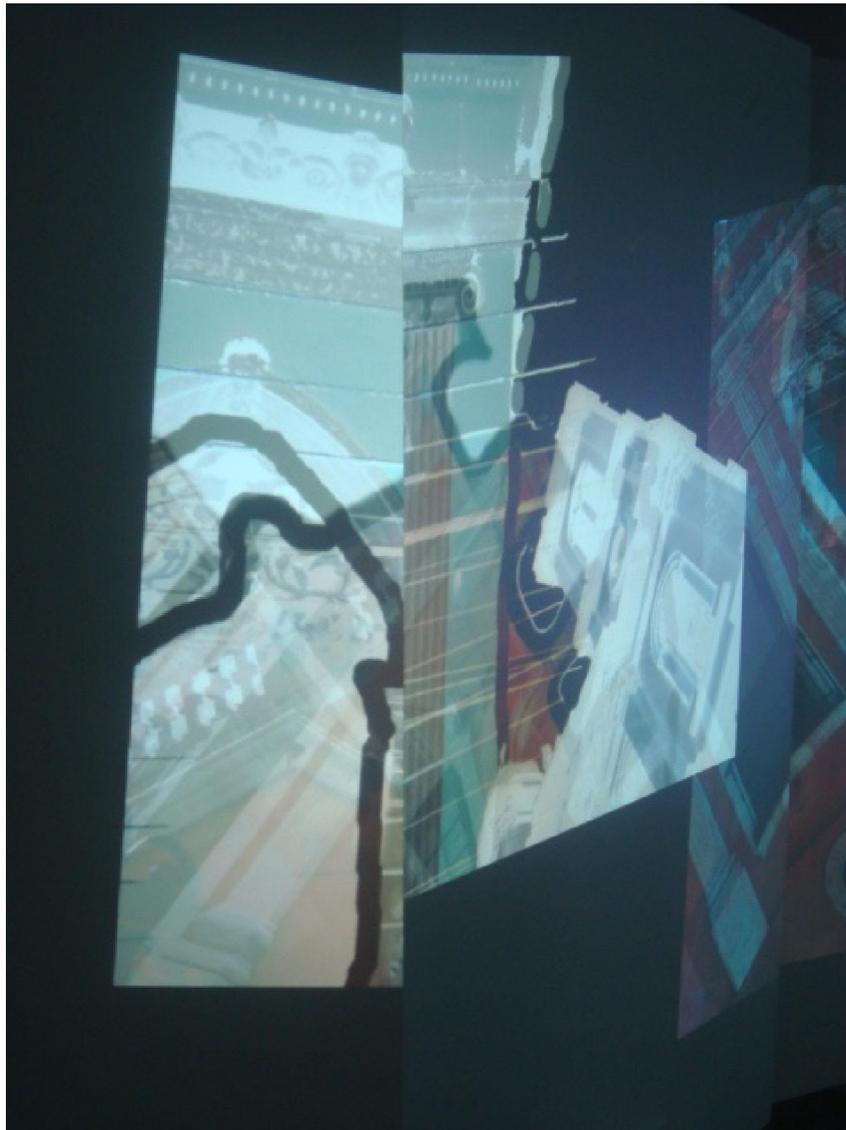


Figura 46: Fotografia da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”; Simone Rosa, 2013; com referência na antiga residência do fundador da Universidade Federal de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=_GtFJZDh6S0

Assim caminhou este estudo, da gravura digital à projeções que enfatizam o movimento da imagem; das projeções aos vídeos, com sobreposições que dão continuidade às hibridações iniciadas na própria paisagem urbana atual; mistura de linguagens, em uma hibridação inerente a tecnologia digital, gerando hibridações instantâneas na apresentação em instalações.

3.1 O Híbrido na invenção de paisagens

O conceito de hibridação²⁹ é usado para compreensão dos processos artísticos, eliminando limite entre linguagens e ampliando as possibilidades de fruição. Neste estudo, o híbrido é visto como um modo de perceber a paisagem, assim como expressão e linguagem na invenção de paisagens urbanas. A intenção de perceber, de um modo diferenciado, os lugares que abrigam as edificações antigas e a diversidade da visualidade urbana trazem o uso do conceito de hibridação desde o início do meu processo criativo, sendo um conceito pertinente à contemporaneidade.

(...) híbrido, hibridismo, hibridação e hibridização são os atributos que mais frequentemente têm sido utilizados para caracterizar variadas facetas das sociedades contemporâneas. Essas palavras podem ser aplicadas, por exemplo, às formações sociais, às misturas culturais, à convergência das mídias, à combinação eclética de linguagens e signos e até mesmo à constituição da mente humana. (SANTAELLA, 2008).

A hibridização é uma ação inerente ao homem em todos os períodos da história, porém, no mundo contemporâneo esse processo teve um crescimento devido à revolução dos meios de comunicação e de transportes, que permitiram que o homem entrasse em contato com o mundo em sua totalidade; além do avanço da tecnologia digital, que permitiu experimentações diversas; sem falar do aprimoramento da medicina, que ao substituir partes do corpo humano tornou o homem um ser híbrido, bem como uma ideia que se opõe a uma tradição que concebe o mundo nos parâmetros de pureza e verdade.

²⁹ Quase sinônimo de sincretismo e de mestiçagem, o termo “híbrido” foi proferido por Canclini (1995) para abranger várias mesclas interculturais, não apenas a racial ou as fusões religiosas ou de movimentos simbólicos do “sincretismo”. No sistema fluído, complexo e pluralizado que envolve a arte contemporânea, a hibridização interage e difere da mestiçagem, trata-se da fusão não dissociada de elementos díspares. É um termo usado nas artes visuais que provém de outros campos do conhecimento. Esse autor analisa a cultura nos países da América Latina, nas quais as tradições culturais coexistem com uma modernidade que considera ainda tardia nesse continente. Ele propõe maiores reflexões sobre o fenômeno da hibridação cultural nos países latino-americanos, procurando compreender o intenso diálogo entre a cultura erudita, a popular e a de massas, e sua inserção no cenário mundial.

Para Molinet (2006), a hibridação é um objeto de estudo no campo das artes visuais em que o híbrido não é uma forma simbólica, mas corresponde à formação de um elemento por ação de uma multiplicidade de outros, que gera uma nova categoria.

As obras híbridas da artista francesa Charlotte Caron misturam linguagens e elementos que resultam em outro ser (figura 47). Animais pintados sobre o rosto de pessoas, retratadas por fotografia, ilustram dois aspectos do que se pensa, em um primeiro momento, acerca da hibridação nas artes visuais: mistura de linguagens e de elementos na construção de outro elemento novo e indissolúvel.



Figura 47: Pintura sobre fotografias, Charlotte Caron, 2012.
 Fonte: <http://trendland.com/charlotte-carons-painted-portraits/>

A hibridação da paisagem, nas presentes invenções artísticas, enfatiza tanto os contrastes das visualidades díspares na construção de novos elementos que não se dissolvem, quanto a hibridação da própria paisagem percebida como uma unidade heterogênea e integrada.

3.1.1 Reconfiguração de paisagens urbanas

A origem do termo hibridação se constituiu, entre os anos 1970-80, nos domínios científico e militar (incluindo biologia e física). Implica a intervenção humana, que pode mudar o curso dos acontecimentos em ordem biológica. A clonagem, a biologia molecular, as pesquisas genéticas e a inteligência artificial são fatores que entram nesse processo de transformação do cotidiano, no qual a tecnologia desempenha o papel de liderança na hibridação de visualidades, pois, independente do modo como são misturados elementos díspares, o que caracteriza a hibridação é a mistura em si, realizada de modo indissolúvel.

Nas primeiras gravuras digitais dessa pesquisa (figura 48), por meio da tecnologia digital, já eram sobrepostas camadas de fragmentos de paisagens. As paisagens inventadas (tanto na gravura, quanto em projeções de imagens ou em vídeos) são criações que misturam linguagens e elementos diferentes na transfiguração da paisagens, onde imagens perceptivas tornam-se inventivas, como aborda Simondon (2008). Este contexto é relacionado com a tecnologia, abrangendo mais uma hibridação, considerando que a tecnologia digital é vista como uma linguagem híbrida.



Figura 48: Gravura digital ou *frame* de uma projeção (com inserção de desenho gráfico manual), referência a Vila Belga, Simone Rosa, 2012 - 2013.
Fonte: www.simonemrosa.com

As misturas da Casa Rosa com diversas visualidades locais vão além da combinação (ou da sobreposição) de elementos, afirmam a impureza da paisagem urbana e criam uma outra realidade, misturando elementos móveis e fixos constituintes da paisagem urbana (figura 49).



Figura 49: Gravura digital ou *frame* de uma projeção (com inserção de desenho gráfico manual), referência a Casa Rosa, Simone Rosa, 2013.
Fonte: www.simonemrosa.com

A noção de híbrido, em uma concepção geral, emerge da crítica teórica a partir da questão da representação, que ganhou contornos com Michel Foucault, Jacques Derrida, Gilles Deleuze e Edward Said. Nasceu da crise da representação do pensamento ocidental, a qual é contemporânea do capitalismo multinacional e de seus fluxos globais (enquadra-se no contexto das teorias pós-estruturalistas e pós-colonialistas). A hibridação é a ação de transformar, agindo sobre as formas de construção ou recepção da realidade percebida; está presente atualmente em diferentes áreas e confronta problemas de transformações, que denotam impureza.

Na década de 1975 começa a predominar na arte novos paradigmas, que questionam os modernos e trazem questões relacionadas à impureza.

(...) houve o surgimento progressivo de linguagens e formas abandonadas na modernidade, acompanhadas de misturas de elementos que abrem a mestiçagens ou a hibridização. Trata-se de obras múltiplas, ‘impuras’, que recorreram ao passado, em ruptura com os princípios de pureza, de unicidade e de originalidade dos modernos (CATTANI, 2007, p.11).

Em oposição à pureza, a arte contemporânea aceita as contaminações provocadas pela coexistência de elementos díspares. Nesse caminho, destaca-se o conceito de hibridização de Cattani, que associa ao rizoma³⁰, ao argumentar que “seus sentidos são móveis e sem hierarquias, circulam entre os diversos elementos constitutivos das obras, indo de suas poéticas às *poiéticas* que as estruturam e vice-versa, a cada vez trazendo novos significados” (2007, p. 27). Essa associação é feita porque o rizoma é inclusivo, infinito, fluído, mutável, complexo e em movimento.

As hibridações deste estudo colocam em uma mesma composição imagens fotografadas da paisagem observada e de sua interpretação pictórica, assim como a mistura de diferentes fotografias de uma mesma paisagem, resultando em algo inesperado, considerando que cada ação instiga a uma reação, estando ligada a autonomia da imagem descrita por Simondon (2008). Essas composições são modos diversos de ressaltar a pluralidade contemporânea e marcar a mistura, na atualidade, de visualidades de diferentes tempos (figura 50 e 51).

³⁰ Deleuze e Guatarri (1995) descrevem o rizoma como uma forma não-hierárquica, não-estrutural, não-centrada e não-linear de organização, pensamento ou escrita, em contraste com a forma hierárquica, estrutural, centrada e linear nos modelos baseados na figura da árvore.



Figura 50: Gravuras digitais ou *frames* de uma projeção (com inserção de desenho gráfico manual), referência a Antiga Escola de Artes e Ofícios, Simone Rosa, 2013.

Fonte: www.simonemrosa.com



Figura 51: Gravuras digitais ou *frames* de uma projeção (com inserção de desenho gráfico manual), referência a Antiga Escola de Artes e Ofícios, Simone Rosa, 2013.

Fonte: www.simonemrosa.com

Hibridar visualidades diversas (variedade e temporal) envolve o fato de compor com as edificações antigas misturando-as aos elementos do cotidiano atual, como placas de ofertas, com a mesma intensidade com que mistura com os registros pictóricos do mesmo prédio. Nesta pesquisa todos os elementos são considerados visualidades possíveis de hibridação, na construção de paisagens inventadas, instantes de fantasia que não se dissolvem depois de construídos.

A hibridação, nesta pesquisa, ocorre desde a percepção da realidade das paisagens urbanas, que são consideradas híbridas em sua integração com diferentes tempos refletidos na visualidade de seus elementos. Desse modo escolheu-se três diferentes lugares, paisagens híbridas da cidade de Santa Maria, para configurar as poéticas visuais dessa pesquisa (figura 52).



Figura 52: Foto da Vila Belga, da Casa Rosa (vista da Galeria do Comércio) e da Antiga Escola de artes e Ofícios.
Fonte: arquivo próprio

A paisagem urbana contemporânea, principalmente a que integra edificações antigas e atuais, possuem visualidades híbridas, no sentido em que não existe um purismo ou uma dicotomia entre o antigo e o atual; ocorrendo uma mistura de tempos, de estilos, de linguagens de intenções e de comunicações, que é soluta em sua união, que a faz percebida como um todo integrado. Essa hibridação urbana mistura cotidianamente, no olhar, prédios antigos e novos, edificações verticais e horizontais, sinalizações discretas e alarmantes, calçadas novas e esburacadas, postes e árvores, entre inúmeros outros elementos, percebidos em sua hibridação sem destacar suas diferenças, ou evidenciar seus contrastes.

São muitas as informações que se embaralham na mente de quem observa a paisagem urbana, a qual se mistura também, instantaneamente, com pessoas, animais e lixos que passam por ela, hibridando instantaneamente elementos fixos e móveis.

A busca pelo híbrido, enquanto interesse artístico/conceitual, existe desde a construção das primeiras gravuras digitais da Vila Belga, para as quais foram misturadas imagens de pinturas com fotografias da paisagem observada e depois de impressas foram desenhadas manualmente; fato que explorou o jogo entre o analógico e o digital na invenção de paisagens (figura 53). Assim a hibridação foi tecida pelo cruzamento das linguagens analógica e digital.



Figura 53: Gravuras digitais ou *frames* de uma projeção (com inserção de desenho gráfico manual), referência a Vila Belga, Simone Rosa, 2012.

Fonte: www.simonemrosa.com

Cruzamento é um termo que perpassa todo o processo criativo deste estudo, pois ocorre o cruzamento de linhas inclinadas que entrecruzam realidades (fotografadas e pintadas) nas paisagens inventadas; voltando a ser explorado ao sobrepor-se diferentes vídeos na construção de variações para as projeções da instalação: i) cruzamento horizontal: na sobreposição de vídeos que integram filmagens e gravuras digitais (imagens estáticas), ii) cruzamentos verticais: no movimento vertical da imagem que desloca-se para visualizar diferentes partes de uma gravura digital de formato vertical (figura 54).



Figura 54: *Qr Code* da filmagem de “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”; Simone Rosa, 2012 – 2014; com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR.

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=V1X_D Bj_7_g

Ao desconstruir a realidade no intuito de continuar a hibridação que a diversidade cotidiana iniciou, fotografias das edificações consideradas patrimônios culturais são misturadas com

seu entorno na intenção de desconstruir a realidade observada e criar paisagens inventadas. Independente do modo como a realidade observada é desconstruída, as paisagens híbridas inventadas são vistas como poesias visuais, que permitem diferentes interpretações e reflexões. São possibilidades de misturas que, ao se referir à diversidade cotidiana, dão uma pausa e entram na arte como uma fuga da banalidade cotidiana, sem perdê-la de vista.

Essa diversidade cotidiana é percebida além de sua visão corriqueira, suas aparências sensíveis adentram em uma percepção diferenciada, não mais para catalogá-las (como eram os primeiros envolvimento com os prédios históricos da cidade), mas para estranhá-las com o olhar de um estrangeiro, como alguém que olha para essa paisagem pela primeira vez. Assemelha-se a um olhar de turista proposto na exposição, realizada em 2012 na Casa das Artes em Bento Gonçalves. “Bento Gonçalves: percepções de uma artista/turista” apresenta paisagens inventadas que revelam uma percepção do ponto de vista de uma artista/turista. Entre figuração e desconstrução é proposta uma visão diferenciada, em que o imaginário se materializa em representações poéticas, imagens da cidade sobrepõem-se, tirando partido da confusão própria de turistas que procuram um endereço e da percepção do artista que busca referência poética nessa confusão (figura 55).

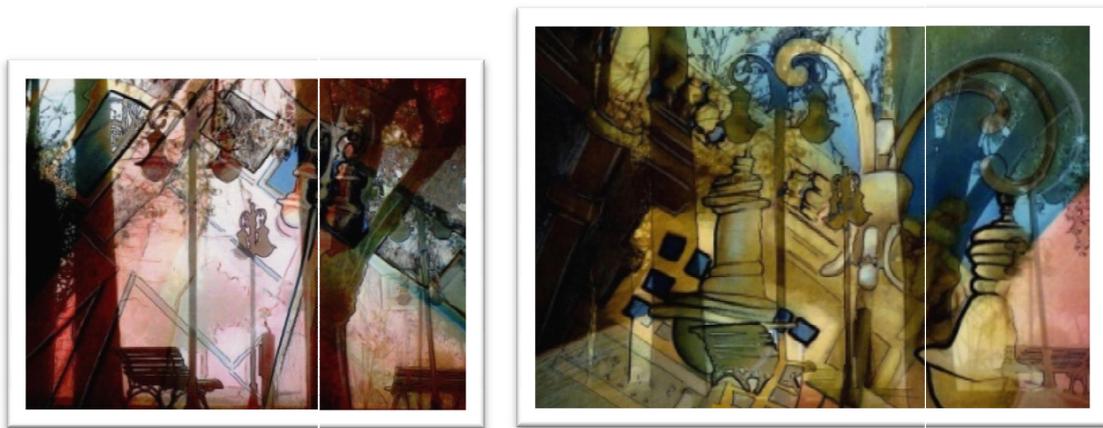


Figura 55: Gravuras digitais (com inserção de desenho gráfico manual), referência a Bento Gonçalves/RS, Simone Rosa, 2012.

Fonte: <http://www.simonemrosa.com/?pg=916>

Nessa transformação de imagens, da série de Bento Gonçalves, resultam construções utópicas, invenções que compõem um espaço representativo que nos convida para uma visão dife-

renciada do espaço público urbano. Acredita-se que a utopia da arte seria um caminho privilegiado para pensar, hibridar e reconstruir um espaço sensível.

No espaço urbano, apresentado nesse jogo poético, prédios e mobiliários urbanos se sobrepõem, angulações e transparências vêm desestruturar as leis da perspectiva cartesiana, numa busca pela instabilidade, em oposição à concepção clássica da representação da paisagem. Criação de visualidades onde a realidade observada se cruza com a realidade inventada; construção de novas possibilidades perceptivas – decorrentes de paisagens inventadas, híbridas em sua essência, que buscam ir além do que habitualmente se observa. São criações ambíguas que sugerem uma diversidade de leituras e reflexões, realizadas durante o desenvolvimento desse estudo e que possuem o mesmo propósito das paisagens aqui evidenciadas, como a Vila Belga que em uma de suas possibilidades de estudos manipulada no computador, com auxílio de softwares somente fotografias da realidade observada (figura 56); ou na mistura de pintura e detalhes do prédio da Antiga Escola de Artes e Ofícios (figura 57).



Figura 56: Estudos para gravuras digitais com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR, Simone Rosa, 2012.

Fonte: arquivo próprio



Figura 57: Gravura digital ou *frames* do vídeo “Invenções de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios”, com referência na antiga escola Hugo Taylor de Santa Maria/RS, Simone Rosa, 2013 - 2014.

Fonte: www.simonemrosa.com; <http://www.youtube.com/watch?v=aH-UnbGVLkw>;
<http://www.youtube.com/watch?v=aW20c31YGI0>

A reconfiguração de paisagens urbanas trata da transfiguração da imagem em seu “ciclo de transformação”, como bem afirma Simondon (2008) e as visualidades inventadas, semelhante a realidade percebida, possui hibridações naturais que foram intensificadas no processo de invenção de paisagens poéticas, propondo, por meio da ambiguidade uma leitura múltipla.

3.1.2 Ambiguidades exploradas nas hibridações

Não pretende-se aqui contar a história da cidade, como dito anteriormente, nem enaltecer as marcas deixadas por seus habitantes do passado. A ênfase dessas criações está na ausência de definições históricas, em certo mistério que habita cada lugar, na apresentação de um vazio³¹ que gera uma indiferença intencional e não calcada na ignorância ou descaso. Nossa maneira de viver, de morar, de trabalhar está vinculada a uma pressa incessante que sacrifica o tempo da poesia e de encontros contemplativos. Tudo acontece tão rápido que não existe tempo para o sonho, o devaneio e a poesia.

³¹ Didi-Hubermann (1998) quando escreve “O que vemos, o que nos olha” apresenta duas questões fundamentais: i) as imagens experimentam sentimentos opostos que causam inquietação; ii) o ato de ver sempre nos abrirá um vazio. O que fazer diante desse “vazio”? Em resposta ele detecta duas atitudes: i) da crença em querer ver sempre alguma coisa além do que se vê; ii) da tautologia em pretender não ver nada além do que é visto.

As paisagens híbridas produzidas para esse estudo ressaltam coisas não vistas, possibilidades perdidas, espaços vazios e misteriosos, que lembram os espaços “vazios e misteriosos” da pintura metafísica (figura 58), precursora do surrealismo, de Giorgio de Chirico (1888-1978).



Figura 58: Pinturas de Giorgio de Chirico: “Mystery and melancholy of a street” (1914) e “Piazza d'Italia com Ariana” (1913).

Fonte; <http://www.pinturasdoauwe.com.br/2013/01/obras-de-giorgio-de-chirico.html>

Giorgio de Chirico em 1915 iniciou o que somente em 1917 se concretizaria: a pintura metafísica, um movimento artístico voltado para a simbolização da fuga do presente, da temporalidade, onde possui uma presença sem tempo e sem rosto. Ele não queria transformar a sociedade, mas o olhar para a realidade, e utiliza a luz e sombra em favor de sua proposta. As formas geométricas, a arquitetura, as figuras sem rostos induzem a uma nova maneira de olhar uma realidade que parece se descolar do cotidiano e convidar a penetrar de novo no já conhecido, por meio de uma linguagem onírica que nos projeta para outra realidade (Mori, 2007).

A obra de De Chirico está a serviço de mudanças perceptivas, refere-se ao vazio e ao intemporal, situando certas pinturas no plano de uma paisagem não situada, de uma paisagem impessoal que pode ser tornada de qualquer cidade para qualquer pessoa e em qualquer tempo. Neste estudo mesmo tratando de Santa Maria (e Bento Gonçalves em um momento específico) pode-se alargar a interpretação para outros domínios e instâncias impensáveis e que pode estar presente nas trajetórias de cada um dos possíveis espectadores. Assim, a arte amplia as fronteiras do pensamento, torna-se imaterial em sua potência de afetar e provocar a imaginação.

Penetrar novamente no já conhecido é a intenção das paisagens urbanas híbridas, espaços cheios de visualidades que retêm ao vazio; paisagens compostas por camadas sobrepostas que enfatizam a mutação dos prédios no decorrer dos diferentes tempos, como a Antiga Escola de Artes

e Ofícios que sofreu diversas mutações, desde quando era uma instituição de ensino e possuía aulas de desenho e música (referido na pintura ao fundo), até agora, quando abriga um hipermercado, um ícone do consumo (figura 59).

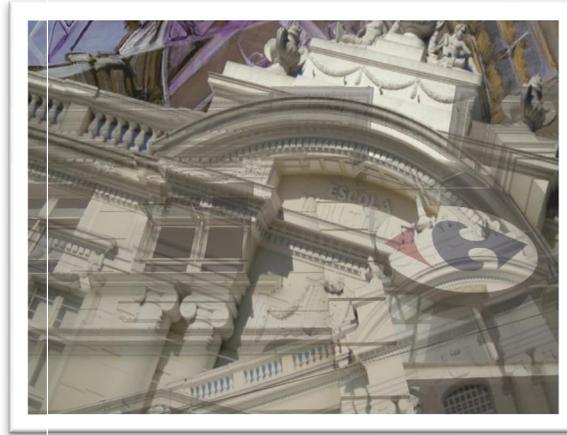


Figura 59: Gravura digital ou *frames* do vídeo “Invenções de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios”, com referência na antiga escola Hugo Taylor de Santa Maria/RS, Simone Rosa, 2013 - 2014.

Fonte: www.simonemrosa.com; <http://www.youtube.com/watch?v=aH-UnbGVLkw>;
<http://www.youtube.com/watch?v=aW20c31YGI0>

Essa experiência de hibridação, aqui apresentada, estende a condição de híbrido da paisagem às paisagens inventadas, por meio da mistura de formas heterogêneas (fotografias de paisagens observadas e da interpretação pictórica, gravuras digitais); pretende salientar a arquitetura antiga e seu entorno, na criação de mundos diferentes da realidade, instigantes e ambíguos (mas não surreais, pois o que é trazido da pintura metafísica o vazio e a sensação de mistério causada). Assim, procura-se um contexto “misterioso” aliado à intenção de hibridar e, de acordo com Canciani (1995) os estudos sobre hibridação modificam o modo de falar sobre identidade, cultura, diferença, desigualdade, multiculturalismo. Com isso, geram-se combinações, misturas, reinterpretações, reelaborações, cruzamentos, montagens, entre outras experiências heterogêneas unificadas sob a hibridação.

A hibridação serve para exemplificar alianças profundas, indissociáveis na geração de um novo elemento a partir da combinação de outros. São muitas as informações que se misturam instantaneamente na mente de quem observa a paisagem urbana, sendo este estudo uma proposta de hibridização das edificações antigas com essa diversidade de informações visuais, onde o objeto de estudo não está na hibridez e sim no processo de hibridação.

Especificamente, a hibridação da Casa Rosa com seu entorno mistura, cotidianamente no olhar, as linhas sinuosas da residência com placas de sinalização de lojas e de trânsito, árvores, postes, fios condutores de eletricidades, pessoas e muitos outros elementos (fixos e móveis) explorados de modo a serem apreciados, fruídos e refletido sem decorrência da hibridação que apresentam tanto na realidade quanto na invenção de uma nova paisagem. Assim, procura-se estender a condição de híbrido da paisagem na invenção de paisagens por intermédio da heterogeneidade de sobreposições que enfatizam a pluralidade urbana (figura 60).

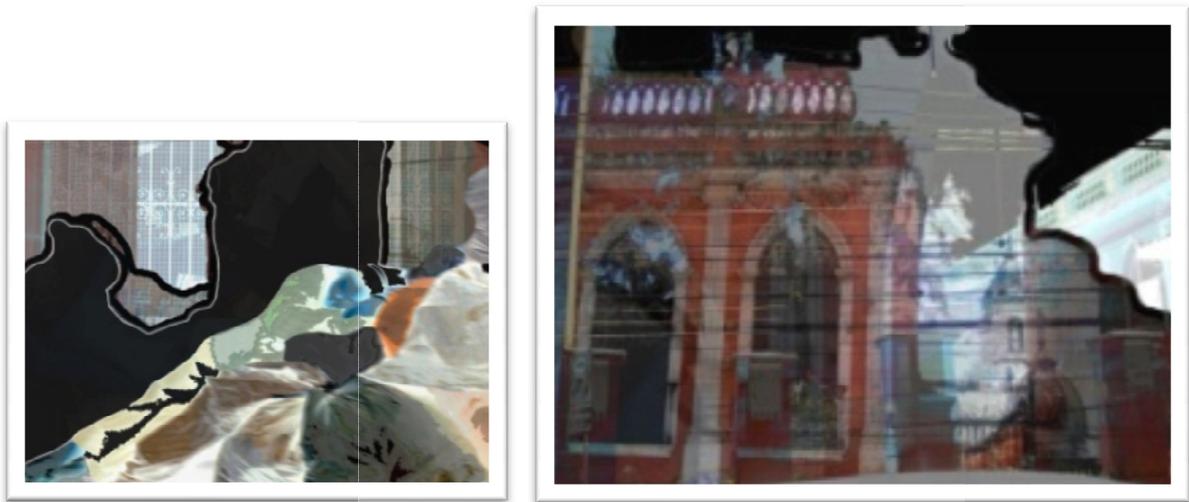


Figura 60: Gravuras digitais ou *frames* das projeções criadas para a instalação “Invenções de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, referência na antiga residência do fundador da Universidade Federal de Santa Maria/RS, Simone Rosa, 2013.

Fonte: www.simonemrosa.com; <http://www.youtube.com/watch?v=aH-UnbGVLkw>;
<http://www.youtube.com/watch?v=aW20c31YGI0>

No segundo vídeo criado, a Antiga Escola de Artes e Ofícios se torna um elemento dominante nas composições, a sua estrutura arquitetônica se impõe na mistura com transeuntes, carros e sinalizações, tanto nas invenções de imagens policromadas, como nas com predominância de valores branco ou preto (figura 61).

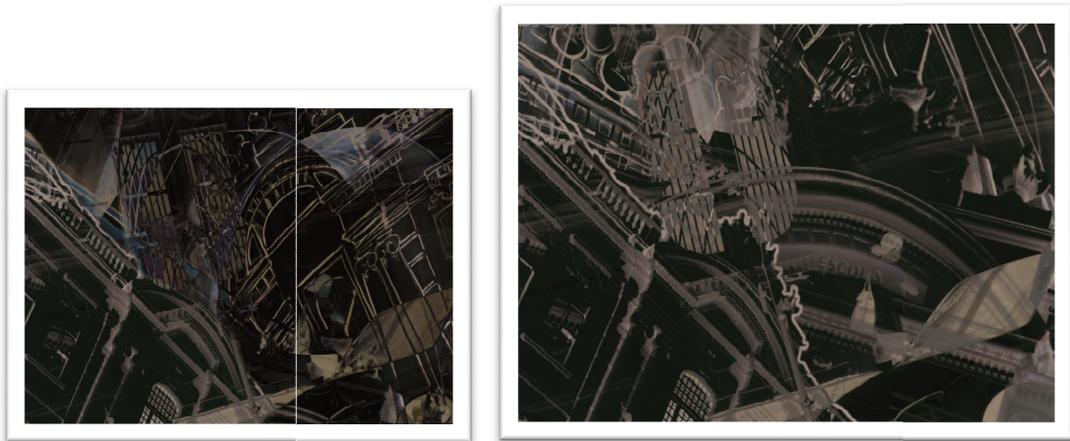


Figura 61: Gravuras digitais ou *frames* do vídeo “Invenções de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios”, com referência na antiga escola Hugo Taylor de Santa Maria/RS, Simone Rosa, 2013 - 2014.
 Fonte: www.simonemrosa.com; <http://www.youtube.com/watch?v=aH-UnbGVLkw>;
<http://www.youtube.com/watch?v=aW20c3IYG10>

Uma das objeções formuladas por Canclini (2008, p.xxv) ao conceito de hibridação “é que pode sugerir fácil integração e fusão de culturas, sem dar suficiente peso às contradições e ao que não se deixa hibridar”, visto como fusão de estruturas discretas, colocadas no campo do intangível e do conflitivo. Para ele, as buscas artísticas são a chave nessa tarefa, “conseguem ao mesmo tempo ser linguagem e ser vertigem”. (CANCLINI, 2008, p. XL).

Com a intenção de inventar paisagens como se existisse certa zonzeira ou estonteamento na sua percepção, realizou-se filmagens (tanto da Antiga escola de Artes e Ofícios, como da Vila Belga) com movimentos na captação da imagem. Foi procurado hibridar diferentes movimentos assim como foi misturado diferentes imagens. A Vila Belga, paisagem urbana que foi referência pra as primeiras gravuras digitais, é usada na construção do último vídeo, onde transmitiu a sensação de se estar flanando por entre as suas ruas em um caminhar às vezes lento e às vezes acelerado, embora o movimento coletado tenha sido com a câmera dentro do carro em movimento lento. Essas sobreposições de movimentos e de imagens tiveram uma desconstrução, com continuidade nas instalações, especificamente quando três projeções de vídeos foram sobrepostas parcialmente sobre angulações da arquitetura, em um canto e em uma viga (figura 62 e 63).



Figura 62: *Qr Code* do vídeo “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga II”; Simone Rosa, 2012 – 2014; com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=uqzjjyq46X0>

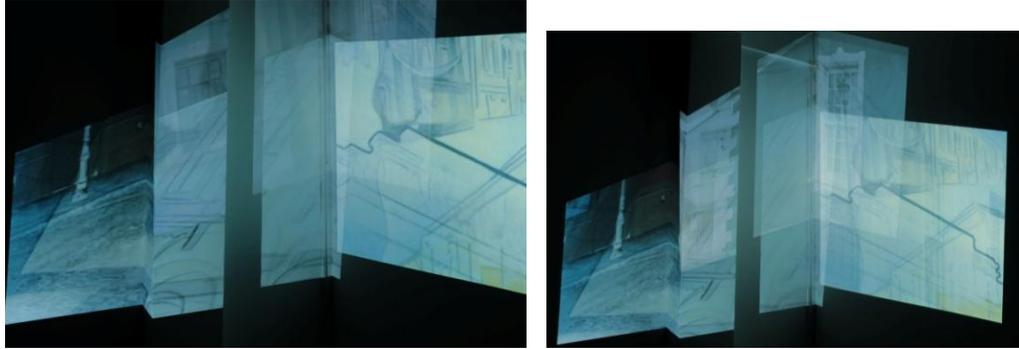


Figura 62: Fotografias da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”; Simone Rosa, 2013; com referência na Vila Belga, bairro residencial de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=V1X_D Bj_7_g

Esse último trabalho foi criado com a intenção de hibridizar distintas linguagens em paisagens urbanas que inventam outras possibilidades, concedendo espaço para fachadas pintalgadas ou manipuladas na invenção de paisagens urbanas, ambientações utópicas que desconstróem a realidade e revelam uma nova percepção da realidade, imbricada com o universo imaginário que cria outra realidade que sobrepõem-se em cruzamentos diversos. Nessa atmosfera o imaginário se materializa. Nessa última série, duas linguagens são essenciais no seu procedimento: a gravura digital (que mistura outras linguagens) e a filmagem. Por meio delas ocorre a desconstrução que demarcam um espaço poético, remetem a uma paisagem urbana desfigurada em prol a outra aparência própria da percepção sensível que só a arte permite.

Nesta proposta, as antigas casas da Vila Belga são associadas à imaginação na criação de outro espaço, uma paisagem urbana relacionada a desconstrução possível na arte. As (des)configurações da sua existência real ocorreram (e ocorrem) a partir do uso pelos diferentes moradores em diferentes épocas, e foram aos poucos afastando, em uma metamorfose contínua, das características da construção original. Essa instalação refere-se a essa metamorfose que resul-

tou em uma transfiguração da realidade. A desordem e a desconstrução evidenciada nas imagens criadas nas “transfigurações do espaço urbano” são acentuadas por meio da transparência e da sobreposição, e o resultado são novas paisagens urbanas, representações inusitadas que demarcam as mutações dos espaços e territórios, ao mesmo tempo em que se tornam espaços sem tempo, atualizando fragmentos de um passado que permanece de modo desfigurado.

As edificações antigas, aqui representadas, são superfícies protetoras da privacidade dos indivíduos, uma vez despidas dessa função passam a ser carcaças vazias que reforçam a lembrança do que elas já foram. Essas arquiteturas, redimensionadas por um olhar diferenciado e uma plasticidade tecida de cruzamentos, ganham outro ponto de vista nas invenções propostas, resultando em construções utópicas que nos convida a estender nossa visão até um determinado espaço público urbano real, refletindo a cerca de seu estado, por vezes caótico. Não seria a utopia o caminho privilegiado para pensar, hibridar, reconstruir um espaço sensível e crítico que só a arte permite proporcionar?

Ao cruzar a realidade e a invenção, o vazio e o conteúdo, a matéria e o seu desgaste foi possível criar paisagens utópicas dirigidas à nossa sensibilidade, à nossa imaginação, que segundo Simondon (2008) faz parte da percepção. Deste modo o passado se atualiza no presente, reestruturado e concretizado pela arte em aparências visíveis estáticas (gravura digital) e em movimento (vídeos e instalações).

3.2 Hibridação múltipla e instantânea

3.2.1 Diversas possibilidades de misturas

O uso da tecnologia digital é o modo encontrado para misturar registros de temporalidade, que transmitem um aspecto indissociável na invenção de paisagens. “O acesso facilitado a esses equipamentos deu origem a novas formas de arte tecnológica, inaugurando uma nova época nas artes, as quais, através do experimentalismo, foram moldando um novo olhar artístico, mais identificado com a contemporaneidade”. (SANTAELLA, 2005, p. 72).

Tecnologias digitais explicitam o híbrido que constitui as paisagens urbanas, na mistura da diversidade cotidiana com os patrimônios culturais. Na construção de gravuras digitais, se-

quências de imagens projetadas e vídeos, foi usada a linguagem numérica, considerada híbrida em sua constituição.

(...) a ordem numérica torna possível uma hibridação quase orgânica das formas visuais e sonoras, do texto e da imagem, das artes, das linguagens, dos saberes instrumentais, dos modos de pensamento e de percepção. Esse possível não é forçosamente provável: tudo depende da maneira pela qual especialmente os artistas farão com que as tais tecnologias se curvem a seus sonhos. (COUCHOT, *in*: PARENTE, 1995, p.47).

O computador cria e modifica a composição plástica, viabilizando possibilidades de transformação e metamorfose híbridas, criando imagens digitais - síntese de *pixels* que permitem um processo de interação de linguagem sobre linguagem, de forma sobre forma. Cria-se assim, o que Plaza e Tavares (1998) definem de “poéticas numéricas”, local em que a tecnologia digital³² é um meio de potencialização das possibilidades desejadas.

Nesse caso, a construção de paisagens, vista como uma linguagem e um viabilizador de linguagens, permitiu o: i) uso de recortes, transparências e sobreposições; ii) uso de filtros em cima das transparências e sobreposições.

Já a construção de projeções e vídeos, possibilitou: i) um agrupamento de sequências de fotografias manipuladas digitalmente; ii) uma mistura de filmagens com imagens manipuladas digitalmente; iii) sobreposição de vídeos criados, invertendo a ordem de apresentação e ajustado a opacidade.

Para Couchot (2003), a hibridação acontece entre todas as imagens reais e ópticas (na pintura, no desenho, na fotografia, no cinema e na televisão) quando se encontram como imagens numéricas, pois a linguagem numérica é híbrida em sua constituição. Ele argumenta que a hibridação só é possível a partir do momento em que as imagens são inseridas no computador, com o qual cria-se e modifica-se a composição plástica, sendo inúmeras as possibilidades de transformação e de metamorfose híbridas de uma imagem. No caso das imagens desta pesquisa a criação e manipulação no *Adobe Photoshop* ocorre em camadas – *layers*.

Embora a hibridização tenha repercussões em diversas áreas, além do campo das artes visuais, pode referir-se à configuração, à organização híbrida, relacionadas com as novas

³² Nessa construção digital existe o cuidado de não usar filtros (*Adobe Photoshop*) que modificam a imagem em imagens “puras” (sem sobreposições), por considerar-se um procedimento primário.

tecnologias, com as imagens numéricas (digitais). Atualmente os artistas podem dar continuidade na elaboração de uma imagem ou/e multiplicar as possibilidades de criação.

Como afirma Oliver Grau (2007), é preciso considerar que os computadores são artefatos limitados e que estamos lidando com uma linguagem, cujo espaço estético ainda não foi plenamente estabelecido. O artista se encontra, atualmente, diante de um conjunto quase infinito de possibilidades, explora um campo no qual as formas de construção de imagens são diversas e inúmeras. O mundo nos parece subitamente reduzido a um conjunto de coordenadas cartesianas, do tipo (x,y,z) , que parecem explicar, de modo inequívoco e preciso, a posição e a forma de qualquer objeto/elemento imaginado.

As imagens digitais são um mosaico ordenado de pontos, no qual o *pixel* é um permutador entre imagem e número. Segundo Couchot (2003), tais características lançam a figuração em uma lógica que rompe totalmente com a lógica subjacente à imagem gerada até então pelos procedimentos ópticos, pois a imagem está sempre em movimento de auto-geração e hibridação.

Considerando que o computador no seu caráter metameio (que incorpora todos os meios a partir do código numérico), no seu atual cruzamento com a arte, ele coloca a tecnologia como uma espécie de metavanguarda, já que aglutina todos os procedimentos das vanguardas históricas (as técnicas artesanais e industriais são transcodificadas: vide os programas de “desenho e pintura digital”, de aquisição de fotografias, ou de procedimento de colagem – “Cut” & “paste” – etc.). É necessário, do ponto de vista Heurístico, o cruzamento e a metalinguagem sobre todos esses procedimentos. (PLAZA e TAVARES, 1998, p. 25).

Os arquivos digitais, para Couchot (2003), tecnicamente anulam qualquer relação direta com uma realidade preexistente. Nas artes visuais, são usados na construção de imagens que, propositadamente, podem se afastar da representação da realidade ou afirmá-la de modo ilusionista. Pensar, hibridar, construir e reconstruir espaços utópicos, por meio da hibridização digital, reafirma a metamorfose da paisagem urbana, aliada a pluralidade de possibilidades da arte digital, a qual tem a capacidade de alterar a natureza dos elementos constituintes da imagem, criando imagens de síntese.

A tela do computador abre novas possibilidades ao olhar, quando a paisagem digitalizada substitui a paisagem geográfica, sem eliminar os atrelamentos dos indivíduos com os territórios. Flusser salienta a construção de mundos alternativos, viabilizados por meio do uso da tecnologia digital:

(...) antigamente (desde Platão, ou mesmo antes dele) o que importava era configurar a matéria existente para torná-la visível, mas agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de “materializar” essas formas. Antigamente o que estava em causa era a ordenação formal do mundo aparente da matéria, mas agora o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em número, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente. Antes, o objetivo era formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos. (FLUSSER, 2007, p. 29).

Cauquelin (2005, p. 151) destaca, como uma das possibilidades do computador, o “suporte de imagens, mas, sobretudo, como instrumento de composição”. Sob essa perspectiva foi realizado a edição de imagens digitais, inicialmente na criação de gravuras digitais impressas, as quais sugeriram a projeção de sequências de imagens e a posterior construção de vídeos, apresentados com sobreposições de projeções em instalações.

A tecnologia permitiu misturas de imagens em diferentes níveis e aspectos, invenções e transfigurações feitas tanto na criação de gravuras digitais, quanto na edição de vídeos, pois, ambas linguagens possuem manipulações em diferentes camadas com possibilidade de alterações (modo que difere da construção de composições analógicas) e com variedade de possibilidades, associado à multiplicidade e à instantaneidade do cotidiano urbano atual.

3.2.2 Instantaneidade das hibridações

O resultado final das instalações e projeções é parcialmente esperado, pois concorda-se com Simondon (2008) que a imagem possui autonomia que se impõe ao sujeito em forma de estranhamento ou invenção. Este estranhamento se intensifica na hibridação instantânea, esse termo é cunhado a partir da análise das sobreposições de projeções na primeira instalação realizada (também buscado nas outras duas instalações). Ao sobrepor projeções de uma mesma sequência de imagens, formatada em tempos diferentes, percebeu-se que as hibridações que antes eram indissolúveis na construção de uma nova imagem, passaram a ser instantâneas, pois a cada montagem da instalação as sobreposições ficarão diferentes, possibilitando transfigurações instantâneas.

Essas sobreposições geraram um desenquadramento, que vincula-se ao modo de apreciar as instalações, distinto do cinema ou de apresentação em auditórios. As instalações são projetadas

em cenários montados que exploram quinas, dobras, saliências e reentrâncias de paredes; as projeções são parcialmente sobrepostas. Estas sobreposições em diferentes angulações do ambiente contribuem para desconstruir a imagem, estabelecendo o que Gobatto (2007, p. 283) chama de “um jogo do olhar, da percepção, um jogo entre a cenografia, a arquitetura e as imagens”.

Para Santaella (2003, p. 145) instalação é uma “ocupação de um lugar, que é tratado pelo artista como um material ou parte de um material que é incorporado ao conceito do trabalho. (...) é a arte do espaço tridimensional”.

Desde os anos 70, as instalações começaram a se fazer presentes e comparecerem cada vez com mais frequência nas exposições contemporâneas com objetos, imagens artesanalmente produzidas, esculturas, fotos, filmes, vídeos, imagens sintéticas são misturadas numa arquitetura, com dimensões, por vezes, até mesmo urbanísticas, responsável pela criação de paisagens sígnicas que instauram uma nova ordem perceptiva e vivencial em ambientes imaginativo se críticos capazes de regenerar a sensibilidade do receptor para o mundo em que vive. (SANTAELLA, 2003, p. 144).

Cauquelin (2007) acredita que com a instalação a atividade artística intervém como dispositivo teatral e abre um espaço de representação, no qual se produzem objetos de arte e neles podem ser representados todos os tipos de cenas, “espaços em tensão”.

O espaço que se delineaia nas instalações, conforme Sogabe (2008, p. 1993), “é um vazio cheio, cheio de ar, cheio de átomos, cheio de energia e sensível ao ser humano, que aos poucos vai se conscientizando e trabalhando com essa densidade”.

Não apenas o espaço da instalação se transformou, mas também o próprio conceito parece se diluir atualmente, pois o termo é utilizado de forma ampla para várias situações. Vídeos que foram produzidos com o objetivo de serem especificamente vídeos acabam sendo projetados na parede de uma sala semi-escura e denominados de instalações, objetos ou conjuntos de objetos, fechados em si mesmos, sem a necessidade do envolvimento do espaço circundante ou registros de eventos efêmeros exibidos em um espaço, também são definidos como instalações. (SOGABE, 2008, p. 1992).

Nas instalações deste estudo considera-se o espaço bidimensional real de desconstrução da imagem (gravuras digitais), o espaço bidimensional virtual (projeções e vídeos), o espaço tridimensional de referência criativa (paisagens urbanas com suas edificações antigas híbridas ao ambiente), bem como o espaço tridimensional do ambiente da instalação. O espaço tridimensio-

nal de referência diz respeito a realidade percebida, as paisagens urbanas com patrimônios culturais hibridizados aos elementos do cotidiano; ou a nova realidade percebida no cenário da instalação. Desse modo no espaço tridimensional real (a paisagem de referência ou o cenário criado) cristalizam os momentos anteriores, são lugares de encontro entre passado, presente e futuro.

O espaço seria um conjunto de objetos e de relações que se realizam sobre estes objetos; não entre estes especificamente, mas para as quais eles servem de intermediários. Os objetos ajudam a concretizar uma série de relações. O espaço é resultado da ação dos homens sobre o próprio espaço, intermediados pelos objetos, naturais e artificiais (SANTOS, 1988, p.71).

Pessoas de uma mesma comunidade ou grupo social convivem em um mesmo território, com visualidades que lhes são comuns, porém cada pessoa as experimenta de maneira diferente, contribuindo para ampliar o acervo de interpretações e de sentidos da territorialidade visual. Nesse contexto, as instalações geram possibilidades visuais que dialogam, de um modo poético, com a diversidade, além de buscar um rompimento com o modo convencional de observação, ocorrendo uma desconstrução também do enquadramento renascentista.

As projeções não são projetadas em salas de cinema ou auditórias (projeção na frente do observador), onde em ambos o observador se encontra sentado, com o olhar dirigido para frente. As projeções produzidas nesta pesquisa são apresentadas em salas de exposição com pessoas circulando, o que pode dificultar a visão, conforme a posição que ocupam na sala. Assim, a interação entre a obra e o público ganha um significado maior, à medida que o observador se desloca frente à obra. O deslocamento para a apreciação e a participação do público se faz necessário para a fruição da obra. Em cinemas ou auditórios, temos imagens projetadas de um ponto fixo para um espectador parado, reproduzindo o olhar centralizado semelhante ao da pintura renascentista. Nessas instalações apresentadas temos vários pontos onde ancorar o olhar, já que o espectador se desloca e dirige o olhar para diversos lados, tendo de cada ponto do espaço uma visão particular do conjunto dessas imagens.

A primeira instalação, apresentada na qualificação desta dissertação, possui referência na Casa Rosa e foi construída somente com projeções de sequências de imagens digitalizadas a partir de fotografias da realidade observada (figura 63 e 64).



Figura 63: *Qr Codeda* filmagem da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”; Simone Rosa, 2013; com referência na antiga residência do fundador da Universidade Federal de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=_GtFJZDh6S0

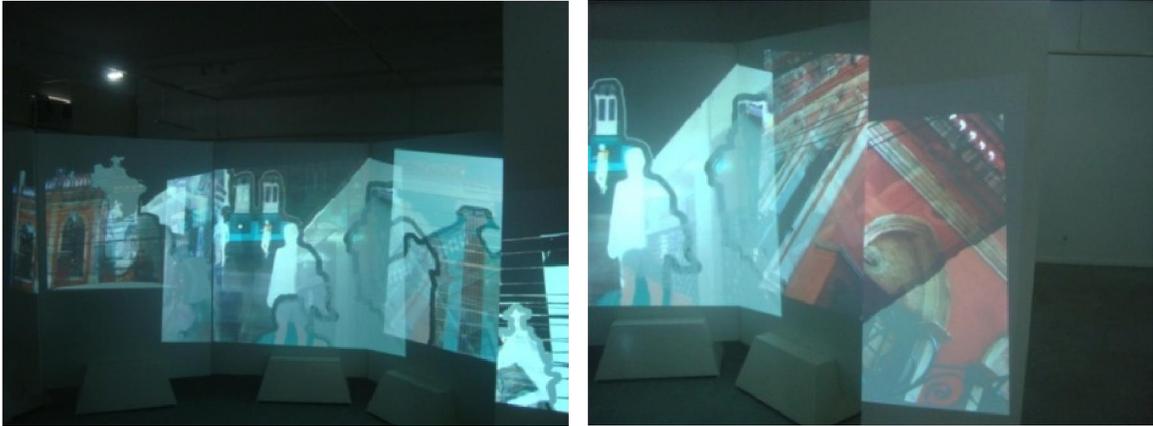


Figura 64: Fotografias da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”; Simone Rosa, 2013; com referência na antiga residência do fundador da Universidade Federal de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: arquivo próprio

Por meio da projeção, existe a possibilidade das imagens se multiplicarem, conforme as superfícies projetadas. Isso ocorre na obra “Palavra proibida”, uma videoinstalação de 2004, de Marcelo Gobatto (2003), na qual se observam muitos planos, em especial os planos oblíquos, que caracterizam seu trabalho como insólito ou obsedante, por fugir à regra de um enquadramento simétrico (figura 65).



Figura 65: Videoinstalação “Palavra proibida”, Marcelo Gobatto, 2004.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=aAGeBmexfKE>

Nessa obra a multiplicidade de imagens projetadas na sala, em função da transparência da superfície onde são projetadas, aumentou o estranhamento e a ambiguidade. Na videoinstalação de Gobatto, há uma série de recursos que visam à desestabilização do olhar. A obra pode ser entendida como interdição, no sentido da “opacidade” que ela é capaz de provocar no espectador.

A imagem atravessava ainda estes panos indo refletir-se nas paredes do próprio ambiente. Criavam-se assim várias camadas de imagens na sala, e de imagens reiteradas. Nestas paredes, no entanto, a imagem já ganhava outra “forma” em relação à imagem dos tecidos, pois se criavam, com as diferenças de distância e de ângulo em relação ao projetor, diferenças de foco e intensidade entre as imagens percebidas. Nas paredes, as imagens tornavam-se levemente anamórficas (obíquas); com menos intensidade de luz (pois a luz já havia encontrado a resistência do tecido) e ainda desfocadas (pois o foco do projetor estava no tecido). (GOBATTO, 2009, p. 24).

Por meio do artifício do tecido pendurado, na projeção das imagens-vídeo de Gobatto, as imagens se duplicam e, às vezes, multiplicam-se no encontro de várias superfícies, o que, ao mesmo tempo, dificulta a visão, conforme a posição que se ocupa na sala, criando certa opacidade das imagens, as quais não são vistas com facilidade. Esse foi um recurso utilizado pelo autor para alcançar a ambiguidade.

Já no presente estudo é procurado o mesmo, porém por meio de outros recursos, projetando-se nas angulações das paredes para deformar a imagem, criando desdobramentos inesperados que salientam o estranhamento e a ambiguidade desejados.

A segunda instalação foi montada explorando a desconstrução e o desenquadramento das imagens projetadas, por meio da projeção em duas paredes, onde foi sobreposto três vezes o mesmo vídeos com referência a Antiga Escola de Artes e Ofícios (figuras 66 e 67).



Figura 66: *Qr Codeda* filmagem da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios”; Simone Rosa, 2013 – 2014; com referência na antiga escola Hugo Taylor de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=7a1KdMU2OU8>

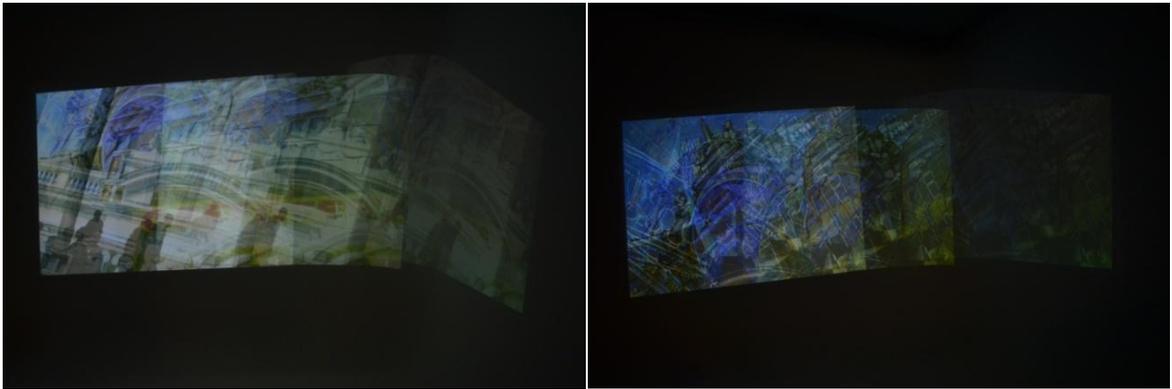


Figura 67: Fotografias da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios”; Simone Rosa, 2013 – 2014; com referência na antiga escola Hugo Taylor de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=7a1KdMU2OU8>

Para a última instalação, na intenção de encerrar os estudos, foi usada as imagens das primeiras gravuras digitais, as quais foram cruzadas com filmagens da Vila Belga, captadas na intenção de demonstrar as diversas caminhadas que ocorreram, nesse bairro, durante o processo da pesquisa, em um constante flamar a procura de reflexões (figuras 68 e 69).



Figura 68: *Qr Codeda* filmagem da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”; Simone Rosa, 2012 – 2014; com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=V1X_DBj_7_g

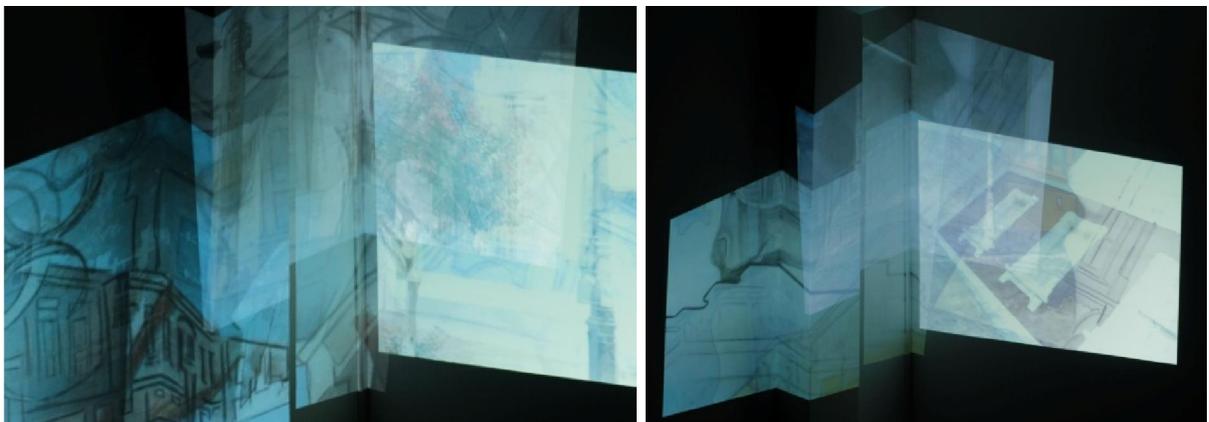


Figura 69: Fotografias da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga II”; Simone Rosa, 2012 – 2014; com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: arquivo próprio

Para Foucault (1986), o espaço contemporâneo possui características de outras épocas, como algo que ainda não acompanhou os avanços científicos e tecnológicos do século XX, que não comunga com a nossa heterogeneidade espacial, permeada por sentimentos, sonhos, paixões, que preenchem nossas vidas, dentro de um contínuo jogo de espaços e de relações significas. Com esse intuito foram elencados espaços urbanos que referem-se a épocas passadas, para, por meio de instalações, criarem-se cenários que projetam imagens que remetem a atualização de fragmentos do passado e ao mesmo tempo um devaneio poético.

Para a construção da primeira instalação, que realiza sobreposições parciais de três projeções, foram ajustados os tempos de projeção: i) modo acelerado, ii) mediano, iii) lento. Assim as mesmas imagens projetadas possuem tempos diferenciados, um modo de referir-se aos tempos diferenciados das edificações antigas que permanecem na atualidade e, da noção de tempo no passado que se diferenciam da existente no presente – imagens projetadas em tempos diferenciados.

As duas outras instalações trataram da mesma questão, porém de outro modo: i) invertendo a ordem de projeção, ii) sobrepondo os dois vídeos invertidos a partir da regulagem da opacidade. Com isso, refere-se aos tempos que se sobrepõem em camadas na atualização presente do passado registrado nas edificações antigas – imagens projetadas com sobreposição de tempos.

Para Santos (1994), o tempo como sucessão é abstrato e o tempo como simultaneidade é concreto (tempo da vida). O espaço reúne essas duas concepções de tempo em suas possibilidades diversas e com diferentes usos do território. “Neste processo de conhecimento, o espaço tem um papel privilegiado, uma vez que ele cristaliza os momentos anteriores e é o lugar de encontro entre esse passado e o futuro, mediante as relações sociais do presente que nele se realizam”. (SANTOS, 1994, p. 122).

As instalações demarcam diversos locais e evocam diferentes tempos, pois lidam prioritariamente com o espaço, são imagens apresentadas em um espaço elaborado para a instalação.

As instalações são imagens organizadas no espaço expositivo, quando na verdade no cinema, mesmo no cinema de atrações e no cinema expandido, as imagens são organizadas no tempo (...). No primeiro caso, não há mais sequencialidade. A sequencialidade é contingente, ou dada pelo percurso singular de cada visitante/observador. (PARENTE, 2008, p. 38).

Na instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa” (figura 70) as imagens projetadas receberam tempos diferenciados em sua formatação, com isso a “hibridação instantânea” ocorreu de modo inesperado pela sobreposição, assim como pelas acelerações distintas, que impossibilitam repetir em outra apresentação da instalação. Lidar com o inesperado, com o que aqui se determina de instantâneo é também um modo de referir-se à autonomia da imagem, conceituada por Simondon (2008), quando afirma que a imagem é dotada de autonomia e se impõe ao sujeito, muito mais do que se submete a seu controle.



Figura 70: Fotografia da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”; Simone Rosa, 2013; com referência na antiga residência do fundador da Universidade Federal de Santa Maria/RS/BR.

Fonte: arquivo próprio

O tempo buscado nas instalações é um tempo subjetivo e abstrato. Na contemporaneidade, existem diversas velocidades: os tempos rápidos da tecnologia, que convivem com os tempos lentos das coisas simples do cotidiano. Para demonstrar essa diferenciação de tempos, uma mesma projeção é mostrada simultaneamente em três formatos (acelerando ou invertendo) parcialmente sobrepostos.

A paisagem urbana, espaço híbrido com os patrimônios culturais, não é só um lugar onde se desenrolam ações cotidianas. É também um espaço no qual se percebe temporalidades que o constituem e que atravessam o cotidiano da cidade. Trata-se de lugar de passagem, de memórias, de fluxos que se justapõem. Por esse motivo, nas instalações “Invenção de Paisagens Urbanas” são propostos novos cruzamentos iniciados desde a gravura digital a partir da mistura de diferentes camadas de imagens.

A segunda instalação salienta a sobreposição dos tempos no contraste entre a filmagem e a sequência de imagens digitalizadas. Deste modo resultam em dois vídeos com separações distintas entre predomínio de filmagem e somente misturas de sequências de imagens digitalizadas. Ao misturarem-se as imagens dos dois vídeos, que evidenciam os contrastes entre as linguagens, acentua-se a abstração e aumenta a ambiguidade pretendida (figura 71).

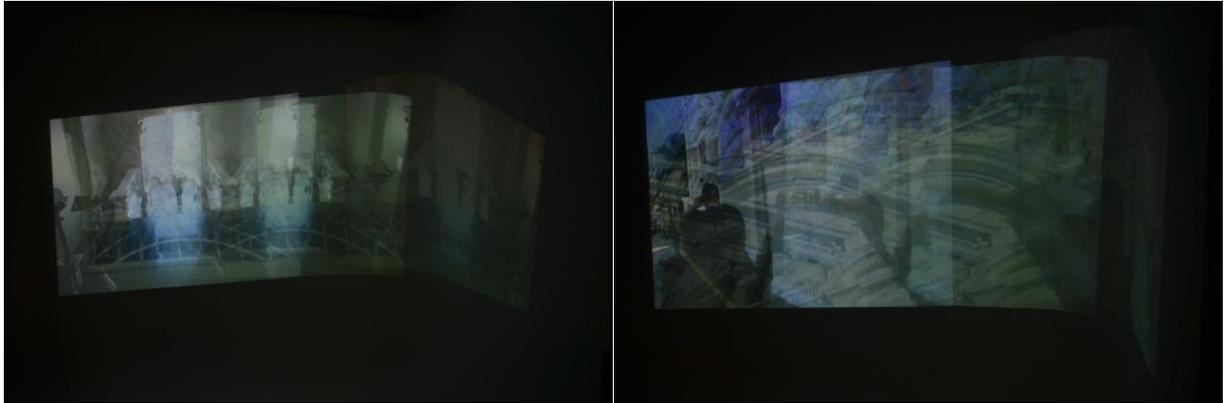


Figura 71: Fotografias da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios”; Simone Rosa, 2013 – 2014; com referência na antiga escola Hugo Taylor da cidade de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: arquivo próprio

Como, nessa poética, são procurados o devaneio e a desconstrução, que remetem ao mistério e à ambiguidade, pode-se dizer que, dos três vídeos sobrepostos na instalação, o segundo intitulado “Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios” é o que mais caracteriza essa proposta.

A terceira instalação, também por meio de sobreposições, salienta dois tipos de cruzamentos diferentes: horizontal e vertical. O cruzamento horizontal sobrepõe imagens de gravuras digitais com filmagens da Vila Belga, realizadas como um flamar no local. O cruzamento vertical trata do deslocamento vertical na imagem das gravuras digitais (figura 72).

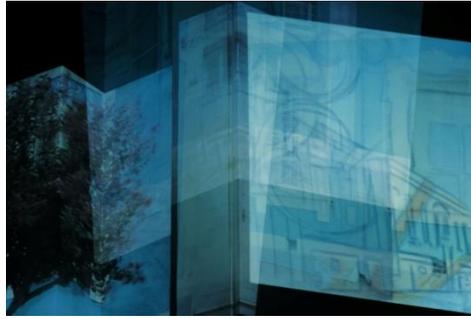


Figura 72: Fotografia da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”; Simone Rosa, 2012 – 2014; com referência na Vila Belga, bairro histórico de Santa Maria/RS/BR.
Fonte: arquivo próprio

Acredita-se que essa última instalação sintetize todas as questões pretendidas nesse estudo e dos três vídeos sobrepostos na instalação, o segundo intitulado “Invenção de Paisagens Urbanas: Belga II” é o que mais caracteriza essa proposta pela desconstrução alcançada.

Nas instalações “Invenção de Paisagens Urbanas” existem três vídeos (ou projeções como na primeira instalação) que são projetados simultaneamente em cenários elaborados com angulações de painéis ou explorando quinas e cantos de salas. Assim, são três canais de imagem e um canal de som, sincronizados a um desses vídeos. às vídeo instalações de Gobatto foi realizado um agenciamento entre som e imagem, que para Gobatto “são agenciamentos fragmentados, não trabalham com a ideia de totalidade e causalidade (...) têm um caráter disjuntivo, pois as conexões (...) são variáveis e fluídas”(2007, p. 286). O sentido das imagens e textos da vídeo instalação desse artista fica “interditado no conjunto”, possibilitando uma multiplicidade de leituras. Foi construída uma trilha sonora com sons e ruídos urbanos, misturados com palavras sem sentido, trata-se de sons do cotidiano urbano e palavras desconexas. Com isso, o áudio também é desconstruído, o qual contribui para referir-se à paisagem urbana e chamar a atenção para a percepção simultânea do presente.

A Casa Rosa foi uma moradia e possuiu várias histórias de vidas. Além disso, existem relatos de envolvimento externos como o encantamento com o jardim, achando que era a floresta dos contos de fada; ou de um rapaz que escalava edifícios para espiar os fundos da casa na esperança de encontrar algo misterioso (fato relatado). Esses relatos abrem eixos para uma abordagem sobre a imaginação e acrescenta-se ainda o porão, parte obscura da casa, propício à geração de histórias fictícias.

A Antiga Escola de Artes e Ofícios foi um internato e, por isso, foi um espaço de intimidade para muitas pessoas. Um senhor que foi estudante interno nessa escola contou sobre os castigos que um interno levava por jogar bola de meia, dentro do pátio interno, e deixar as paredes estampadas com círculo e semicírculos marrons nos dias de chuva. Nas escadarias da Antiga Escola de Artes e Ofícios, que eram emolduradas por um vitral que não existe mais, passaram muitas intimidades e subjetividades, em diferentes épocas, e suas paredes ouviram muitos fragmentos de histórias. Essas histórias não possuem o caráter descritivo, temporal ou elucidativo, são fragmentos de passados individuais, que podem compor essa poética junto com a diversidade de outras interpretações.

A *Compagnie Auxiliaire des Chemins de Fera u Bésil* construiu o conjunto habitacional ferroviário Vila Belga para moradia dos trabalhadores responsáveis pela construção da viação férrea que se centralizava na cidade de Santa Maria/RS, com o objetivo de manter os funcionários próximos ao local de trabalho. Muitos eram técnicos que vieram da Europa. Nas oitenta e quatro (84) casas, alinhadas junto à via pública, moravam chefes e funcionários encarregados de atender emergências (acidentes e descarrilamentos), sendo chamados através de um apito de locomotiva. Para a distribuição das casas realizava-se uma triagem, que considerava o número de filhos e o cargo do funcionário; existiam casas específicas para determinados tipos de cargos. A empresa estrangeira acreditava que em Santa Maria não existiam moradias condizentes com o padrão europeu. Assim, trabalhadores que construíram a viação férrea em Porto Alegre e em Uruguaiana, também vieram morar aqui.

A instantaneidade das sobreposições e o movimento das imagens fazem com que as paisagens inventadas sejam percebidas de forma desconexas como sonhos, sugerindo lembranças e permitindo o uso da imaginação na transfiguração da imagem, como salienta Simondon (2008). Os vídeos criados misturam linguagens e inferem-se aos cruzamentos de tempos passado e presente, criam hibridações permanentes e instantâneas no seu processo de fruição e abrem a imaginação para associações futuras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As instalações, criadas a partir desse estudo, podem situar o observador no limiar de um devaneio que se abre à imaginação, sem concluir interpretações específicas vinculadas à identificação, embora exista referência à edificações antigas. Não se trata da representação de um presente, nem um passado rememorado, mas de uma realidade a se inventar permitindo subjetivações diversas. Foi desenvolvida tal abordagem por meio de três instalações: “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, “Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios” e “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga”. Essas criações possuem diferentes tensões entre as imagens de cada vídeo percebido de modo isolado, entre os vídeos que se sobrepõem e entre as imagens e o som. Tensões que permanecem no ar, pois lidar com a hibridação não é configurar harmonias homogêneas e sim gerar tensões entre encontros, que podem ainda afetar cada indivíduo de um modo particular, subjetivo.

As sobreposições das imagens nas instalações possuem um desenquadramento e uma instantaneidade. O desenquadramento está na projeção em diagonais que sobrepõem as bordas, diferente da concepção clássica renascentista (nesta proposta tanto no modo de compor a imagem, quanto de apreciar), com isso ocorre um enquadramento com as questões contemporâneas da arte relacionadas à hibridação e ao efêmero, associado à instantaneidade.

Esse estudo propõe pensar acerca do tempo, associando arquiteturas antigas com seu contexto urbano diversificado e plural; misturar-se lembranças e diferentes subjetivações; inferir-se à diversidade cotidiana e à aceleração do tempo na criação de poéticas visuais – instalações que podem ser apresentadas em espaços expositivos ou no próprio local referido (planos para o futuro). Criou-se, nesse período de dois anos, paisagens urbanas inventadas que exploram os híbridos que a constituem e que se intensificam pelas experiências estéticas no meio digital - misturam diferentes linguagens e tecnologias digitais. Essas buscas exigiram a afirmação de uma postura sem hierarquizações ou distinções valorativas, na construção de composições híbridas que inferem à hibridação cotidiana e imbuem-se de um olhar diferenciado voltado para a visualidade urbana. Esse olhar valoriza a diversidade, a pluralidade, as diferenças e a impureza, visto como negação da estética moderna, uma potência criadora fundada na indeterminação, na incerteza e na instabilidade, gerando ambigüidades, que permitem uma pluralidade de interpretações.

Por meio da tecnologia digital a hibridação de visualidades afirma a impureza existente na diversidade urbana, coerente com as misturas do patrimônio cultural com os elementos visuais que o circundam, desconstruídos e compostos sem hierarquia. A tecnologia digital, linguagem híbrida em sua essência, é usada para explicitar o híbrido que constitui as paisagens urbanas, que misturam a diversidade cotidiana aos Patrimônios Culturais. O computador cria e modifica a composição plástica, possibilitando a transformação, a metamorfose e a geração de imagens digitais - síntese de *pixels*, que permitem um processo de interação de linguagem sobre linguagem, de forma sobre forma. A tecnologia digital é um meio de potencialização das possibilidades desejadas na invenção de paisagens urbanas, desse modo, é uma linguagem e um viabilizador de linguagens. Ela permite combinações que podem ser manipuladas em diferentes camadas, com uma grande possibilidade de alterações, se comparada à construção de composições analógicas. Essa variedade de possibilidades associa-se à multiplicidade e à instantaneidade, conceitos relativos à complexidade urbana atual.

Existe uma intenção de sugerir o cruzamento de tempos, existentes na complexidade urbana atual, por meio do cruzamento de imagens desde a primeira instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, a qual foi apresentada na qualificação. Para essa instalação foram elaboradas três projeções que possuíam acelerações diferenciadas, com isso iniciava-se essa busca que se intensificou nas duas outras instalações, realizadas com projeções de vídeos.

Os vídeos criados para a instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofícios” referem-se aos cruzamentos de um modo mais intenso: i) o tempo lento da arte, em sua criação e fruição, foi representado pela mistura de gravuras digitais e pinturas, trabalhos de caráter plástico que interpretaram o mesmo prédio explorando a desconstrução formal e às vezes com sobreposições de caráter lúdico (como os violões que os balaustres sugerem), realizados em anos anteriores a construção desse vídeo; ii) o tempo acelerado da vida cotidiana foi representado pela filmagem da Antiga Escola de Artes e Ofícios, realizada com movimentos semicirculares da câmera, para simbolizar a agitação do cotidiano e ao mesmo tempo o movimento do pêndulo dos relógios antigos; iii) a impossibilidade de se voltar no tempo é destacada pela inversão do primeiro vídeo na construção de um terceiro e evidenciada pelo fato de aparecer pessoas caminhando de costas; iv) a mistura do primeiro vídeo com o terceiro, cria o segundo vídeo, o qual possui cruzamentos de quatro camadas de imagens (pois, cada vídeo possui duas camadas: filma-

gem e sequência de imagens digitais), essa construção contribui na desconstrução desejada e referem-se a diversidade e pluraridade urbana, contribuindo no caráter híbrido percebido na mistura de tempos e espaços de diversas épocas (por meio da atualização promovida pelas edificações antigas presentes na diversidade cotidiana atual).

Nos vídeos criados para a última instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga” existem cruzamentos de imagens que sugerem cruzamentos de tempos: i) o tempo lento da arte em sua criação e fruição foi representado pelo movimento vertical, no deslocamento de foco lento das gravuras digitais (que mistura em sua construção a linguagem rápida da tecnologia digital com a morosidade da pintura em tela); ii) o tempo acelerado da vida cotidiana foi representado pela filmagem da Vila Belga; iii) a impossibilidade de se voltar no tempo é destacada pela inversão do primeiro vídeo na construção de um terceiro; iv) a mistura do primeiro vídeo com o terceiro, cria cruzamentos de quatro camadas de imagens, os quais contribuem na desconstrução desejada (similar ao anterior).

A pintura, que fundamenta minha formação a mais de 27 anos, esteve presente na construção das primeiras gravuras digitais desse estudo, depois foi abandonada na construção da primeira instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Casa Rosa”, na qual foi usada somente manipulação de fotografias. Entretanto, ao analisar a instalação apresentada na qualificação, foi retomado o uso de imagens de pinturas em construções de gravuras digitais que fizeram parte do vídeo da instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Vila Belga” e no uso direto de imagens de pinturas como na instalação “Invenção de Paisagens Urbanas: Antiga Escola de Artes e Ofício”, juntamente com algumas gravuras digitais (mistura de imagens da edificação antiga com imagens de sua interpretação pictórica).

A presente pesquisa se utiliza da manipulação de imagens digitais para associar passado, presente e futuro; além de salientar a hibridação existente nas misturas arquitetônicas antigas com seu contexto urbano atual. A invenção de paisagens urbanas que combinou imagens de patrimônios culturais (fotografadas ou pintadas) com elementos da visualidade urbana, inferiu-se as suas lembranças, memórias e subjetivações; instigando à diversidade cotidiana e à aceleração do tempo. A criação poética desse estudo sugeriu possibilidades de interpretações diversas, alcançadas na desconstrução da paisagem urbana, criações plásticas foram se transformando, passaram de gravuras digitais à sequências de imagens projetadas em instalações. Essa pesquisa concluiu-se

com a criação de vídeos que misturam filmagens e imagens digitalizadas, na construção de paisagens inventadas, apresentadas em instalações, explorando “hibridações instantâneas”.

Esse estudo viabilizou-se por meio da invenção, como produção de imagens; e da hibridação, como processo de composição; resultando em “Invenções de Paisagens Urbanas”, espaços urbanos inventados que possuem referência em determinadas arquiteturas antigas e ao mesmo tempo salientam a diversidade, a indeterminação, a incerteza, a instabilidade e a própria hibridação da paisagem urbana (espaço que contém essas edificações). Essas construções e desconstruções ocorrem como forma de atualização do passado, outro modo de perceber e questionar acerca das edificações antigas da cidade.

Em contraposto ao presente estado das coisas e em contramão as histórias oficiais, apresenta-se a paisagem inventada como um lugar plural, impreciso, instável e rizomática, sem demarcar nada, ao contrário camufla-se os suntuosos edifícios antigos na diversidade urbana. Assim a ambigüidade sugerida permite observar pontos isolados, salientando histórias não contadas, inferindo-se às memórias deixadas no passado e contando uma história paralela. O rizoma temporal nos povoa e a ambigüidade das paisagens desconstruídas permite uma variedade de conexões, por meio da fruição da obra. Mas para uma melhor fruição deseja-se que o espectador saia do seu estado atual que o reduz a uma linha reta com memórias bem alocadas e encare a complexidade da paisagem urbana como algo desafiador e presente, pois, a Arte define-se como tal sempre que exerce a função de deslocamentos naquele que a produz e naquele que a percebe.

Conforme Simondon (2008) a imagem é dotada de uma autonomia que se impõe ao sujeito e a invenção de paisagens urbanas aflora um desejo de transformar olhares, concepções e percepções de quem habitam a cidade de Santa Maria, ou as cidades em geral. As paisagens inventadas causam um estranhamento que referencia alguns questionamentos: onde habitam as marcas do passado? quem as demarcou? quais histórias impensadas nos contam? como traduzem o mundo cotidiano das cidades? quais potências latentes agem sobre essas marcas?

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

LIVROS, REVISTAS E PERIÓDICOS

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BARATA, Mário. **Arte no século XIX: do neoclassicismo até o ecletismo**. In ZANINI, Walter (org.). História geral da arte no Brasil – I. São Paulo: Fundação Djalma Guimarães – Instituto Walther Moreira Salles, 1983.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. Tradução de Rodnei Nascimento. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Os pensadores** - cartas, conferências e outros escritos. Seleção de textos, tradução de Franklin Leopoldo e Silva. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

BONITZER, Pascal. **Peinture et Cinéma: Décadrages**. Paris: Cahiers du Cinéma / Editions de l'Etoile, 1985.

CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de La modernidad**. Buenos Aires: Sudamericana, 1995.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em Rede**. Volume I. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTROGIOVANI, Antônio, (Org.). **Ensino de geografia: Práticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2002.

CATTANI, Icléia Borsa (Org.). **Mestiçagens na arte contemporânea**. Porto Alegre: UFRGS, 2007.

CAUQUELIN, Anne. **A invenção da paisagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **Arte Contemporânea – uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte:** da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

CUBITT, Sean. **Projection:** Vanishing and Becoming. IN: GRAU, Oliver (Org.). *Media Art Histories*. EUA: Editora Leonardo Book Series, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição.** Tradução de Luiz Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DIDI- HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha.** São Paulo: Editora 34, 1998.

DIDI-HUBERMAN, G. **L'Empreinte.** Paris: Centre Georges Pompidou, 1997.

ECO, Umberto. **Obra aberta:** forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas.8.ed.São Paulo: Perspectiva, 1991.

FIZ, Simón Marchán. **Las artes ante La cultura visual:** notas para uma genealogia em La penumbra. In: BREA, José Luis. Estudiosvisuales – La epistemologia de La visualidad em La era de La globalización. Madrid – España: AKAL EstudiosVisuales, 2005.

FONSECA, Tânia Mara & KIRST, Patrícia Gomes. **Cartografias e devires:** a construção do presente. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta.** São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. Rafael Cardoso (Org). Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do saber.** Rio de Janeiro: Forense, 1986.

GOBATTO, Marcelo. **Palavra proibida:** Agenciamentos da palavra e da imagem. In: Mestiçagens na Arte Contemporânea. Cattani, Iceia (Org.). Porto Alegre: UFRGS, 2007.

GOMES, Paulo César da Costa. **A Condição Urbana:** Ensaio de Geopolítica da Cidade.2.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma.** São Paulo: Escrituras Editora, 2004.

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

GULLAR, Ferreira. **Etapas da Arte Contemporânea: do Cubismo a Arte Neoconcreta.** São Paulo: Editora Revan, 1985.

KASTRUP, Virginia; CARIJÓ, Filipe Herkenhoff; ALMEIDA, Maria Clara de. **O ciclo inventivo da imagem.** INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: teoria & prática
ISSN impresso 1516-084X ISSN digital 1982-1654. Porto Alegre, v.15, n.1, jan./jun. 2012.

LYOTARD, Jean-François. **O Pós-Moderno.** Tradução de Ricardo Correia Barbosa. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1988.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da História.** Senac. São Paulo, 2002.

MACHADO, Arlindo. Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate. **Revista de Estudos Sociais.** Número 22, dezembro de 2005, São Paulo.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens: uma historia de amor e ódio.** 2. ed. Tradução de Rubens Figueiredo; Rosaura Eichemberg; Claudia Strauch. São Paulo:Companhia das Letras, 2001.

OLIVEIRA, Andréia Machado. **As Cidades de Escher.** Arquivos Brasileiros de Psicologia, UFRJ, v. 55, n. 1, p. 1, 2003, de Janeiro.

_____. **Do Ilusionismo à Paisagem-Simulacro.** Concinnitas (Rio de Janeiro. Impresso), v. 2, p. 72-85, 2011.

OLIVEIRA, Andréia Machado; FONSECA, Tania Mara Galli. **Conversas entre Escher e Deleuze: tecendo percursos para se pensar a subjetivação.** Psicologia e Sociedade, UFRGS, v. 18, p. 34-38, 2006.

OLIVEIRA, Andréia Machado; HILDEBRAND, Hermes Renato Hildebrand. **Diálogos entre Arte e Matemática: de Escher aos Signos Digitais.** In: XVII Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2008, Florianópolis. XVII Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Florianópolis, 2008.

PANOFSKY, E. **La perspectiva como forma simbólica.** Barcelona: Fábula Tusquets Editores, 1999.

PARENTE, André (Org.). **Imagem e máquina.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

_____. **Cinema em Contracampo.** In: MACIEL, Kátia (Org.). Cinema Sim: narrativas e projeções (Ensaio e reflexões). São Paulo: Itáu Cultural, 2008.

PELBART, Peter Pál. **O tempo não-reconciliado.** São Paulo: Perspectiva e FAPESP, 1998.

PESAVENTO, Sandra J.;SOUZA, Célia F. **Imagens urbanas:** os diversos olhares na formação do imaginário urbano. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1997.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos criativos como meios eletrônicos:** poéticas digitais. São Paulo: FAEP – UNICAMP Editora HUCITEC, 1998.

RODRIGUES, I. **Os grandes artistas** – Vida, obra e inspiração dos maiores pintores. V. II, fascículo 30, São Paulo: Nova Cultural, 1986.

RUSH, Michel. **Novas mídias na arte contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Editora: Paulus, 2005.

_____. **Cultura e artes do pós-humano:** da cultura das mídias a cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado.** São Paulo: Hucitec, 1988.

_____. **Pensando o espaço do homem.** São Paulo, Hucitec, 1986.

_____. **Por uma outra globalização:** do pensamento único a consciência universal. Rio de Janeiro: Record, 2002.

_____. **Técnica espaço tempo:** globalização e meio técnico científico informacional. São Paulo: Hucitec, 1994.

SIMONDON, G. **Imagination et invention** – 1965-1966. Chatou: Les Éditions de la transparence, 2008, Paris.

SMITH, Marquard. **Estudos visuais, ou a ossificação do pensamento.** Tradução de Juliana Gisi. Porto Arte. Revista de Artes Visuais do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da UFRGS. Porto Alegre, v. 18 número 30, p. 43, ISSN 0103-7269, maio 2011.

SOGABE, M. T. **O espaço das instalações:** objeto, imagem e público. In: XVII Encontro Nacional da ANPAP, 2008, Florianópolis. Panorama da Pesquisa em Artes Visuais. Florianópolis: UDESC, 2008. v. 1.

RIBEIRO, J. P. **Gestalt – Terapia:** Refazendo um Caminho. São Paulo: Summus, 1985.

WANNER, Maria Celeste de Almeida. **Paisagens Sígnicas:** Uma reflexão sobre as artes visuais contemporâneas. Salvador: EDUFBA - Editora da Universidade Federal da Bahia, 2010.

WILLIAMS, Richard. **The animator's Survival Kit.** New York: Faber and Faber Inc, 2001.

TESES E DISSERTAÇÕES

OLIVEIRA, Andréia Machado. **Corpos associados:** interatividade e tecnicidade nas paisagens da arte. Tese (Doutorado em Interfaces digitais em educação, arte, linguagem e cognição) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, agosto de 2010.

GOBATTO, Marcelo. **Entre cinema e videoarte:** procedimentos disjuntivos de montagem e narrativas sensoriais. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, agosto de 2003.

ARTIGOS DE PERIÓDICOS ELETRÔNICOS

OTTE, Georg. **Rememoração e Citação em Walter Benjamin.** Belo Horizonte: Revista de Estudos em Literatura – UFMG, 1996. Disponível em <Disponível em <http://www.letas.ufmg.br/poslit>> Acessado em 08/03/13.

MOLINET, Emmanuel. **L’hybridation:** un processus decisive dans le champ des arts plastiques. Le Portique, 2-2006 | Varia, mis en ligne le 22 décembre 2006, Consulté le 26 mars 2012. Disponível em: <<http://leportique.revues.org/index851.html>> Acessado em 20/05/2012.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista das mídias locativas.** FAMECOS. Porto Alegre. Nº.37, dez. de 2008, p. 20. Disponível em: <<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/view/5550/5034>> Acessado em abril de 2012.

FILMOGRAFIA

PALAVRA PROIBIDA. 2004. **Videoinstalação de Marcelo Gobatto.** Hi-8 digital, 03 canais, cor, som, c. 16’. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=aAGeBmexf-KE&list=UUhhXcyGT1MPnfqNetH7ggSQ&index=3> e <http://www.youtube.com/watch?v=A-E40WtkF9w4&list=UUhhXcyGT1MPnfqNetH7ggSQ>> Acessado em 26/02/13.

JÁ NÃO HÁ + TEMPO. 2000. **Videoinstalação de Marcelo Gobatto.** Hi-8 digital, 04 canais, cor, som, 11’45”. <<http://www.youtube.com/watch?v=1E6FBt9Cv48&list=UUhhXcyGT1MPnfqNetH7ggSQ> <http://www.youtube.com/watch?v=RB0BHaDVEBU&list=UUhhXcyGT1MPnfqNetH7ggSQ> <http://www.youtube.com/watch?v=R26xKRNx3NY&list=UUhhXcyGT1MPnfqNetH7ggSQ>> Acessado em 26/02/13.