

Andreia Machado Oliveira>
 Bárbara Almeida de Souza>>
 Camila dos Santos>>>
 Luiz Augusto Turella Ferraz
 Alvim>>>>
 Luyanda Zindela
 Matheus Moreno dos Santos
 Camargo
 Nireshs Singh
 Tasneem Seedat

Monumentos Virtuais e Memória: uma experiência interdisciplinar e colaborativa transnacional em *projection art*

Resumo

Este artigo apresenta o projeto artístico interdisciplinar e colaborativo "Monumentos Virtuais", sendo uma pesquisa poética sobre *projection art*. Tal projeto é uma parceria entre Brasil e África do Sul, realizado a partir de registros em áudio e vídeo do cotidiano das cidades brasileiras de Santa Maria (RS) e Fortaleza (CE), e da cidade sul-africana de Durban. A proposta artística é desenvolvida para projeção em cúpula, tela panorâmica 360° e *video mapping*. O projeto problematiza noções de memória e monumento, confrontando narrativas oficiais e imponentes em detrimento da vida cotidiana e da efemeridade diária. Neste sentido, práticas em arte e tecnologia tornam-se um espaço e um tempo de resistência e de revitalização de outros sentidos para a vida, sob um olhar contemporâneo.

Palavras-chave: Monumentos Virtuais. Memória. Colaboração. Projection Art. Cinema Expandido.

>Doutora pelo PPG Informática na Educação da UFRGS, Brasil, com estágio doutoral na Université de Montreal, Canadá. Professora do Departamento e PPG em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Coordenadora do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e líder do gpc.InterArtec/CNPq, desde 2012. Artista multimídia e pesquisadora em Arte e Tecnologia. andreaoliveira.br@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-8582-4441

>>Graduanda no Curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Membro do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e do gpc.InterArtec/CNPq. Artista multimídia em Arte e Tecnologia. barbara.almd@gmail.com

>>>Mestranda no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Membro do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e do gpc.InterArtec/CNPq. Artista multimídia e pesquisadora em Arte e Tecnologia. mitanoula@yahoo.com.br

>>>> Graduando no Curso de Engenharia Acústica da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Membro do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e do gpc. InterArtec/CNPq. Artista multimídia e designer de áudio. luiz.alvim@eac.ufsm.br

COMO CITAR:

OLIVEIRA, A. M., ALMEIDA DE SOUZA, B., DOS SANTOS, C. DOS S., AUGUSTO ALVIM, L., ZINDELA, L., & MORENO DOS SANTOS CAMARGO, M. (2020). MONUMENTOS VIRTUAIS E MEMÓRIA: . REVISTA VAZANTES, 4(2), 93-113. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60738](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60738)

Andreia Machado Oliveira
 Bárbara Almeida de Souza
 Camila dos Santos
 Luiz Augusto Turella
 Ferraz Alvim
 Luyanda Zindela>
 Matheus Moreno dos
 Santos Camargo>>
 Nireshs Singh>>>
 Tasneem Seedat>>>>

**Virtual Monuments and Memory:
 an interdisciplinary and collaborative transnational
 experience in projection art**

Abstract

This article presents the interdisciplinary and collaborative artistic project "Virtual Monuments", as a poetic research on projection art. Such project is a partnership between Brazil and South Africa, carried out based on audio and video records of the daily lives of the Brazilian cities of Santa Maria (RS) and Fortaleza (CE), and of the South African city of Durban. The artistic proposal is developed for dome projection, 360o panoramic screen and video mapping. The project problematizes notions of memory and monument, confronting official and imposing narratives at the expense of everyday life and daily ephemerality. In this sense, practices in art and technology become a space and a time of resistance and revitalization of other senses for life, under a contemporary look.

Keywords: Virtual Monuments. Memory. Collaboration. Art and Technology. Expanded Cinema.

Mestre no Programa de Artes
 > Visuais na Durban University of
 Technology, África do Sul. Artista
 multimídia e pesquisador em Arte e
 Tecnologia.

>>Doutorando no Programa de Pós-
 graduação em Artes Visuais da
 Universidade Federal de Santa Maria,
 Brasil. Membro do LabInter/UFSM
 ([https://www.ufsm.br/laboratorios/
 labinter/](https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/)) e do gpc.InterArtec/CNPq.
 Artista multimídia e pesquisador em
 Arte e Tecnologia.
organicosintetico@gmail.com

>>>Mestrando no Programa de Artes
 Visuais na Durban University of
 Technology, África do Sul. Artista
 multimídia e pesquisador em Arte e
 Tecnologia.

>>>>Doutoranda na Durban University
 of Technology, África do Sul.
 Professora no Curso de Audiovisual
 na Durban University of Technology,
 África do Sul. Artista multimídia e
 pesquisador em Arte e Tecnologia.

“Monumentos Virtuais” é um projeto de arte e tecnologia que investiga, experimenta e expande outras formas possíveis de realizações e projeções audiovisuais. Sobretudo, a partir de práticas em *projection art*, através da qual tanto podem ser exploradas diversas poéticas visuais e sonoras quanto formatos expositivos e de projeções alternativas em múltiplas superfícies, como a de *fulldome*¹.

Este projeto é desenvolvido de maneira interdisciplinar e colaborativa, numa parceria entre o Laboratório Interdisciplinar Interativo da Universidade Federal de Santa Maria (LabInter-UFSM), Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil; o Interdisciplinary Lab, da *Durban University of Technology* (DUT), Durban, África do Sul; e o Projéctares Audiovisuais da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. Partimos da captação, por meio de diferentes dispositivos tecnológicos, de imagens visuais e sonoras do cotidiano das cidades de Santa Maria, Durban e Fortaleza. Registros a partir dos quais são feitas poéticas imagéticas que problematizam por onde transpassam as memórias e os monumentos desses espaços, com suas particularidades e globalidades. Ou seja, um diálogo espacial e temporal que atravessa histórias, relações humanas, lugares, afetos, aquilo que é transitório entre o que se impõe e o que é apagado, o que é lembrado e o esquecimento.

Apresenta-se, ainda, como uma espécie de usina coletiva de poéticas audiovisuais, com o intuito de conhecer, debater, experimentar, compartilhar e contribuir para as realizações artísticas e tecnológicas e o debate acadêmico transnacional sobre concepção, produção, participação, recepção e exposição de propostas artísticas audiovisuais. Especialmente, no que tange à ampliação dos formatos e suportes projetivos para além dos mais comumente difundidos. Atua, assim, em múltiplas instâncias, a começar pelo processo de ver e escutar as cidades, sob os diferentes olhares dos artistas/pesquisadores de cada laboratório, segundo suas culturas, suas histórias, suas narrativas escolhidas, até a realização de seus registros e criação coletiva do vídeo.

Os compartilhamentos de tais registros, ideias e conhecimentos ocorrem via plataformas *online*, produzindo coletivamente memórias e monumentos virtuais, enquanto experimentos de

1 Tecnologia de projeção de vídeo para arquiteturas em domo ou cúpula, como de planetários.

dissolução de hierarquias e estruturas de poder institucionalizadas. Passando ainda, pela edição, como transversão audiovisual, com a inserção de outros elementos, tais como: linhas, anamorfismos, sons e músicas visuais, nos cruzamentos e fricções entre os materiais de três cidades, interligando Brasil e África do Sul.

A produção dos vídeos leva em consideração as estruturas arquitetônicas dos locais de projeção e passa por constantes testes em diferentes ambientes, simulações virtuais de domos e cúpulas, até os audiovisuais serem exibidos tanto nas suas cidades de origem quanto em outros espaços expositivos. No LabInter, pesquisamos processos generativos em ambientes imersivos e interativos, associados a linguagens analógicas e digitais, para a criação de artefatos de áudio e vídeo. Discutimos, também, sobre as possibilidades e os desdobramentos da modificação dos métodos de criação para diferentes superfícies, produzindo deslocamentos e paralaxes nos circuitos expositivos tradicionais. Além das alternativas de recepção e a multiplicação de olhares, também proporciona-se com o projeto visibilidades de discursos e experiências plurais.

Deste modo, “Monumentos Virtuais” versa sobre os métodos de pesquisa e criação colaborativos, na convergência entre a arte generativa e a música visual para a geração e interação de imagens e sons em distintas superfícies. Com o fomento da experimentação de outros métodos de produção e exibição de imagens, questionamos as tecnologias emergentes e os formatos consagrados do audiovisual, trazendo criações para a *projection art* em *fulldome* nas cúpulas de planetários, telas panorâmicas 360° e *video mapping*² em fachadas arquitetônicas.

Ademais, a investigação decorre de outras duas propostas desenvolvidas anteriormente: a primeira, “Cosmografias Sonoras”, criada ao longo do projeto “UVM 2015-2016 (*Understanding Visual Music*)”, durante um ano, organizado pelo Prof. Dr. Ricardo Dal Farra, que envolve pesquisas sobre música visual voltadas para *fulldome*, apresentadas no Planetário Galileo Galilei de Buenos Aires e em outros locais. A segunda, “*Same Same, but different*”, uma videoinstalação e uma instalação interativa, feita em parceria entre o LabInter/UFSM e o *Interdisciplinary Lab/DUT*, com exibição no evento internacional “*ISEA Durban 2018*”. E, neste momento, o projeto procura se redimensionar, a partir do contexto de pandemia de COVID 19 (uma nova espécie de Coronavírus), abordando o distanciamento social e as escutas das cidades, a partir dos registros domésticos, de nossas janelas para o mundo, e das poéticas que daí podem emergir.

Portanto, “Monumentos Virtuais”, ao trazer a arte enquanto subversão da própria linguagem, busca causar a desconstrução das narrativas tradicionais e questiona o que entendemos por poder, suas estruturas, significações e estetizações. Assim, apontamos que produções em *projection art* e cinema expandido podem romper com narrativas lineares tradicionais, associando a tecnologia envolvida, o espaço e a imagens visuais e sonoras de exibição, redimensionando sua percepção e fruição. Nesta

2 Ou mapeamento de vídeo. Projeção de vídeo em objetos e superfícies regulares ou irregulares, tais como fachadas de casas e edifícios.

perspectiva, o projeto visa à expansão das linguagens e métodos cinematográficos, experimentando um audiovisual integrado à arte contemporânea, com o uso de tecnologias emergentes.

Experiências expandidas em *projection art*

Dos tempos remotos do Paleolítico, com projeções de formas humanas e objetos iluminados por fogo em cavernas escuras até as múltiplas captações e projeções na atualidade, atravessamos um longo percurso em que sombras, luzes e imagens se disseminam por uma multiplicidade de superfícies em *projection art* e no cinema expandido. Nesse contexto, desde seus primórdios e até mesmo antes de seu advento, no final do Século XIX, o cinema é uma conjunção de experimentos tecnológicos e artísticos híbridos. Das tentativas de imprimir movimento à pintura e à fotografia até a criação de múltiplos dispositivos. Do mais simples taumatrópio, passando pelo quinetoscópio, o cinematógrafo e, hoje, as câmeras fotográficas e filmadoras híbridas dos telefones celulares. Da lanterna mágica às pinturas manuais das películas cinematográficas e as trucagens de Georges Méliès. Chegando ao *cinéorama* e às projeções de telas expandidas, como a proposta de Abel Gance, no filme “Napoléon” (1927). Sem detalhar, ainda, as sucessivas transformações dos equipamentos de gravação de áudio, vídeo e de revelação de filmes, que influenciam as próprias estéticas filmicas, como com os documentários, o cinema verdade, o *Free Cinema*, entre outros gêneros.

Sobre o cinema expandido, o termo foi conceituado na década de 1960, por Gene Youngblood, no livro “*Expanded Cinema*” (1970), no qual o denomina enquanto associação entre cinema, ciência e tecnologia, e ressalta a relevância da arte, associada a proliferação das imagens, na expansão da percepção humana (YOUNGBLOOD, 1970). Também pensa a transgressão do cinema com a computação, causando uma relação espaço-temporal contínua, idealizando o cinema expandido como gerador de sensações simultâneas. O autor entende que:

Cinema expandido não se refere a filmes de computador, vídeo de fósforos, luzes atômicas ou projeções esféricas. Cinema expandido não é um filme em tudo: assim como a vida, é um processo de se tornar unidade permanente do homem histórico para manifestar a sua consciência para fora da mente, para a frente dos olhos (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41).

Com esse breve percurso relatado, “Monumentos Virtuais” procura contribuir para as pesquisas e as poéticas do cinema expandido e *projection art* hoje, que podem abranger desde a videoinstalação a experiências em *video mapping*, projeção *fulldome*, grafite luminoso, *facade art*, *led mapping*, intervenções urbanas e outras ações. São diversas tecnologias que exploram múltiplas superfícies de apresentação, projeção, navegação e interação entre obra e público. Como Mondloch coloca:

A introdução de telas midiáticas em instalações esculturais no final da década de 1960

implicitamente reintroduziu o espaço ilusionista e virtual em um tipo de prática artística que, com base nas ambições críticas do minimalismo, tinha como objetivo eliminar o transcendentalismo modernista em favor de um encontro perceptivo no tempo presente entre o espectador e o objeto de arte”³ (MONDLOCH, 2010, p. 62, tradução nossa).

McLuhan (1967) afirma, as tecnologias são ampliações dos sentidos humanos, alterando nossas percepções e noções espaço-temporais. Assim, a imersão surge como uma das características dos ambientes, uma abertura na comunicação entre elementos, motivando a quebra da hierarquia entre indivíduos, mídias e meios. Um espaço ativado pela sinestesia, pela sincronização dos sentidos através da imersão, destacando a conexão dos espaços físicos e virtuais, fazendo emergir da mente sensações que ampliam a visualidade, ao mesmo tempo, subjetivo e objetivo. Em que o som ganha destaque quando associado a imagens visuais, em propostas de música visual que apresentam as camadas dessas múltiplas dimensões, ativando a superfície côncava do domo, que se torna uma membrana viva, uma hiper superfície híbrida (híbrida de espaço físico e ciberespaço). Estes ambientes desencadeiam experiências imersivas e interativas, associações entre corpos e as hiper mídias. O corpo, assim, vincula-se às imagens e à vibração do som, expandindo seus sentidos e percepções, presencia a diluição do que é definido como interior e exterior (CAMARGO, 2016).

A imersão, como elemento estético explorado em projeções *fulldome*, é um tema amplamente discutido pelo teórico Oliver Grau (2007), que a reconstrói pelas origens da tendência da arte de proporcionar a máxima experiência de realidade no sujeito. Para isso, o autor analisa desde os murais pictóricos do século XIX, os chamados panoramas, até o cinema em sua sala escura no século XX e as videoinstalações da arte contemporânea (OLIVEIRA et al., 2016, p. 80). Para Murray (2003), imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Quando estamos submersos experimentamos um ambiente novo, algo fora de nossa vida cotidiana, diferente e a sensação provocada por ele também. Em ambientes imersivos, somos envolvidos por uma realidade completamente estranha que nos possibilita experiências que muitas vezes não são possíveis na vida real (OLIVEIRA et al., 2016, p. 81). Isto é, com as tecnologias digitais, “o trabalho com o computador pode nos proporcionar acesso irrestrito às emoções, aos pensamentos e às condutas que nos são vedados na vida real” (MURRAY, 2003, p. 102).

Neste contexto, podemos dizer que na imersão os ambientes transformam-se, pluralizam-se, liquefazem-se, ampliam-se, possibilitando formas inéditas de perceber e imaginar. Espaços com arquiteturas em domos, por si só, já apresentam propriedades imersivas. Contudo as práticas em projeção buscam a visualização em formatos ampliados, aumentando, assim, a imersão nele, pois “quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos

3 “The introduction of media screens into sculptural installations in the late 1960s implicitly reintroduced illusionistic and virtual space into a type of art practice that, drawing on the critical ambitions of minimalism, had aimed to eliminate modernist transcendentalism in favor of a present-tense perceptual encounter between the spectator and the art object” (MONDLOCH, 2010, p. 62).

desejamos ser dentro dele” (MURRAY, 2003, p. 127). Nesses ambientes, têm-se a possibilidade de colocar o observador, não diante da tela, mas dentro dela (OLIVEIRA et al., 2016, p. 84). Neste projeto, a projeção para domo, por exemplo, que é uma geometria hemisférica de superfície côncava, na qual o público pode se conectar de outra maneira com a imagem, visa suscitar outras relações entre corpo e ambiente, para além dos fatores psicoestéticos. A cúpula, ainda, oferece uma acústica que permite fortes experiências imersivas e a sensação de um espaço infinito ao redor.

Os ambientes imersivos oportunizam vivências sinestésicas, todavia precisamos nos questionar até que ponto estas experimentações diferenciadas do corpo, principalmente as de *fulldome* e de vídeo *mapping*, inserem o observador no sistema da obra e o fazem fabricar no seu próprio corpo outra estrutura, ou, ao contrário, se tais vivências hipnotizam o observador pelo fascínio do ilusionismo e anestesiam corporalmente. Observamos algumas propostas de projeção *fulldome* presas às possibilidades da tecnologia em que se tornam um mostruário de efeitos e alternativas já previstas pelos programas ou que utilizam as capacidades tecnológicas para criarem padrões esperados e sobrecodificados, como o ilusionismo. Contudo, constatam-se propostas artísticas que nos lançam a outras dimensões espaço-temporais, aos virtuais do corpo proposta-máquina-humano na contemporaneidade (OLIVEIRA, 2010).

Sobre os cuidados com o ilusionismo, Lev Manovich (2006) estuda-o como ponto chave dos novos meios, salientando três aspectos: 1) paralelo entre o figurativo no computador e o realismo fotográfico; 2) paradoxo que quanto mais domínio das imagens no computador se tenha, mais forte é o imaginário cinematográfico, “a cultura visual do computador é cinematográfica em sua aparência, digital em seu plano material e informática (*softwares*) em sua lógica” (MANOVICH, 2006, p. 241); 3) imagens ilusionistas se relacionam com a realidade física (ângulos de um objeto) e com a visão humana (perspectiva linear). Mesmo que o realismo no computador não se diferencie de uma fotografia ou de uma obra renascentista, na busca da profundidade, o ilusionismo na arte e tecnologia, segundo Manovich (2016), se individua com algumas distinções: antes dos meios informáticos a realidade se centrava no domínio da aparência visual, agora a fidelidade visual é um fator entre outros, sendo a participação corporal (audição, tato) muito ativa nas produções digitais. Além da representação da aparência visual, busca-se modelar com realismo a maneira em que os objetos e os seres humanos atuam, reagem, se movem, crescem, pensam e sentem. As imagens são construídas em um hibridismo dos modos mecânicos, analógicos, digitais até as imagens sintéticas (OLIVEIRA, 2010).

Manovich (2016) coloca que há um objetivo que a imagem pelo computador seja idêntica à fotográfica, sendo que as fotografias sintéticas são até mais realistas que as tradicionais. A imagem sintética é o resultado de uma visão diferente, mais “perfeita” que a humana. Segundo ele, se a fotografia tradicional aponta para o passado, a fotografia sintética aponta para o futuro. No ilusionismo

do computador, o sujeito não é mero espectador, mas usuário. O monitor está sempre se alterando entre representação e controle pela ação do sujeito. A alternância entre as ilusões e as interações obriga o usuário a trocar entre diferentes atitudes mentais, entre classes distintas de atividades cognitivas. A ilusão fica subordinada à ação; a profundidade à superfície; a janela aberta a um universo imaginário subordinado ao painel de controle (OLIVEIRA, 2010).

Há um modo de olhar, ou melhor, de construção do olhar baseado no ilusionismo. Neste sentido, talvez, pode-se dizer que o ilusionismo é um elemento na composição pictórica que salta de época em época, constituindo indivíduos e conjuntos distintos referentes a cada época. Oliver Grau (2007) salienta a presença do ilusionismo nos ambientes virtuais dos computadores como um postulado da imagem tecnológica, focando a função representativa das imagens (OLIVEIRA, 2010). Ele também nos mostra semelhanças no papel do artista dos panoramas e da arte digital: o artista, em geral, não executava a pintura, “ele era responsável pela composição: selecionar o ponto de vista do observador de acordo com as diretrizes estabelecidas” (GRAU, 2007, p. 143), o que podemos relacionar com as projeções *fulldome* nos espaços arquitetônicos imersivos.

Na perspectiva de conjugar projeção e espaço, Perrella (1998) propõe uma reformulação das teorias arquitetônicas, ao inserir os conceitos de complexidade e velocidade à superfície, buscando superar as dicotomias existentes entre estrutura e ornamento, imagem e forma, dentro e fora. Ou seja, a “*hiperarquitetura seria a união da arquitetura da topologia com a do pixel*” (SPERLING, 2003, p. 58), conectando forma tridimensional e imagem digital. Por esse viés, o elemento arquitetônico tem sua materialidade testada e sua mutação ativada pela presença do público, imerso ou interagindo com as imagens, diferentemente da experiência da projeção sobre tela plana, na altura dos olhos e à frente do espectador, potencializando as relações simbióticas e sinestésicas, que ampliam os modos de comunicação do corpo com as tecnologias. Acessando fluxos interativos recíprocos, que fazem surgir uma espacialidade informativa, sem dentro ou fora, mas habitável em imagens.

Memórias em monumentos virtuais

“Monumentos Virtuais” pode ser entendido e experienciado não somente como a produção de um monumento, mas também como descobertas de monumentos virtuais colaborativos e interativos. Neste sentido, um contra-monumento compartilhado. Visto que o cinema expandido almeja permitir outros modos de experimentação ao sair do cubo negro, incorporando o inesperado, aquilo que pode ser invisível e silenciado nos monumentos estabelecidos, estando entre as pessoas em seus cotidianos, nas vidas efêmeras que compõem o fluxo da história. Produzindo outras cinematografias e possibilidades de composições, entre imagem, som, espaço e tempo, propõe novos sentidos e consciências ao público. Para Marschall (2009):

Monumentos são 'instituições' públicas através das quais narrativas selecionadas e grupos associados podem ganhar visibilidade, autoridade e legitimidade, mas também são locais de contestação onde talvez diferenças antes invisíveis possam se tornar evidentes. São *loci* da contemplação privada e do luto, bem como de rituais públicos de comemoração e performances encenadas de prestar homenagem, portanto (em teoria) servindo como locais da transmissão transgeracional de memórias valorizadas (MARSCHALL, 2009, p. 2, tradução nossa)⁴.

A associação entre o espaço físico, os *pixels* do digital e as redes *online*, como afirma Peter Anders (1997), gera uma espacialidade híbrida de conexão recíproca, o que produz fluxos comunicativos que constantemente se atualizam e se autorregulam, compondo ambientes transmidiáticos de interação comum, contra-monumentos. Sendo assim, o espaço híbrido pode ser entendido como a fusão de atualidade e virtualidade, o que pode ser percebido nas imagens presenciadas em projeções imersivas e interativas, onde o evento transforma a arquitetura em fenômeno. Ainda sobre os monumentos, Mitchell (2003) coloca que:

Monumentos não são nada senão auxílios seletivos à memória: eles nos encorajam a lembrar de algumas coisas e a esquecer de outras. O processo de criação de monumentos, especialmente onde é abertamente contestado... molda a memória pública e a identidade coletiva (MITCHELL, 2003, p. 445, tradução nossa)⁵.

Os monumentos públicos com suas histórias e seus personagens consagrados são extensões de poderes estabelecidos que perduram ao longo do tempo. Vide as construções da Roma Antiga, por exemplo, que subsistem até hoje nos espaços de diversas cidades europeias, mesmo depois de séculos após o declínio do Império Romano. Muitas vezes, o próprio Estado estabelece quais indivíduos, grupos, culturas, patrimônios e valores devem ser eleitos ou marginalizados. Os monumentos, dessa maneira, tornam-se um lembrete da exclusão social e apagamento da memória pública e coletiva. Na contramão desse pensamento, os registros audiovisuais produzidos nas cidades de Santa Maria, Durban e Fortaleza resgatam ações simples do cotidiano, ações minoritárias que falam daqueles esquecidos ou invisíveis, de lugares comuns e de acolhimento. Retomando Mitchell (2003):

Nessas paisagens de memória "minoritária", aqueles grupos que se tornaram invisíveis na paisagem, ou que foram desacreditados ou marginalizados na memorialização convencional, se opõem a leituras normativas e/ou criam locais que falam de uma interpretação diferente dos eventos

- 4 *Monuments are public 'institutions' through which selected narratives and associated groups can gain visibility, authority and legitimacy, but they are also sites of contestation where perhaps previously invisible differences can become evident. They are the loci of private contemplation and mourning, as well as of public rituals of commemoration and staged performances of paying tribute, hence (in theory) serving as sites of the trans-generational transmission of valued memories.* (MARSCHALL, 2009, p. 2).
- 5 *Monuments are nothing if not selective aids to memory: they encourage us to remember some things and to forget others. The process of creating monuments, especially where it is openly contested ... shapes public memory and collective identity* (MITCHELL, 2003, p. 445).

Assim, buscamos desencravar algumas memórias eclipsadas, rearranjar os lugares de escuta e de fala. Trazer à tona aqueles instantes que podem até mesmo serem desconsiderados enquanto memória, em decorrência da opressão de discursos dominantes que verticalizam e determinam o que deve ser lembrado e louvado, em detrimento do que deve ser apagado e esquecido. Criar memórias nas quais eventos, patrimônios, práticas ou figuras sociais e culturais invisíveis, negligenciados, desbotados ou mesmo sepultados possam ser visíveis, lembrados, reconhecidos e celebrados como parte da vida em suas amplas dimensões. Dubow analisa as memórias como composições e afirmações, cuja essência é reflexiva e contemplativa. Entende que os monumentos são marcadores históricos, bem como estruturas que são predominantemente comemorativas e potencialmente auto-engrandecedoras.

Dubow considera os memoriais como estruturas e instituições cuja essência é reflexiva e contemplativa, enquanto monumentos são marcadores históricos, bem como estruturas que são predominantemente comemorativas e potencialmente auto engrandecedoras. (MARSCHALL, 2009, p. 11, tradução nossa)⁷.

Nesse sentido, “Monumentos Virtuais” busca converter monumentos em memórias cotidianas, em contra-monumentos ao transfigurar as estruturas físicas em suportes de projeções. Dos planetários às fachadas de casas e edifícios, as cidades participantes transformadas em memoriais virtuais compartilhadas, públicas e inclusivas.

Novos monumentos e estátuas são necessários para ‘contar o outro lado da história’; expor histórias suprimidas e preservar narrativas do passado previamente escritas fora do registro histórico oficial; combater interpretações tendenciosas disseminadas através da paisagem simbólica existente; para celebrar a identidade e as conquistas dos grupos sociais anteriormente marginalizados (MARSCHALL, 2009, 2, tradução nossa).

Em reação, considerando que monumentos públicos tradicionais (físicos) e sítios memoriais muitas vezes buscam fixar permanentemente a memória através da imponência, os contra-monumentos e memoriais digitais criados através deste projeto procuram ser fluidos e maleáveis.

Projetos coletivos de resistência à produção de memória normativa incluem aqueles que se

6 *In these landscapes of “minority” memory, those groups that have been rendered invisible in the landscape, or who have been discredited or marginalized in mainstream memorialization, oppose normative readings and/or create sites which speak to a different interpretation of historical events.* (MITCHELL, 2003, p. 451).

7 *Dubow considers memorials to be structures and institutions whose essence is reflective and contemplative, while monuments are historical markers as well as structures that are predominantly celebratory and potentially self aggrandising. ‘Monuments outwardly proclaim something. Memorials invite introspection and interpretation’.* (DUBOW CITED IN MARSCHALL, 2009, p. 11).

recusam a aderir ao roteiro da história no formato do poder dominante. São memórias que fogem às práticas regulatórias do Estado e/ou do mercado, com indivíduos e grupos formando práticas “contrárias” associadas a monumentos dominantes, ou criando seus próprios locais de luto ou celebração (Mitchell 2003, 451, tradução nossa).

Por seu turno, os contra-monumentos trazidos à tona no referido projeto reforçam as memórias coletivas, colaborativas e compartilhadas, projetando-as nas cúpulas de planetários e fachadas de arquiteturas de espaços urbanos públicos, transformando-os em locais reflexivos e contemplativos, alterando sua estrutura original.

Ao trazermos memórias para o espaço da arte, construímos monumentos de fabulações, nos quais as memórias são aprofundadas em suas virtualidades. Assim, quando falamos em monumentos virtuais, almejamos acessar a virtualidade das memórias e dos monumentos atualizados no cotidiano, uma vez que “nós nunca somente registramos o que está presentemente em frente dos olhos. Em toda visão nós vemos imperceptíveis qualidades, nós abstratamente vemos potências, nós implicitamente vemos uma vida dinâmica, nós virtualmente vivemos a relação” (MASSUMI, 2008, p. 5). Entendemos que virtual existe em potência, esperando para ser atualizado - virtual do latim: potência, força, e na escolástica: o que existe em potência e não ainda em ato, o atual ocorre como uma resposta às problematizações abertas pelo virtual.

Ou seja, as potencialidades dizem respeito à realidade virtual, não há oposição entre o real e o virtual, mas sim entre o virtual e o atual, numa perspectiva deleuziana. O real não se limita ao que é atualizado, ao que se conhece, isto é, o real é uma potência virtual que acessamos de diferentes formas com diferentes atualizações. “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual” (MASSUMI, 2008, p. 5). Gilles Deleuze (1988) propõe uma filosofia da diferença baseada em uma teoria das multiplicidades que implica elementos atuais e virtuais. O processo de virtualização passa do ato ao problema, ao acontecimento que o instaurou. Apresenta-se como o movimento mesmo do devir outro, e a atualização realiza o movimento contrário, emerge do plano de intensidade dos devires, dando uma forma possível para aquele momento. (OLIVEIRA, 2010).

Monumentos Virtuais em múltiplas superfícies

“Monumentos Virtuais” é um projeto processual que visa ampliações entre problematizações teóricas e produções práticas a partir de uma metodologia interdisciplinar e colaborativa. Para melhor explicar como tal projeto opera e como tomam corpo suas metodologias, é necessário descrever como acontecem seus processos de criação, da parceria entre os laboratórios envolvidos à projeção das obras audiovisuais. Acontece entre o o LabInter (Santa Maria), o *Interdisciplinary Lab* (Durban) e o Projet’ares Audiovisuais (Fortaleza), interligando América do Sul e África, e gira em torno de uma criação dialógica transcultural. Boa parte das trocas interlaboratoriais acontece via Internet e redes virtuais, como trocas

de *e-mails*, compartilhamentos de arquivos em *drives* de nuvens, mensagens via aplicativo *WhatsApp*, videoconferências e, ainda, em alguns momentos, intercâmbio presencial entre artistas/pesquisadores dos laboratórios⁸.

O tema de “Monumentos Virtuais”, dos monumentos que transcendem uma hegemonia discursiva e de poder estabelecidos, é resultado de muitas conversas e discussões. E o objetivo artístico, o de desconstruir uma composição imagética visual e sonora como unidade e centrada nas cúpulas *fulldome*, de reconfigurar novos espaços expositivos e de projeção, transformando as cidades e suas fachadas, suas faces “monumentais”, através de um audiovisual expandido, decorre de alguns anos de conversações dos laboratórios, com seus diversos perfis de artistas/pesquisadores, de projetos e de conjunturas estruturais. Com o tema e o objetivo consensualmente definidos, cada grupo de artistas/pesquisadores desenvolve seus caminhos criativos, com alguns pontos em comum e outros diversos. Tendo em vista, porém, transformar as cidades em tema e espaços expositivos (fachadas de edificações e interior de cúpulas de planetários), em locais de reflexão sobre as estruturas invisíveis e virtuais presentes em cada uma das cidades, entre o estabelecido e o marginal, e que não necessariamente precisam ser monumentos edificadas.

Cabe também destacar o apoio, a colaboração e a parceria do Planetário da UFSM no projeto. Espaço fundamental para os testes das projeções, tal como para o processo de criação como um todo, com a emergência de questionamentos, problemas, possibilidades, proposições e poéticas. E a importância do trabalho de áudio, com a dedicação dos integrantes do LabInter e o apoio dos estúdios da Coordenadoria de Comunicação Social da UFSM. Por esses e outros motivos, a produção poética de “Monumentos Virtuais” almeja fomentar e promover cooperações em redes de pesquisa e criação entre instituições nacionais e internacionais, em nível da graduação e pós-graduação, entre a academia e a comunidade.

Em suma, é um projeto de pesquisa poética em andamento com várias propostas artísticas, sendo que, neste artigo, focamos na proposta audiovisual para *fulldome*, realizada entre 2018 e 2019. Sobre os artistas/pesquisadores diretamente envolvidos nesta proposta específica, estão as equipes do LabInter/UFSM/Brasil, com Andreia Machado Oliveira, Barbara Almeida, Camila dos Santos, Calixto Bento, Evaristo do Nascimento, Fabio Almeida, Jonas Louzada, Jonathan Ferreira, Luiz Augusto Alvim, Matheus Moreno Camargo, Natália Faria, Vanessa Fredrich e William Sena Santana. Da UFC/Brasil, com Milena Szafir. E do *Interdisciplinary*

8 Entre maio de 2018 e novembro de 2019, os laboratórios ficam conectados em ações colaborativas. O Labinter oferece oficinas de *softwares*, de construção de ambientes imersivos e interação entre imagem e áudio, com *Touch Designer*, e de edição de imagens e animação de vídeos, com *Adobe After Effects*. Além de promover encontros de pesquisa em 2019, como os “I e II Encontro de Pesquisa - Propostas Artísticas para *FullDome*”, com a colaboração da Prof^a. Dr^a. Milena Szafir (UFC) e do Ms. Luyanda Zindela (DUT). A Prof^a. Dr^a. Milena Szafir (UFC) realiza uma capacitação durante o mês de setembro 2019 no LabInter e a Prof^a. Dr^a. Andreia Oliveira realiza uma viagem para a UFC e duas viagens para o *Interdisciplinary Lab/DUT/Durban*, África do Sul. De Durban, o Ms. Luyanda Zindela faz uma residência artística no LabInter durante dez dias e estava programada outra residência artística em março de 2020 com a Profa. Tasneem Seedat e Ms. Nireesh Singh, contudo foram adiadas em decorrência da pandemia de COVID 19.

Lab/DUT/África do Sul, Luyanda Zindela, Nireesh Singh e Tasneem Seedat.

A respeito da proposta audiovisual “Monumentos Virtuais” (2018-2019)⁹, juntamente com a colaboração das partes envolvidas já citadas aqui, o processo de criação envolve mais instâncias. Como a captação e o registro audiovisual nas cidades, respondendo a perguntas sobre quais espaços eleger, quais momentos captar, quem mostrar e quando. Essa etapa do projeto conta com as diferentes possibilidades de equipe e estruturas de cada lugar envolvido. Em Santa Maria, as poéticas imagéticas visuais e sonoras acontecem por meio de diferentes dispositivos, da câmera de celular, à câmera híbrida de fotografia e vídeo, câmeras de captura 360° à câmera profissional, ao passo que o áudio é um misto de captações dos próprios microfones embutidos nos dispositivos de registro audiovisual a gravações de estúdio e tratamento sonoro feito por Jonas Louzada e Luiz Augusto Alvim, ambos da área da Engenharia Acústica.

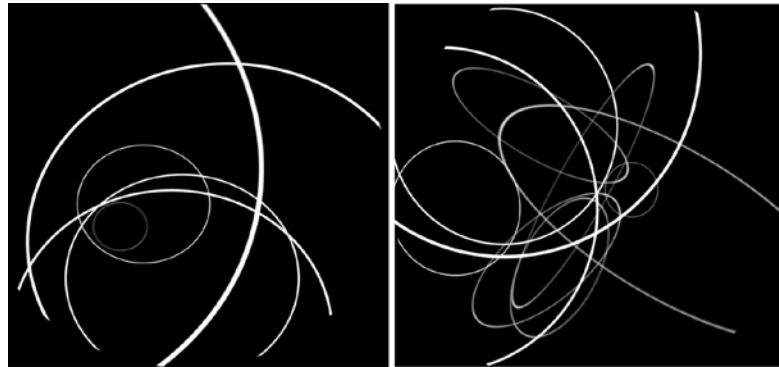
A edição da narrativa audiovisual, por sua vez, faz-se presente em todo o processo criativo, agregando elementos inerentes ao conceito do projeto. A propósito da *projection art* e do cinema expandido, o material editado para projeção *fulldome* abarca o conceito de imersão. O mesmo pode ser dito a respeito da animação, das linhas, das formas e sua relação com o som. O relato audiovisual, criado por meio de diversos olhares e discursos, em diferentes suportes e naturezas técnicas e tecnológicas, confere à montagem uma poética instigante, que fala simbolicamente sobre as ligações entre Santa Maria, Durban e Fortaleza.

O desenho sonoro é realizado para o espaço imersivo de planetário, utilizando uma DAW (*Digital Audio Workstation*). O mote da proposta é explorar, com ferramentas de espacialização do som, através de sintetizadores e diversas gravações de áudios das cidades e de narrações, a composição da trilha sonora, com uma abordagem híbrida e dinâmica. A criação de um campo sonoro que amplie o senso de imersão (por meio do *software Ambisonic*), pois os áudios são manipulados não só quanto às suas características tímbricas, mas também quanto às suas qualidades espaciais, permitindo que o espectador perceba a localização das fontes sonoras no ambiente de exibição.

A proposta artística audiovisual, ao todo, tem 4:30” (quatro minutos e trinta segundos) de duração, entre imagens coloridas e em preto e branco, e pode ser dividida em três momentos principais. O primeiro, uma animação que inicia com linhas circulares brancas sobre fundo preto, que se entrecruzam, deslocam-se no seu suporte de projeção, como linhas meridianas dos mapas das cidades que não se centram em nenhum local específico. Criamos uma animação com linhas soltas e leves, que fossem contra a tendência de localização central dos monumentos físicos das cidades (Fig. 1). Com o *software After Effects*, fizemos uma composição de 1480x1480 *pixels*, na qual essas linhas de formas circulares se movimentam, através da opção de objeto 3D (em três dimensões) na *timeline* do *software*, do uso da câmera dentro da

animação e da escala, usando a expressão *Wiggle*.

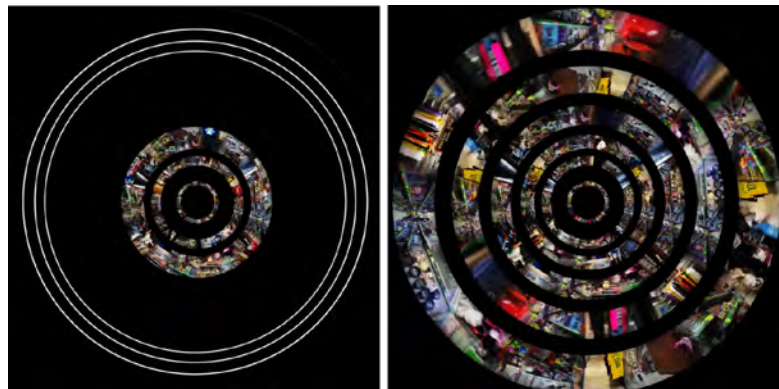
Fig. 1. "Monumentos Virtuais", 2019. *Frames* digitais da proposta audiovisual formato para exibição *fulldome*, 1480x1480 *pixels*.
Fonte: LabInter.



Logo, as linhas soltas se transformam em sequências simultâneas centradas, que conversam, de algum modo, com o momento seguinte de vídeos das três cidades, compostos em faixas. As linhas centradas e os vídeos/faixas apresentam cenas do comércio informal presentes em todas as cidades, sendo um elemento em comum, globalizado, independentemente das diferenças culturais de cada local (Fig. 2). No domo do planetário, este elemento estético de centralização do ponto de visão, explora e coloca em cheque a centralidade da estrutura física apresentada, de forma similar a uma estrutura monumental de ostentação do poder. Neste caso, a superfície côncava de domo arquitetônico de planetário.

Para criar as faixas, usamos recortes de vídeos de comércios informais (chamados no Brasil de camelôs ou ambulantes), em que foram recortados de um "Filme A e B", com um tempo de duração longo, sendo duplicados em diversos vídeos (A1, B1, A2, B2, A3, B3..etc.) com tempos de duração e inícios diferentes, repetidos em círculos. No *software After Effects*, através do *Anchor Point*, no centro da composição foi possível dispor todas as camadas de vídeo com um núcleo em comum, e através da ferramenta *puppet* foi possível corrigir uma pequena distorção na imagem, como se fosse um trapézio, a parte superior e inferior do vídeo. Também utilizamos uma máscara de transparência em volta dos vídeos para que na faixa circular houvesse unidade (Fig. 2).

Fig. 2. "Monumentos Virtuais", 2019. *Frames* digitais da obra audiovisual formato para exibição *fulldome*, 1480x1480 *pixels*.
Fonte: LabInter.



Posteriormente, com o intuito de quebra e deslocamento do foco central do domo, fizemos distorções nos vídeos/faixas duplicando a animação de surgimento central do círculo e adicionando efeitos de *Turbulent Displace*, criando uma animação com as três faixas. Também foi usado o efeito *Tint* para alterar a cor das faixas. O movimento dos vídeos/faixas acontece juntamente com o surgimento de novas faixas e linhas que cruzam a distorção, sendo recortes da mesma faixa duplicada e com algumas modificações do tempo, somadas à movimentação na posição e na rotação (Fig. 3). A partir das faixas, foi utilizado uma máscara quadrada para isolar partes e a animação *Wiggle* para distorcer os fragmentos. Com esses fragmentos, criamos uma pré-composição para darmos o efeito de distorção das silhuetas dos mesmos. Assim a composição dos fragmentos aparece e some com o efeito de opacidade (Fig. 3).

Fig. 3. "Monumentos Virtuais", 2019. Frames digitais da obra audiovisual formato para exibição *fulldome*, 1480x1480 pixels. Fonte: LabInter.



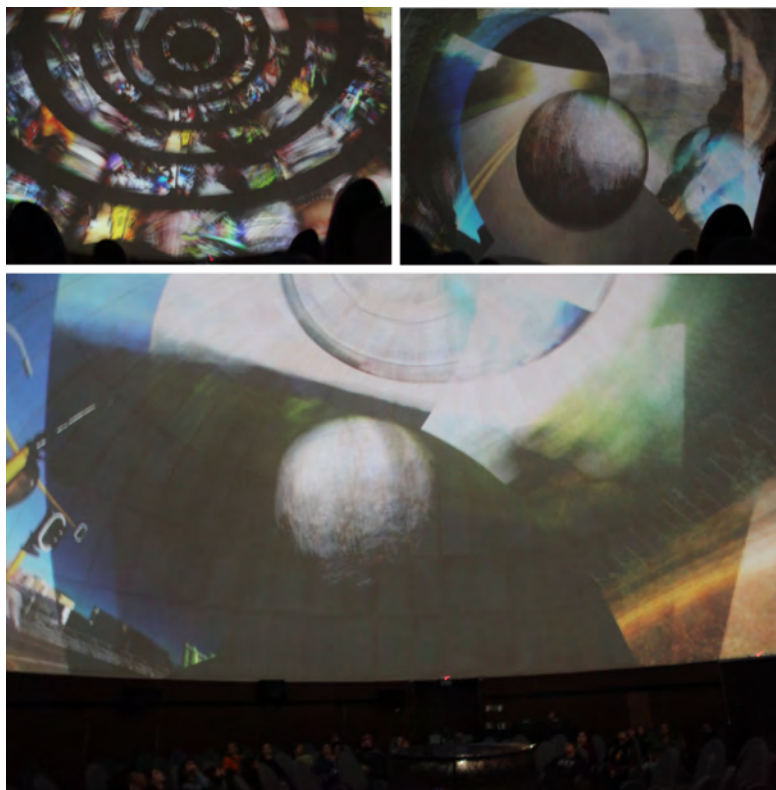
Já na terceira parte, surgem três "globos" (esferas) com vídeos dos locais do cotidiano das três cidades. Um "globo" para Durban, com vídeos de suas ruas e pontos de transportes coletivos, entendendo o transporte coletivo como um contra-monumento que diz sobre o funcionamento do cotidiano da cidade. Outro, para Santa Maria, com vídeos de estradas entre árvores e morros, marcando os trajetos entre pontos definidos da cidade, como do centro para a UFSM, para bairros distantes, para a quarta colônia, sendo a paisagem natural o seu contra-monumento. E, outro "globo" para Fortaleza, com vídeos de dunas e praias que fazem a fronteira da própria cidade. Esses "globos" se entrecruzam, tendo sua dimensão e temporalidade distorcidas (Fig. 4).

Fig. 4. "Monumentos Virtuais", 2019. Frames digitais da obra audiovisual formato para exibição *fulldome*, 1480x1480 pixels. Fonte: LabInter.



Os processos criativos resultantes do projeto já circulam por diferentes espaços, desde suas cidades natais até outras localidades e eventos. Foi exibido no “EFEMERA Imagem – Exibição Internacional Audiovisual *FullDome*”¹⁰ (2019), em outubro de 2019, com projeção em cúpula no Planetário da UFSM (Fig. 5).

Fig. 5. “Monumentos Virtuais” na *Mostra EFEMERA Imagem*. Integrando a mostra “LabInter Arte - Memória – Tecnologia”, em outubro de 2019. Planetário da UFSM, Santa Maria RS, Brasil. Fonte: Registros fotográficos de Matheus Moreno.



Ainda, a proposta *fulldome* recebeu o convite para participar do evento “*Conciertos de Música Visual en FullDome – UVM 2019*”, realizado no Planetário Galileo Galilei, no âmbito do “*Festival Noviembre Electrónico*”, em novembro de 2019, em Buenos Aires, Argentina (Fig. 6). O evento em questão faz parte do projeto “*UVM (Understanding Visual Music)*”, organizado pelo Dr. Ricardo Dal Farra, diretor do *Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas* (CEIARTE), da *Universidad Nacional de Tres de Febrero* (UNTREF), Buenos Aires, Argentina.

10 “EFEMERA Imagem - Exibição Audiovisual Internacional *FullDome*” é uma mostra anual que acontece no Planetário da UFSM desde 2016. O evento é organizado pelo LabInter, com curadoria do doutorando em Artes Visuais pela UFSM, Matheus Moreno, e da Dr^a. Andréia Machado Oliveira. Este projeto é um desdobramento do projeto “EFEMERA - Exibições *FullDome* e Experiências em Mídias Emergentes e Realidade Aumentada”, de autoria de Matheus Moreno.

Fig. 6. "Monumentos Virtuais", no evento "Conciertos de Música Visual en Fulldome – UVM 2019". Integrando o "Festival Noviembre Electrónico", nos dias 21 a 28 de novembro de 2019. Planetário Galileu Galilei, Buenos Aires, Argentina. Fonte: Registros fotográficos do CEIART.



Também participou do evento DIGIFEST 2019, na *Durban University of Technology* (DUT), em Durban, África do Sul. Nesse momento, experimenta-se, pela primeira vez, a adaptação da projeção do suporte de *fulldome* para uma tela panorâmica em 360° (trezentos e sessenta graus), com ampla participação do público (Fig. 7 e 8). Percebe-se que o público tem mais liberdade de visualização, pois pode se deslocar imerso no espaço expositivo, o que não acontece em planetários, com projeções em suas cúpulas, pois todos se encontram sentados em cadeiras, olhando para cima. A ocasião, ainda, demonstra as possibilidades de desdobramentos do cinema expandido, com a ativação de espaços expositivos alternativos e imersivos.

Fig. 7. "Monumentos Virtuais", 2019. Frames digitais da obra audiovisual "Monumentos Virtuais", formato para exibição em tela panorâmica de 360 graus e vídeo mapping. Fonte: LabInter.

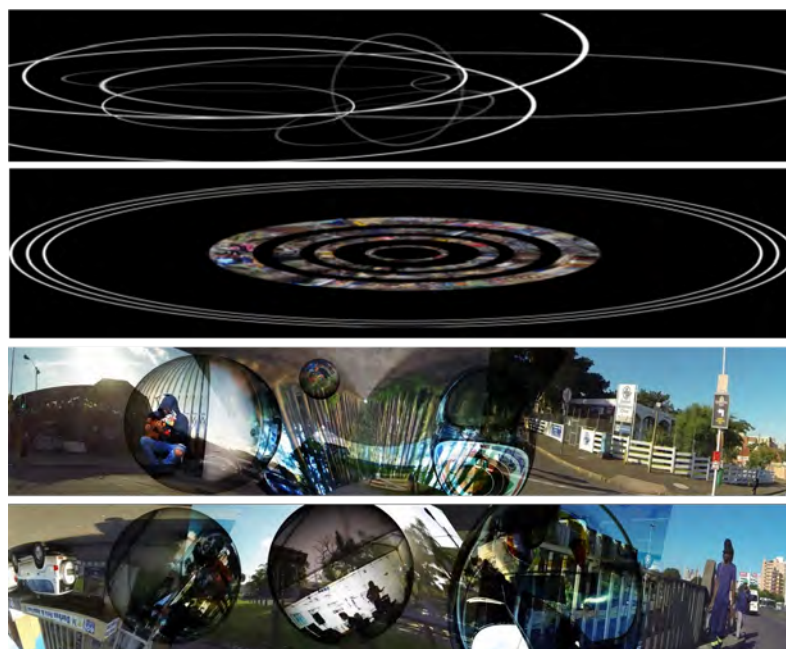
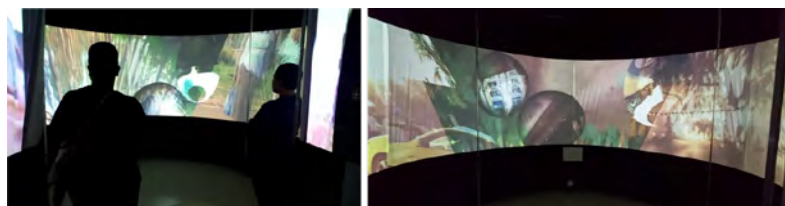


Fig. 8. “Monumentos Virtuais”, como “*Shared Virtual Monuments*”, na “*DIGIFEST*”, setembro de 2019. Durban, África do Sul. Instituição promotora: *University's City Campus*. Fonte: Registros fotográficos de Luyanda Zindela.



“Monumentos Virtuais” ainda tem participação no evento “*Campus Open Mapping V.1*”, organizado pelo doutorando em Artes Visuais da UFSM, Wagner Bento, com apoio do LabInter e do Grupo de Arte e Design (GAD), também da UFSM (Fig. 9). Nesse momento, a projeção sofre outra inflexão, a projeção em *video mapping*, na fachada da Biblioteca Central da UFSM, em dezembro de 2019.

Fig. 9. “Monumentos Virtuais”, no evento “*Campus Open Mapping V.1*”. Na Biblioteca Central da UFSM, Santa Maria. No dia 13 de dezembro de 2019. Fonte: Registros fotográficos de Matheus Moreno.



Nas animações audiovisuais da proposta em questão, as imagens exploram a visualidade do som e a musicalidade do que se vê, sincronizando a mutação dos padrões visuais com elementos sonoros, a luz dinâmica das imagens projetadas com a estrutura material arquitetônica, gerando novas percepções espaço-temporais. Assim, o domo côncavo da arquitetura dos planetários apresenta-se como uma hypersuperfície, onde é possível vivenciar associações das imagens audiovisuais digitais com o espaço físico sensível, compondo um espaço imersivo de experiências efêmeras.

Em busca de contra-monumentos...

A partir do projeto “Monumentos Virtuais”, problematizamos o que consiste um monumento, na direção de um contra-monumento aberto a virtualizações. Procuramos dessa maneira, alternativas que transformassem convenções tradicionais da visibilidade centralizada do monumento, da escultura e da arquitetura memorial oficial. Os contra-monumentos ao modificarem sua materialidade com o passar do tempo, provocam conhecimentos baseados no desaparecimento e na mudança. Ao expressarem mais que uma interpretação unitária, identitária, acabada, linear e parcial de acontecimentos, configuram-se como um elemento para tornar visível a ausência ou afirmar uma negação.

Com a ideia de um contra-monumento, procuramos outros caminhos que desviassem das estruturas fundamentais do monumento. Afinal, como produzir um artefato memorial que não fosse na direção de uma lógica monumental? Como ativar uma memória que não ansiasse um olhar habitual, fixo e reto?

Lógica esta que coloca o observador em uma posição passiva de absorção de uma narrativa pronta e fechada, ao contrário, propomos memorações que se diferenciam com o passar do tempo. Entendendo a memória como um território incerto e instável, falamos de uma memória que no lugar de almejar ser eterna, visa ao seu próprio desaparecimento e esquecimento, para que a partir de suas ruínas seja resignificada; que não queira se conservar imaculada e intocável, contudo que demande atenção e instigue sua própria violação.

Enquanto o monumento é da ordem da inteligência, a memória é da ordem da intuição que, para Henri Bergson (1964), move-se pelos fluxos do movimento, pela constante transformação que dura, pela duração pertinente à ordem do tempo. A intuição nos assalta apresentando alguma coisa, sem que possamos remeter ao já feito anteriormente. Ela atualiza o virtual que se constitui na experiência, já que não existe o dado *a priori*, mas o criado no vivido com a potência de se diferir. Ela nos surpreende, pois não é resultado da realização de uma finalidade; ela acontece. A intuição precisa de experiências cognitivas que vão além da reconhecimento, baseadas nos processos de criação. São experiências abertas à imprevisibilidade, a uma finalidade que se esgota na própria experiência sem atingir um resultado previsto, estando num limiar. “O limiar é uma “ultrapassagem” vivenciada de um estado para outro, mas também pode ser visto como um acúmulo progressivo de detalhes, de pequenas passagens que condicionam e alinham o devir no sentido de uma eventualização intuitiva” (PALAZUELOS; FONSECA, 2017, p. 939).

A memória habita um tempo em que coexistem passado, presente, futuro, como aponta Bergson (1964), um tempo que dura, contínuo, uma duração. Passado não é somente o que se foi vivido, mas principalmente o que se passou por nós e não foi conscientizado, possíveis de temporalidades pendentes. Em nossas experiências atualizamos ínfimas possibilidades de um virtual imanente. O que não atualizamos e concretizamos, não deixa de existir, pelo contrário, constitui-nos como um passado no presente, como um futuro anterior.

Deste modo, procuramos escutar as temporalidades dos locais, olhar as cartografias dos seus territórios difusos, de suas topologias mutantes, em permanente reconstrução e dar vozes aos seus contra-monumentos virtuais como trajetórias cotidianas dinâmicas, instáveis e abertas. Na emergência de poéticas que evoquem ecos da cidade, que desentranhem da opressão da urbe as muitas narrativas possíveis, de ir além da mera necessidade de contar uma história oficial, encontrando sua afirmação ao dar ao observador o encargo de construir memórias. Como um problema que não pretende ser resolvido, gerando um debate que tem sentido enquanto está aberto, inconclusivo e consciente de sua própria impossibilidade de resposta. Produzindo novos lugares no presente.

Enfim, o projeto “Monumentos Virtuais” busca ampliar as possibilidades de produção, criação e desdobramento audiovisuais a partir do formato imersivo *fulldome*, uma vez que imagens projetadas em uma superfície plana, como uma parede, difere

muito de imagens em superfícies côncavas ou circulares. Esse trabalho é composto em camadas sobrepostas: a camada de base desfaz a relação *form-background* com o *fulldome*, através de um campo de profundidade espacial infinita, dentro do qual a transformação da narrativa se desenrola. Imersas nesse volume ilimitado, figuras de luz interagem entre si, como variações de cor e intensidade, em movimentos rotacionais que geram uma composição dinâmica de imagens efêmeras.

Aqui, também é preciso problematizar os processos criativos de imagens contemporâneas e música visual através de experiências com processos generativos. Sobre uma representação audiovisual *fulldome* que atualiza constantemente a arquitetura, através de eventos e reconexões do espaço/tempo, permitindo a readaptação constante também dos indivíduos, imersos nas imagens mutantes desses ambientes, intermediados pelas interfaces tecnológicas.

Com a poética de retirar visões centralizadas dos espaços culturais, busca-se criar espaços imersivos e sensíveis, onde figuras, eventos, costumes e símbolos sejam deslocados do cotidiano. Entende-se que monumentos são estruturas físicas que ocupam espaços públicos, impondo seu poder como símbolos coletivos de figuras legitimadas, eventos ou elementos do patrimônio de uma cultura. Assim, vislumbra-se que, através deste projeto, possa problematizar-se esses locais, contestando seu poder e reescrevendo suas memórias constantemente.

O projeto visa reforçar uma iniciativa de colaboração artística e interdisciplinar entre países em desenvolvimento do Hemisfério Sul: Brasil e África do Sul, que enfrentam desafios culturais e socioeconômicos semelhantes. Ou seja, os contra-monumentos no lugar de serem uma resposta a tais questões, abre para uma série de perguntas, sendo concebidos e compartilhados de forma colaborativa pelos laboratórios participantes, a partir dos espaços urbanos e seus agentes transeuntes.

Referências

- ANDERS, Peter. *Cybrids: Integrating Cognitive and Physical Space in Architecture. Design and Representation*. In: **ACADIA 97 Conference Proceedings**, p.17-34, 1997.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. Rio: Delta, 1964.
- CAMARGO, Matheus Moreno dos Santos. **Transhabitat: topologias transorgânicas em arte e tecnologia**. Dissertação de Mestrado. UFSM, Santa Maria, 2016.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2007.
- MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicacion**. Buenos Aires: PAIDOS, 2006.
- MARSCHALL, Sabine. *Landscape of Memory: commemorative Monuments, Memorials and Public Statuary*. In: **Post-Apartheid South Africa**. Milton: Brill, 2009.
- MASUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: **Inflexions Journal**. Disponível em: www.inflexions.org. Acessado em: 30 de maio de 2009, p. 5.
- MCLUHAN, Marshall. **Gli instrumenti del comunicare**. Milão: Saggiatore, 1967.

- MONDLOCH, Kate. **Screens**: viewing media installation art. Londres: University of Minnesota Press, 2010.
- MITCHELL, Katharyne. **Monuments, Memorials, and the Politics of Memory**. In: **Urban Geography**. vol. 24, p.442-459, 2003.
- MURRAY, Janete. H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro das narrativas no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo, Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- OLIVEIRA, Andréia Machado. **Corpos Associados**: interatividade e tecnicidade nas paisagens da arte. Tese de Doutorado. UFRGS, Porto Alegre, 2010.
- OLIVEIRA, Andréia Machado; MONTIBELLER, Alexandre; PEREIRA, Bárbara Maciel; NASCIMENTO, Evaristo José do; ALMEIDA, Fabio Gomes de; CICHELERO, Marcos; CAMARGO, Matheus Moreno dos Santos; PARABONI, Muriel. **Ai3: ambientes interdisciplinares imersivos interativos em realidade mista**. In: ROCHA, Cleomar (Org). **Anais do IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas**. Goiânia: Media Lab / UFG, 2016.
- PALAZUELOS, Felix Rebolledo; FONSECA, Tania Galli. Erlebnis e Erfahrung na perspectiva do limiar como transição e passagem. In: **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, vol. 17, n. 3, p. 934-950, 2017.
- PERRELLA, Stephen. **Hypersurface Theory: architecture Culture**. In: **Architectural Design – Hypersurface Architecture**. London: AD, vol. 68, p.07-17, 1998.
- SPERLING, David. **Arquiteturas Contínuas e Topologia**: similaridades em processo. Dissertação de Mestrado. EESC-USP, São Carlos, 2003.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. Nova York: P. Dutton & amp, 1970.