



LINKE, Ines. Paisagens artificiais: notas sobre montanhas. São João del-Rei: Universidade Federal de São João del-Rei. Universidade Federal de São João del-Rei; professora adjunta. Artista plástica e cenógrafa.

RESUMO

Este trabalho busca realizar um mapeamento das diferentes noções de paisagem presente no campo das artes, ao mesmo tempo em que apresenta as possibilidades e limites da representação da natureza. A origem desta análise encontra-se vinculada ao trânsito entre *Land Art* e cenografia e se alicerça sob a forma das paisagens construídas e imagens da natureza existentes no teatro, assim como no campo das artes visuais e do urbanismo. Atualmente, os simulacros da natureza se tornaram cada vez mais comuns e os impactos dessas práticas implicam outras mudanças. Inicialmente, elas influenciam nosso imaginário, transformando a percepção que temos das paisagens, gerando nostalgia de lugares vividos e de paisagens inexistentes. Em seguida, encenam-se modelos fundamentados em nossa subjetividade. Imagens da memória assentadas na experiência estética e imaginativa de cada pessoa. As paisagens artificiais geram imagens que apontam para a estranheza da existência e a mobilidade do universo. Desta forma, além da discussão da temática “Tempos de memória”, o trabalho tem por propósito contribuir com as reformulações conceituais acerca das abrangências da cenografia.

PALAVRAS-CHAVE: paisagem: natureza artificial: representação.

ABSTRACT

The paper *Artificial landscapes: notes on mountains* seeks to map the different notions of landscape in this field of art, presenting the possibilities and limits of the representation of nature. The origin of this analysis is linked to the interaction between land art and scene design, and is based on the forms of constructed landscapes and images of nature existing in theater, as well as in the field of visual arts and urbanism. Currently, the simulacra of nature have become increasingly common, and the impacts of these practices imply other transformations. Initially, they influence our imagination and change the perception of landscape, generating nostalgia for experienced places and nonexistent landscapes. Then, they stage models, which are grounded on subjectivity. Images of memory informed by the aesthetic experience and personal imagination of each person. The artificial landscapes create images that show the strangeness of existence and the mobility of the universe. Thus, besides the discussion of the theme ‘Times of memory’, the paper pretends to contribute to the conceptual reformulations concerning the understanding of scenery.

KEY-WORDS: landscape: artificial nature: representation.

As ideias de montanha se inspiram em imagens que circulam em nossa sociedade. Trata-se de enunciados culturais, que se instauram a partir das imagens de paisagens que transitam em uma determinada cultura e que dependem do desenvolvimento de dispositivos pictóricos socialmente condicionados. Aziz Ab’Saber conceitua a paisagem como uma “herança em todo o sentido da palavra: herança de processos fisiográficos e biológicos, e patrimônio coletivo dos povos que historicamente os herdaram como território

de atuação de suas comunidades”(AB’SABER,1977). As imagens de paisagem possuem uma dimensão simbólica, formadora de identidade e tradição. Assim, a paisagem é o conjunto de formas que exprime as relações entre homem e natureza, uma configuração, uma composição, uma construção transversal entre elementos naturais e artificiais. Para Milton Santos tudo que nós vemos constitui a paisagem. Entretanto, trata-se de um conceito que se altera, se renova e se adapta aos paradigmas de um determinado contexto com suas condições econômicas, técnicas, políticas e culturais em constante movimento.

A concepção moderna da paisagem surge a partir de ideias renascentistas quando foram desenvolvidos os princípios óptico de formação da imagem da natureza e da representação por meio da perspectiva e da câmara escura (Figura 1) antes utilizada como auxílio ao desenho das imagens. Nessa época, diversos mecanismo de representação da realidade foram utilizados para fixar imagens do exterior em diferentes suportes. O fascínio do realismo das imagens projetadas reforçou a presença da paisagem na pintura e na cenografia do teatro do século XIX e XX, assim como no campo das artes em geral.

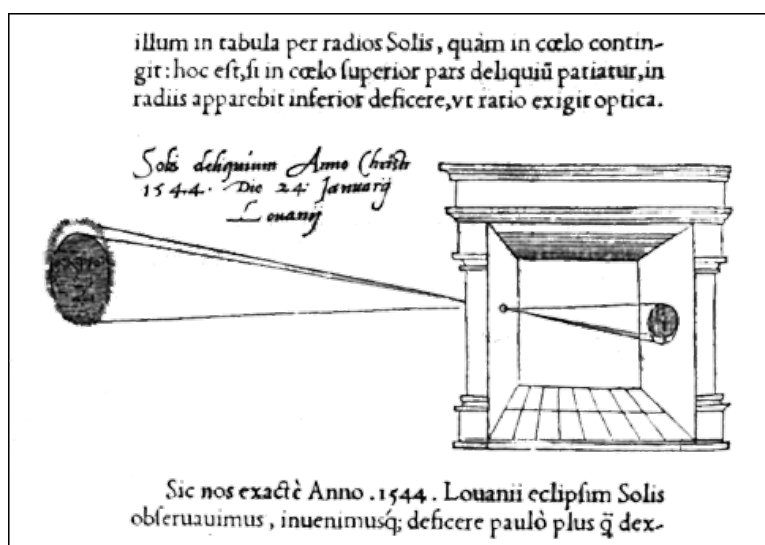


Figura 1 - Primeira publicação da ilustração da câmara obscura, 1545.

Desde o romantismo e o século XIX, os simulacros da natureza se tornaram cada vez mais comuns e frequentes, implicando em mudanças dentro e fora do campo das artes. Inicialmente, elas influenciam nosso imaginário, transformando a percepção que temos das paisagens, gerando nostalgia de lugares sublimes e assim como de paisagens inexistentes. Em seguida, as paisagens inventadas e imaginadas encenam modelos fundamentados em subjetividades que se misturam com a própria noção de realidade.

Como gênero artístico, a paisagem criou composições que conduziram ao homem relacionar-se com o mundo, identificar-se com o entorno e colocar-se em frente e dentro da paisagem. As técnicas da reprodução de imagens do exterior foram aprimoradas e efetivadas ao longo do século XIX junto às invenções óticas de câmeras e projetores capaz de reproduzir uma realidade fotográfica no contexto da pintura ou no espaço do edifício teatral.

Mas quais operações sustentam o conceito de paisagem? Para Rancière “sem arte, não há representação da realidade”, pois precisamos de imagens para lidar com a multiplicidade de formas de experiência (Rancière, 2009). Desta forma, as imagens não são descrições do visível, mas operadores que produzem diferenças de intensidade. (Rancière, 2009).

O realismo e o naturalismos contribuíram com a elaboração de um conceito de realidade, bem como impuseram uma ideia das limitações da semelhança. O centro do problema do realismo era uma autocontradição, porque ao mesmo tempo que as figurações da exterioridade produziam uma ideia de paisagem verídica, elas também geravam imagens contra a natureza. Nas artes as paisagens eram informadas, reprojctadas e reproduzidas. Isso levou que na paisagem contemporânea a distinção entre natureza e cultura perdesse seus significados. No texto “O efeito de realidade” Roland Barthes afirma a existência de um fetichismo do real da cultura midiática exemplificado pela fotografia (BARTHES, 1968) que implica numa redistribuição de capacidades de experiência sensorial. A natureza tornou-se um tipo de *readymade* e a aceitação da imagem artificial como natural transformou as formas de percepção visual.

As paisagens artificiais produzem imagens verdadeiras que apontam para a estranheza da existência e mobilidade do universo. As paisagens construídas se integram nas novas concepções tanto na realidade como também das artes plásticas. No teatro e cinema a reprodução fiel da natureza da estética naturalistas atendeu as demandas de um publico encantado pelo real (Figura 2). Os encenadores das tradições naturalistas e realistas visaram tornar a imagem cênica verdadeira e explorar os limites da verossimilhança, articulando as suas imagens a uma “busca da exatidão arqueológica ou sociológica” para criar uma relação mais autêntica com o real (ROUBINE, 1998, p.120). Na cenografia explorou-se o caráter tridimensional. Assim, a estética realista redefiniu o conceito de autenticidade e artificialidade concebendo a mitologia do verdadeiro (ROUBINE, 1998, p.121). Materiais e objetos retirados da vida cotidiana para criar a ideia de objetos autênticos reforçaram o ilusionismo visual e a interpretação realista por meio do peso, da textura e do desgaste. Nessa época, As montanhas realistas ganhavam formas que reproduziram desníveis naturais de encostas e colinas das paisagens naturais.



Figura 2 - Robert Cumming. Paisagem interior. Universal Estúdios, 1977.

Ao longo da história diferentes significados foram atribuídos à montanha. Criou-se a imagem de um lugar de passagem entre o Céu e a Terra, um lugar sagrado, uma morada dos deuses, um lugar proibido, a morada de dragões e de animais grotescos. A montanha era um lugar inacessível aos homens e muitas vezes estabelecia o limite entre o mundo visível e o mundo invisível, entre o conhecido e o desconhecido. A ascensão da montanha era vista como algo que conduzia ao conhecimento de si ou ao contato com as forças superiores. Por causa da dificuldade de acesso, eram sítios de mitos e lendas. Constituíam as últimas partes inexploradas da Terra, atraíam cientistas, aventureiros, naturalistas, viajantes e também artistas. Mas com o crescente reconhecimento da superfície da Terra as montanhas perderam seus poderes mágicos e se tornaram parte da terra mapeada e imaginada por meio das imagens que circulam nas redes virtuais.

A montanha artificial é analógica a realidade; mas como uma criação humana ela permite, também, escapar do real. Ela parte da imaginação, da ideia de uma montanha que se concretiza no espaço real. A paisagem como imagem é um sistema simbólico que necessita de uma interpretação por parte do espectador. No texto "Rhétorique de l'image" Roland Barthes passa da analogia para o código analógico:

Segundo uma etimologia antiga, a palavra imagem deveria estar ligada à origem de *imitari*. Nós estaremos já de seguida no centro do problema que se pode pôr à semiologia das imagens: a representação analógica (a cópia) poderá produzir verdadeiros sistemas de signos e não somente simples aglutinações de símbolos?

Para o autor, a analogia constitui o mecanismo que faz parecer com a realidade. Ou seja, ela se opõe à ideia da imagem como cópia do real ou espelho do mundo, mas situa a aparência das coisas entre imagem e realidade. A imagem é um trabalho de produção na qual a analogia construída excede o domínio da imagem e pode ser aplicada à construção da noção de realidade.

As paisagens artificiais desafiam as noções de realidade também fora do teatro e do cinema. A montanha estabilizada da Cidade Proibida (Figura 3), as pinturas de montanhas de Paul Cezanne e de Alberto da Veiga Guignard, as paisagens entrópicas de Robert Smithson inventam topográficas que desafiam o tempo geológico.

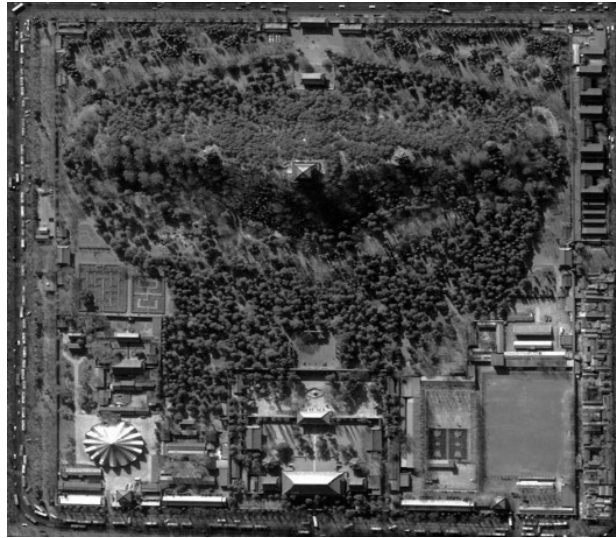


Figura 3 - Montanha, Parque Jingshan. Altura 42.6 m. Beijing, China.

Em parques temáticos como *Walt Disney World*, as formas criam analogias a imagens da natureza existentes construídas em relativamente pouco tempo (Figura 4).

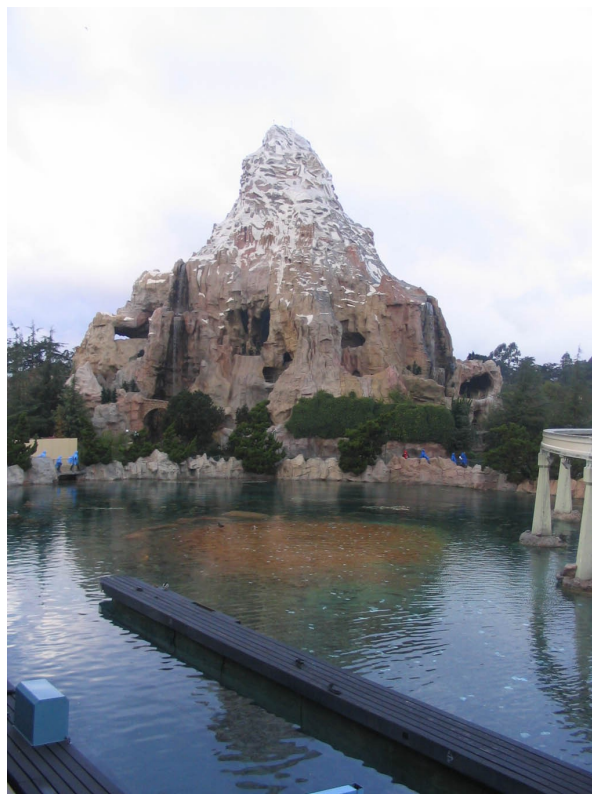


Figura 4 - Matterhorn. Walt Disney World. Orlando, Florida, 1989.

Também o projeto de Jakob Tigges para um montanha em Berlin cria uma imagem possível (Figura 5).



Figura 5 - Jakob Tigges. Der Berg (Projeto para uma montanha). Berlin, 2010.

Como construir uma montanha? Quais processos e elementos e objetos informam uma montanha? Para o projeto *Anatomias naturais*, o grupo mineiro Thislandyourland (Ines Linke e Louise Ganz) encomendou uma *Montanha a ser construída* a uma empresa de consultoria ambiental o desenvolvimento de um projeto conceitual, a partir de imagens extraídas de obras de arte, livros didáticos, enciclopédias e fotografias. O projeto discutiu a formação do volume e sua transformação, quer seja em forma de alterações, variações e/ou erosões. A montanha teoricamente, seria passível de instalar em qualquer lugar. As especificações técnicas incluíam aspectos qualitativos (forma, dimensões e materiais) e quantitativos (área e volume de materiais). A *montanha a ser construída* foi projetada para ambientes de clima temperado e tropical quente e seco, onde os efeitos de pluviosidade são amenos e sua construção está fundamentada em dois princípios naturais (geotécnicos) ideais: estabilidade e equilíbrio. Para isso, o processo de criação baseia-se em cinco etapas: a construção de estrutura de contenção, a criação da camada de base e a formação dos topos convexos e o selamento. A ultima, o paisagismo teria a função de conferir à montanha um aspecto agradável de beleza cênica. Para tanto em toda superfície será aplicada uma manta vegetal projetada para induzir a formação de vegetação do porte herbáceo.

Atualmente, os simulacros da natureza são onipresentes. Em *Doing Nothing Garden* de Song Dong, uma montanha artificial real se insere na paisagem construída do parque Karlsaue na cidade de Kassel, é Alemanha de uma forma natural (Figura 6).



Figura 6. Song Dong. *Doing Nothing Garden*. 2010–2. Karlsaue Park, Kassel.

Mas talvez a ação mais emblemática tenha ocorrido em agosto de 2005 quando o artista Xu Zhen e sua equipe escalaram o Mount Everest para retirar 186 cm do topo da montanha mais alta do mundo (Figura 7). A remoção do topo, que está em exibição em uma vitrine refrigerada na Tate Modern em Londres, reestrutura a percepção do indivíduo em relação ao mundo. O deslocamento transformou o monumento natural (que passou a ter 8.848 -1.86 metros) e desafiou as noções de realidade como também questionou as informações considerados factuais.



Figura 7 - Xu Zhen, Topo do Mount Everest, 2005.

O topo da montanha mais alto do mundo na Tate Modern continua sendo o summit for do seu contexto original? Com a intervenção artística a montanha se transforma numa construção transversal que se alimenta de elementos naturais e artificiais. Ela tornou-se uma imagem cenográfica que produz significados independente da sua suposta autenticidade.

As montanhas artificiais registam, enquadram, dilatam, desvendam, encobrem, publicam, marcam e definem o espaço não somente da cena ou do campo ampliado das artes, mas, também, das imagens que circulam em nosso imaginário. Desta forma as paisagens artificiais geram imagens que apontam para possibilidades da encenação do real. Elas são paisagens cenográficas que relacionam a imaginação com a memória, inventando visões de mundos capazes de repotencializar a experiência estética da imagem da natureza e da relação entre o homem com seu entorno.

Referencias bibliográficas

AB'SABER, Aziz Nacib. *Potencialidades paisagísticas brasileiras*. Boletim Geomorfologia, São Paulo, Inst. de Geografia da USP, n. 55, 1977.

BARTHES, Roland. *Rhétorique de l'image*. Communication, n°4, Paris, Le Seuil, 1964.

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

GUERREIRO, Fernando. *O Caminho da Montanha*. Coimbra: Angelus Novus, 2000.

JAKOBSON, Roman. *On realism in art*. Disponível em:

<http://www.dalkeyarchive.com/article/show/43> (1921). Acesso em: 06.10.2012.

RANCIÈRE, Jacques. *O efeito de realidade e a política da ficção*. Trad. Carolina Santos. Novos Estudos – CEBRAP no. 86 São Paulo. Mar. 2010. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-33002010000100004>. Acesso em: 29.05.2012.

ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.